

Presentación de la idea

Por
Pablo Torrecillas



Índice

- Nombre de la App
- Objetivo general
- Objetivos específicos
- Población destinataria
- Sustancia/s o tipo de adicción que aborda
- Tipo de aplicación móvil
- Temática
- Funcionamiento detallado de la App
- Funcionalidades especiales o destacables
- Resultados esperados durante / tras el Uso
- Presupuesto estimado del desarrollo o recursos / necesidades detectadas para su desarrollo

Nombre de la App

SOSTories es el nombre de la aplicación. El nombre surge de la fusión de la señal de socorro SOS con la palabra inglesa Stories

Su elección se debe a que proporciona un mensaje claro del propósito de la aplicación, que no es otra que ayudar. Además, con la palabra inglesa *Stories* se busca realzar la naturaleza de la aplicación.

Su pronunciación sería S-O-Stories



Objetivo general

El objetivo de la app es concienciar a los jóvenes de los problemas que atraen las adicciones y proporcionar salida mediante los diferentes recursos disponibles.

La mejor manera para hacer llegar estas ideas es mediante el **ejemplo**. Mostrando historias reales de personas que han sufrido algún tipo de adicción, trastorno o problema de acoso o violencia se puede hacer llegar más fácilmente el mensaje. Un golpe de realidad puede ser más influyente que una recomendación o un aviso.



Objetivos específicos

Concienciar de como se desarrolla el problema

Mostrando todo el proceso a través del cual un joven cae en una adicción o sufre un trastorno o violencia puede abrir los ojos de los jóvenes.

Mostrar las consecuencias reales de esos problemas

Hacer entender cuales son las consecuencias de ese comportamiento.

Mostrar las diferentes opciones disponibles para salir de ellas

Mediante estas historias se puede enseñar como salir de estos problemas mostrando las soluciones que funcionaron y las herramientas disponibles para ello.

Dar respuesta a preguntas típicas y proporcionar recomendaciones saludables

Puede ser interesante añadir una sección de preguntas frecuentes presentada en formato Chat

Población destinataria

La aplicación está destinada principalmente a jóvenes entre 18 y 30 años, aunque también podría ser usado por otras personas

Mediante una interfaz familiar y intuitiva se intentaría mantenerse accesible a la máxima cantidad de personas. Igualmente como el objetivo son los jóvenes los formatos se adecuarán a ellos.



Sustancia/s o tipo de adicción que aborda

La verdad es que la idea planteada es muy versátil. Al basarse en mostrar historias se pueden abordar todo tipo de adicciones y problemas sociales

Desde adicción a tabaco, alcohol u otras drogas, a problemas de acoso o violencia de género. El formato permite a la App combatir todos los problemas que se quieran plantear.



Tipo de aplicación móvil

SOSTories es una aplicación informativa, enfocada a transmitir un mensaje mediante formatos cercanos a los jóvenes.

Sostories se divide en 3 apartados:

1. **Historias:** Cadenas de imágenes y videos que relatan la historia, si es posible real, de una persona que cae en una adicción o sufre un problema y lo supera.
2. **Chats:** Preguntas y respuestas frecuentes en formato chat.
3. **Ayuda:** Listado de recursos disponibles

