



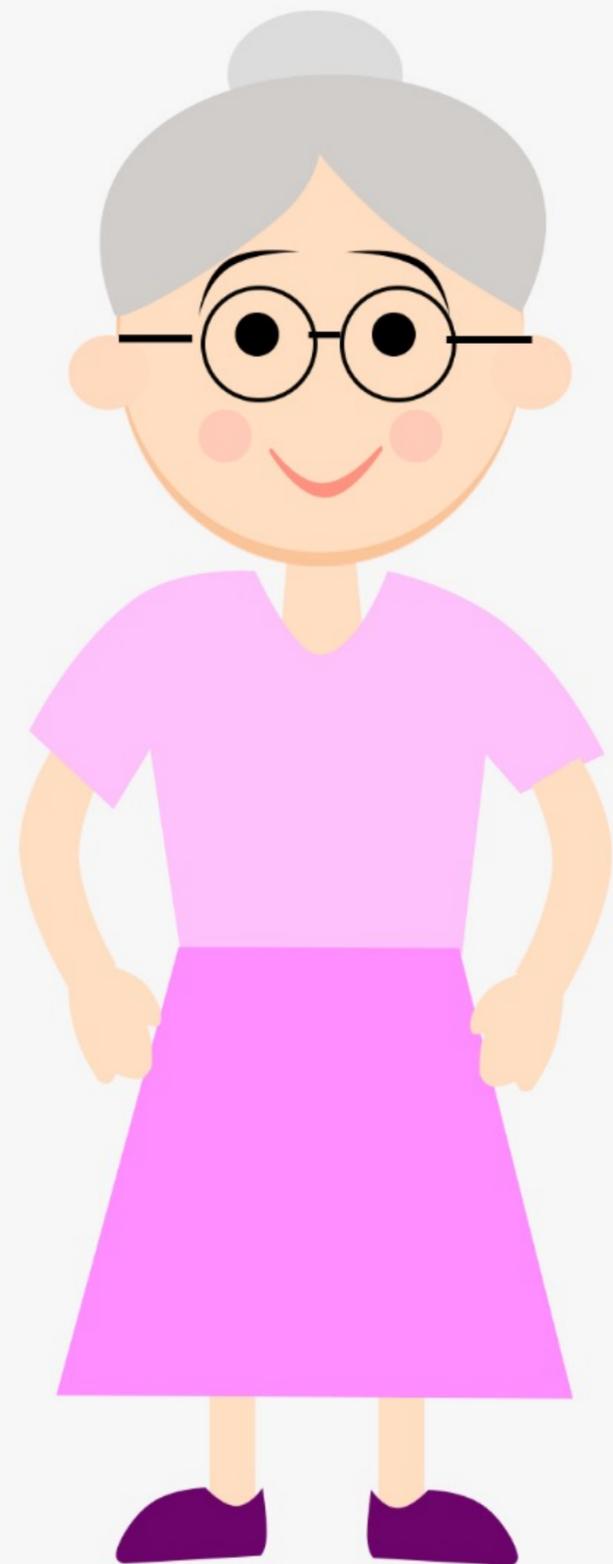
STORYBOARD



Hola Papá
¿Cómo te va?