Basado en

Historias



Preguntas
y
respuestas



WhatsApp



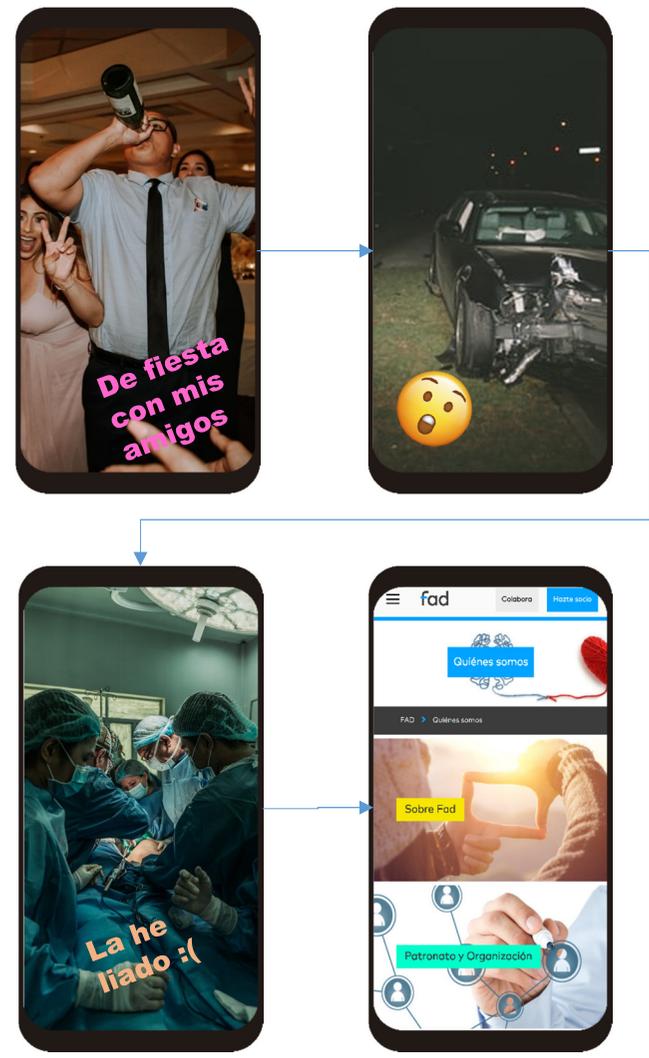
Telegram

Temática

La app se basa en mostrar historias reales mediante el formato audiovisual de las *Stories* de Instagram o Snapchat y recomendaciones mediante chats estilo WhatsApp o Telegram

Se trata de una cadena de imágenes y videos con comentarios muy usado por los jóvenes actualmente. Con este formato se puede explicar una historia de superación de adicción de drogas o alcohol o otros problemas. Es interactivo, ágil y visual.

La sección de preguntas frecuentes tendría un formato chat.



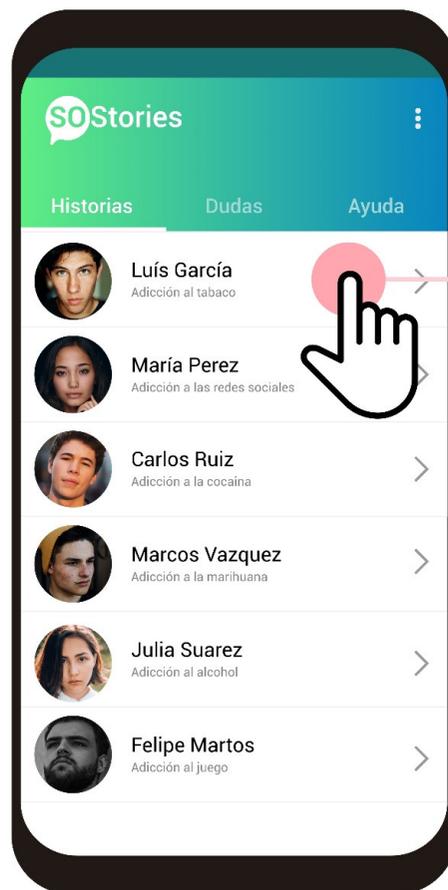
Esto es solo un ejemplo muy simplificado, no representa el resultado final