tengo una
solución sencilla.
Usa ABUU

Mal hija, no vendo
nada y no sabemos
qué hacer, y se
acaba el dinero

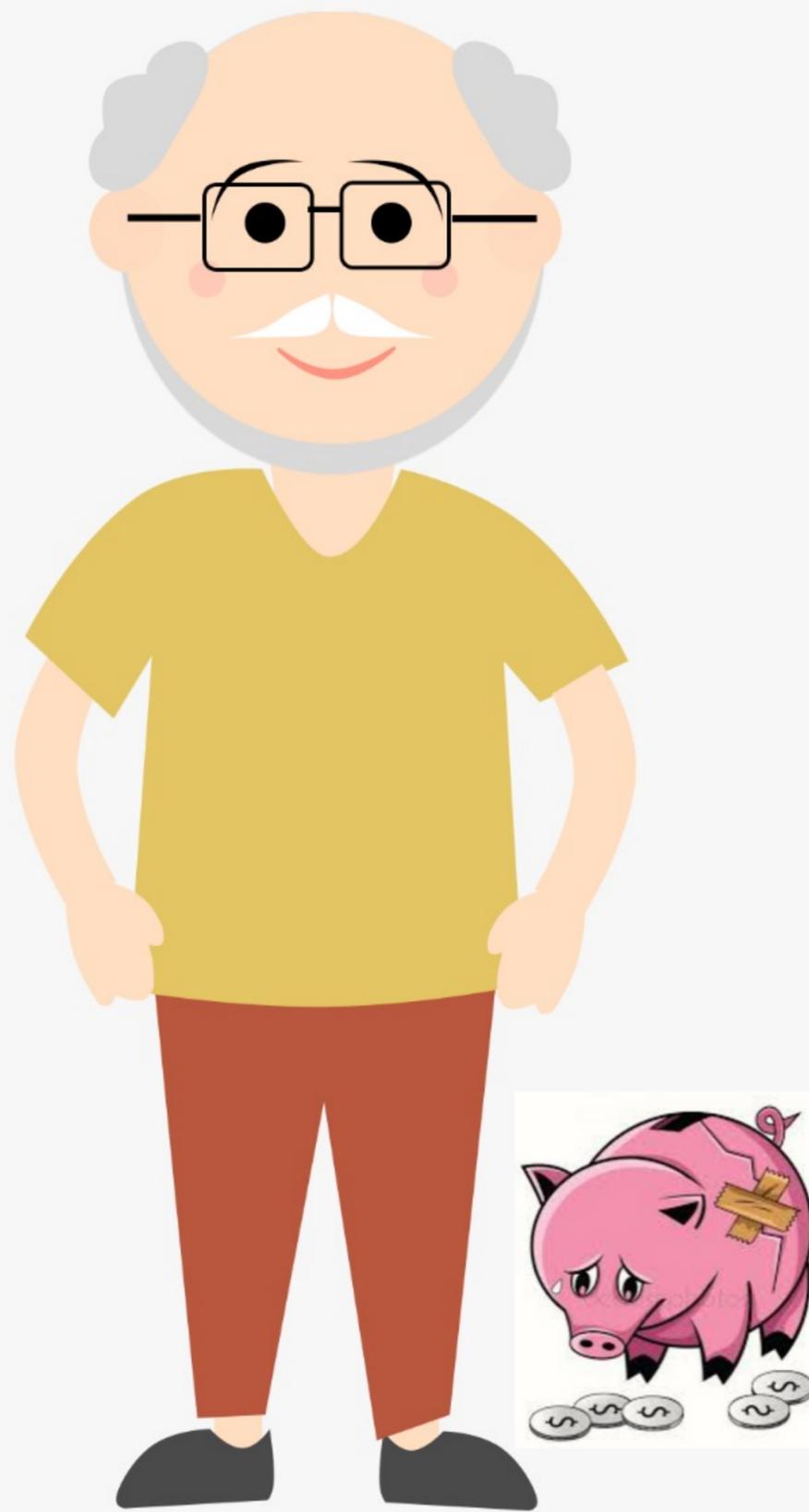


Adulto mayor en casa
Soledad por Covid-19.

Poco contacto con familiares y amigos
por limitado conocimiento de la
tecnología.

Sus ingresos en la panadería han
disminuido y se están quedando sin
capital miran el cochinito vacío (sin
dinero).

Desesperanza de no saber que hacer
para mejorar su situación.



Adultos en el campo están perdiendo sus ventas de verdura por que la gente esta comprando solo lo procesado.

No saben como comunicarse con la gente para que puedan volver a optar con lo orgánico.



Creativo, se quedó sin trabajo por la crisis, y necesita con urgencia generar ingresos.