Funcionamiento detallado de la App

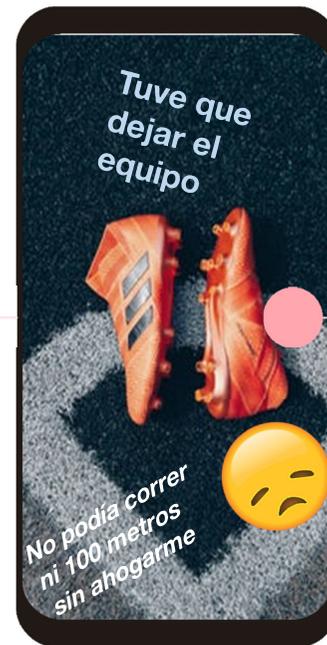
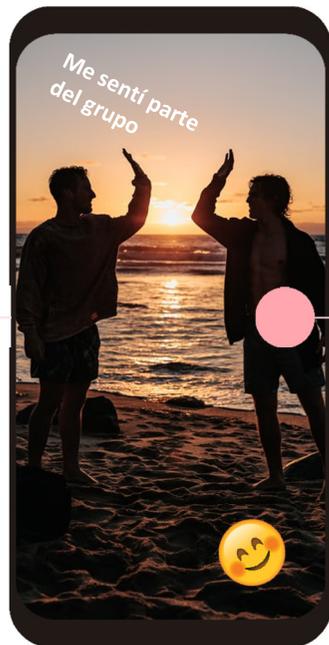
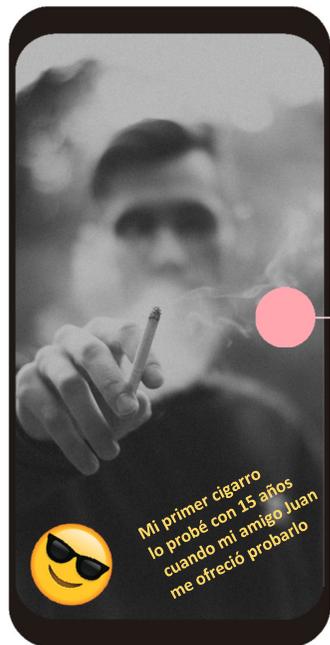
SOSTories no requiere de registro, así que la primera interfaz será la lista de historias disponibles

Cada pestaña representa uno de los 3 apartados explicados anteriormente.

En esta imagen se ve la lista de historias disponibles, mediante personajes ficticios cada historia mostrará un caso de superación



Funcionamiento detallado de la App



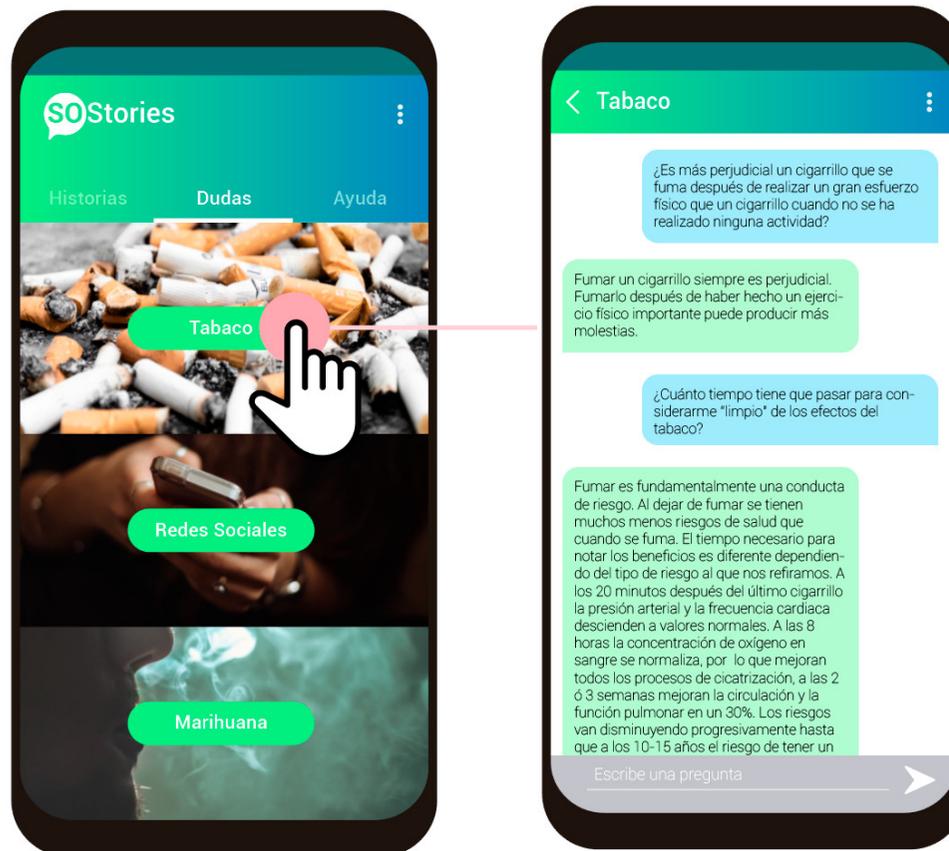
Esta es la estructura de una **Story**, mediante un toque en la pantalla, te mueves a la siguiente pantalla