Sus papás y abuelos tienen dificultades para comunicarse por la crisis y él los va ayudando de forma simple mediante llamadas explicadas con lenguaje simple para que puedan empezar a comunicarse con toda la familia.



Tiene la idea de que también podría ayudar a otros adultos con limitación de uso de la tecnología para que se contacten con sus familias. Se dio cuenta de que varios adultos necesitaban urgente aprender como mejorar sus ventas, y decidió desarrollar una App para ayudarlos

- a) a contactarse con las familias y
- b) a contactarse con un grupo de programadores y creativos amigos, que pudieran ayudar a las personas mayores a mejorar sus ventas, al mismo tiempo que generaban algun ingreso.



Aparece Alexa, que es la única hija que se comunica con ellos. Ve su tristeza de la soledad, y les da la opción de poder aprender por medio de la aplicación.

Los papás al principio tienen un poco de dudas al inicio, pues ya antes trataron de aprender a usar la tecnología; pero no les funcionó.

Hija los motiva a utilizar la herramienta (aplicación).



Abuu

La primera reacción de los papás es como cuando uno hace un cambio muy fuerte, como de no aceptación porque son renuentes al cambio.

Sin embargo la necesidad obliga a cambiar (volver a enfocar el cochinito sin dinero), deciden que necesitan hacer algo para salir adelante y lo vuelven a intentar y poco a poco van aprendiendo



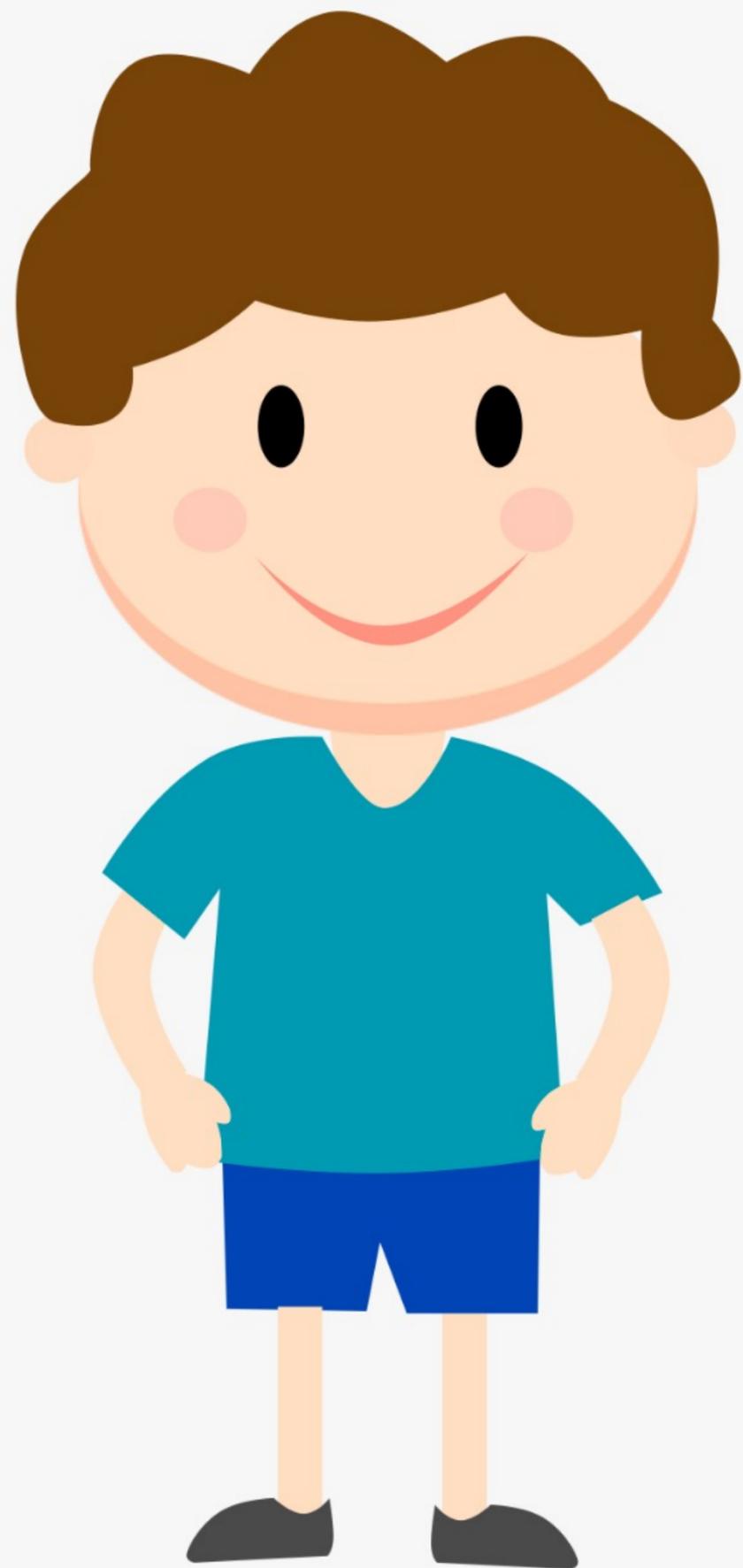
Descubren que es muy fácil de utilizar y los juegos dentro de la App por medio de simulaciones sencillas, les ayudan de forma práctica como usar las aplicaciones de comunicación.