Es una manera de explicar un relato de manera ágil y moderna. También se pueden usar videos y imágenes GIF

Funcionamiento detallado de la App

La pestaña *Dudas* muestra una lista de adicciones o problemas. Al elegir una nos lleva a un chat con preguntas y respuestas ya establecidas

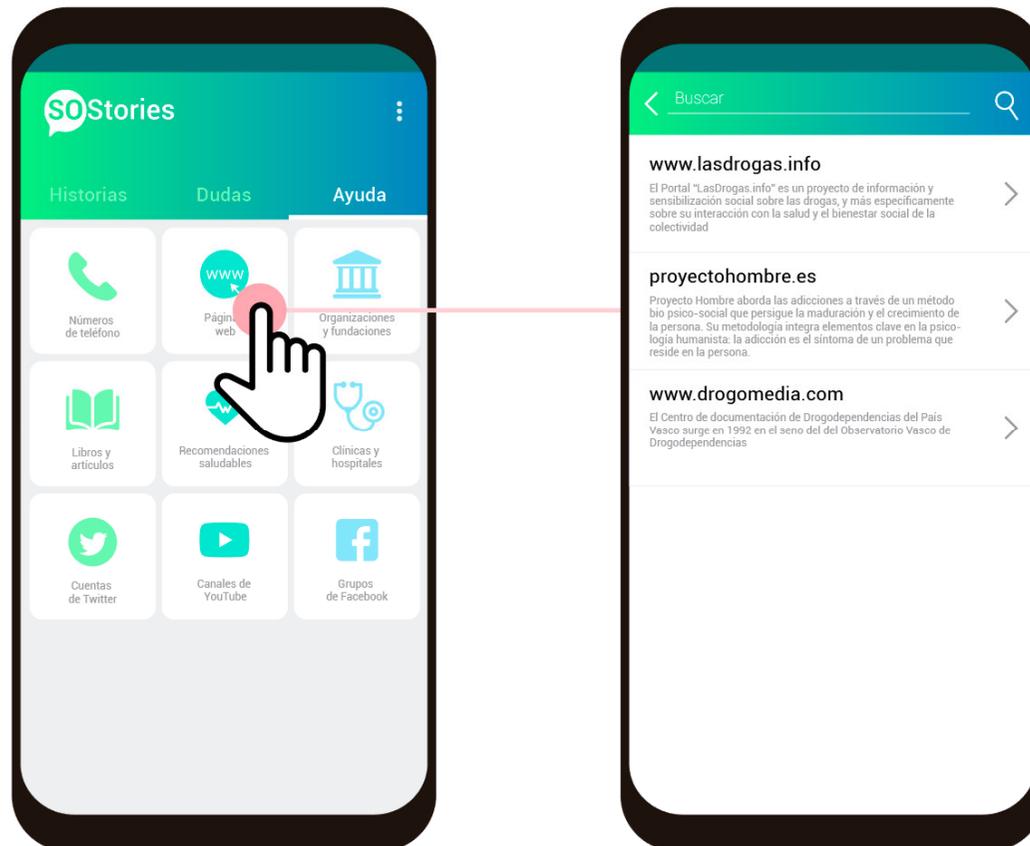
Si el usuario no encuentra una pregunta, podrá realizarla y algún asistente podría responderla



Funcionamiento detallado de la App

La pestaña Ayuda mostrará recursos para el usuario que puedan ayudarlo. Desde números de teléfono, paginas web, YouTubers o cuentas de Twitter

Los jóvenes de hoy en día consumen información por diferentes canales, ofrecerles distintas opciones es interesante.