Finalmente logran aprender cómo conectarse con sus familiares, lo que les da más motivación para seguir aprendiendo. y se dan cuenta de que la App, también puede ayudarles a mejorar sus ventas y capitalizarse, conectándose con creativos que puedan ayudarles a mejorar sus ventas utilizando el internet.



Al inicio tienen desconfianza de si ese apoyo va a funcionar o no. Pero ven en la App calificaciones de los creativos y sobre todo opiniones de otros usuarios como ellos, que al final los anima a probar en pequeño el apoyo del creativo que deciden seleccionar. Finalmente por medio de campañas en redes sociales los creativos les ayudan a hacer una buena campaña de publicidad y recibe varios pedidos por internet; pero todavía tiene la limitacion de que tiene que aprender como poder distribuir sus productos sin que los clientes tengan que llegar a la panadería.



Miran ve que el vecino del que tiene otro negocio, a cada rato le llega un una motocicleta de Glovo, que lleva sus productos a distribuir a otros lugares.. Eso le llama la atención y decide probar también el servicio de distribución.

Descubre que por medio de la aplicación, se puede conectar con el vendedor de Glovo y distribuir sus panes de forma remota.

La gran ventaja es que la persona no tiene que salir de la casa para poder mercadear, vender y distribuir sus productos. La App le ayudó a aprender como utilizar la tecnología para contactar personas y como poder mejorar sus ventas y distribución de productos.



Creativo se asoció con programadores y otros creativos para poder desarrollar la App. Desarrollo campañas de marketing dirigida a jóvenes (hijos), para que puedan ayudar a sus padres y abuelos a mejorar su contactabilidad y negocios.

La app se conecta con otras aplicaciones existentes, además permite que creativos se vinculen con clientes lo que además de publicidad de negocios promotores permite al creativo generar algunos ingresos.



La App tiene un diseño minimalista, muy simple de utilizar por personas mayores. Tiene un entorno muy gráfico intuitivo con aprendizaje lúdico y uso de simulaciones simples. El interfaz es muy simple, con pocos iconos e incluso se puede usar mediante comandos de voz para que el ingreso de texto sea mínimo. El juego tiene reconocimiento facial y detección de movimientos para facilitar su uso.

Podrás vender tus productos más fácil y vienen a tu casa recogerlos

Una persona te ayudará a venderlos



Además, es un juego divertido donde ganas premios de verdad, por tus ventas y por usar el juego.