Funcionalidades especiales o destacables

Base de datos actualizable

Cada pestaña se nutre de bases de datos y pueden ser actualizadas con nuevos problemas, nuevas preguntas interesantes o nuevos recursos para el usuario

Opción de compartir las historias

Existiría la opción de compartir esas historias con tus amigos por las RRSS

Geolocalización para filtrar

Se podría filtrar ciertos recursos como clínicas o organizaciones por la población en la que se encuentre el usuario

Notificaciones push

Notificaciones de novedades o de nuevas historias en formato push, estilo WhatsApp o Facebook

Respuestas chat

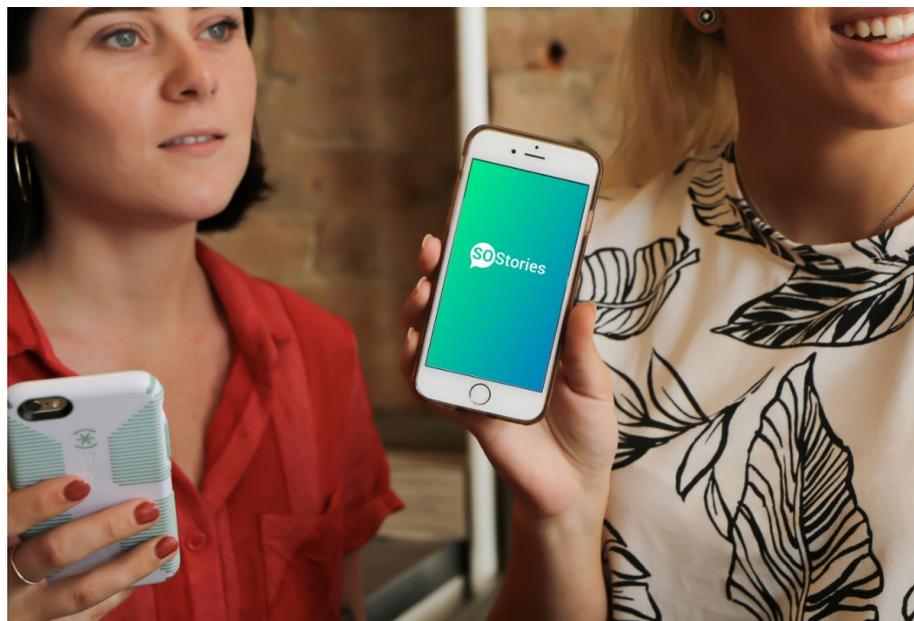
Responder individualmente a los usuarios que pregunten por el chat

Resultados esperados durante / tras el uso

Durante el uso se busca llamar la atención de los jóvenes y conseguir que escuchen casos reales para concienciarlos, darles acceso ágil a respuestas a preguntas que tengan y recursos en un formato familiar para ellos

Tras el uso, se busca que mantengan la aplicación como fuente de información ordenada y útil, que puedan compartir con amigos que puedan sufrir los problemas tratados

Si las historias las protagonizan gente conocida o *influencers* se podría hacer viral fácilmente.



Presupuesto estimado del desarrollo o recursos / necesidades detectadas para su desarrollo

La App tendría un coste de desarrollo entre 15 y 20 mil euros (aprox.). Existen costes que dependen de la forma final que se le quiera dar y el abanico de problemas que se quieran abordar.

A parte del desarrollo técnico, existe el desarrollo de las historias, basada en historias reales, que requieren de cierta producción audiovisual.

Además habría un coste de mantenimiento relacionado con la bases de datos y los servidores que las almacenan.

