



¿Por qué protect.me?

Hemos elegido un tema de interés social muy actual y sobre el que es posible construir soluciones digitales que ayuden a las personas implicadas/ dependientes.

Creemos que el contenido digital es un gran embajador para apoyar, activar y dinamizar acciones de Responsabilidad Social Corporativa para marcas y empresas.

¿Qué es protect.me?

Es un sistema fácil e intuitivo contra el acoso escolar.

La idea es crear un canal de comunicación rápido, sencillo y eficaz entre el alumno y el responsable de la seguridad e integridad del mismo.



¿Cómo funciona?

Mediante un botón de pánico se le envía una alerta al administrador.

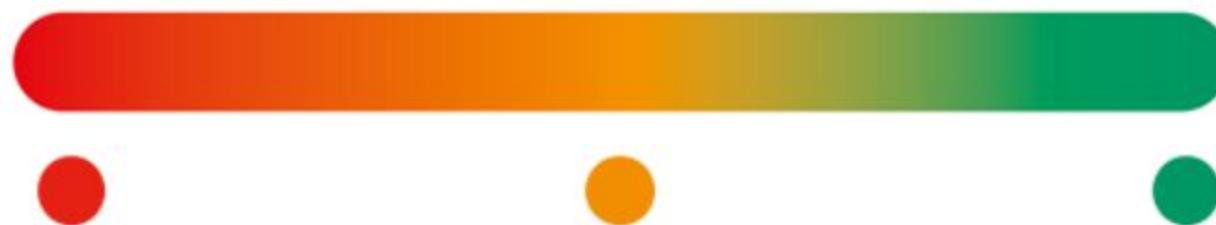
Éste inicia las acciones pertinentes para que finalice el abuso.



¿Cómo funciona?

RANGO DE ALERTA

Distinguiremos 3 grados de gravedad en las peticiones de ayuda/ alarmas.



GRAVE
BOTÓN DE PÁNICO
MOMENTOS EN LOS QUE EL
USUARIO TEME POR SU
INTEGRIDAD

MEDIA
ALERTA PARA CASOS DE ACOSO
EN LOS QUE EL USUARIO SE
SIENTE MALTRATADO PERO NO
ESTÁ EN UNA SITUACIÓN DE
PELIGRO

VOLUNTARIOS
PROPONEMOS UN CHAT CONECTADO A UNA
BBDD DE VOLUNTARIOS/ PSICÓLOGOS PARA
LAS PERSONAS QUE NECESITEN APOYO O
RECOMENDACIÓN Y QUE HAYAN
EXPERIMENTADO O ESTÉN SUFRiendo ACOSO

Funcionalidades principales

GEOPOSICIONAMIENTO



CONEXIÓN REAL-TIME



ALERTAS



CHAT VOLUNTARIADO



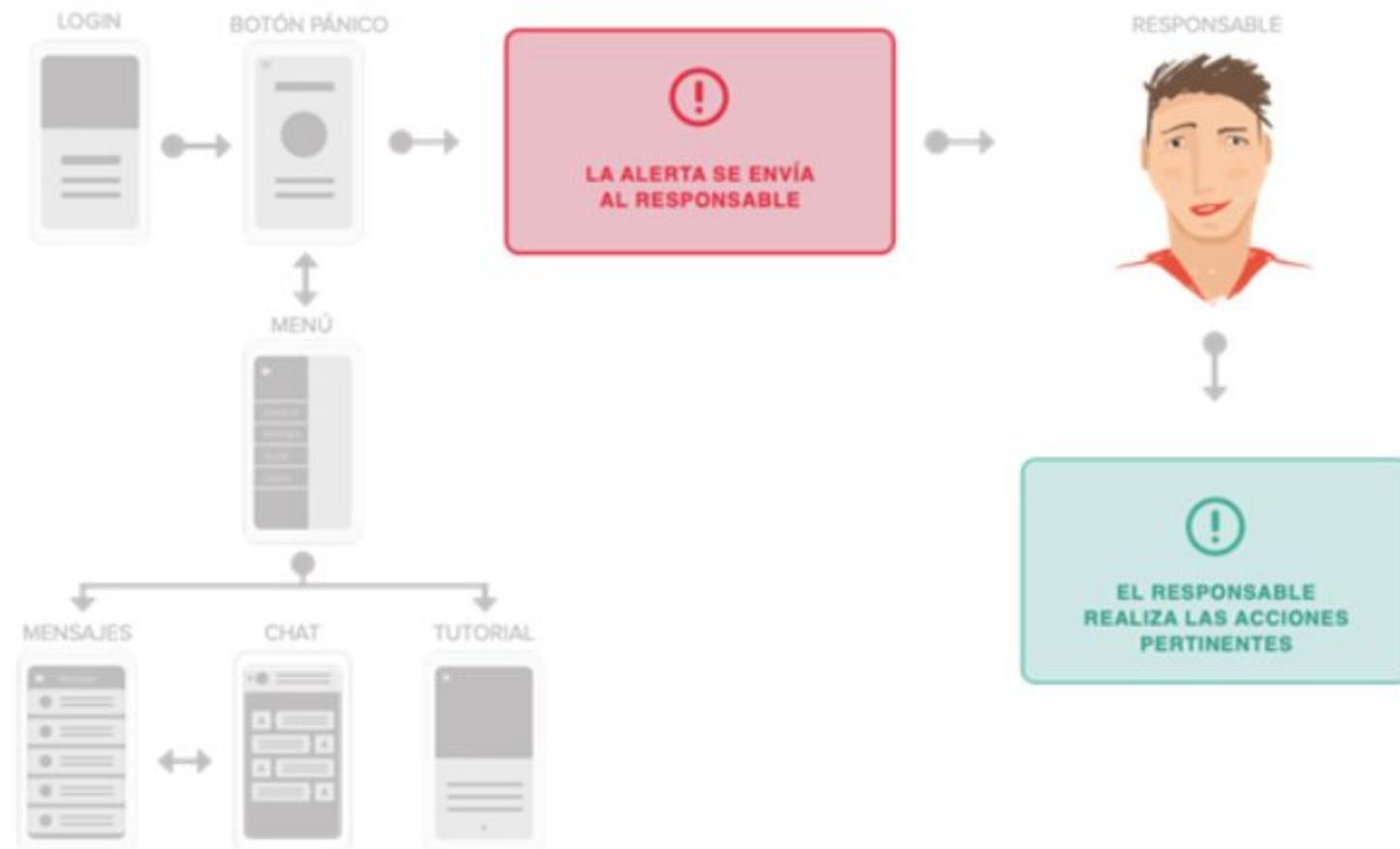
HISTÓRICO CASOS BBDD



LLAMADA DIRECTA 112



Esquema de Funcionamiento



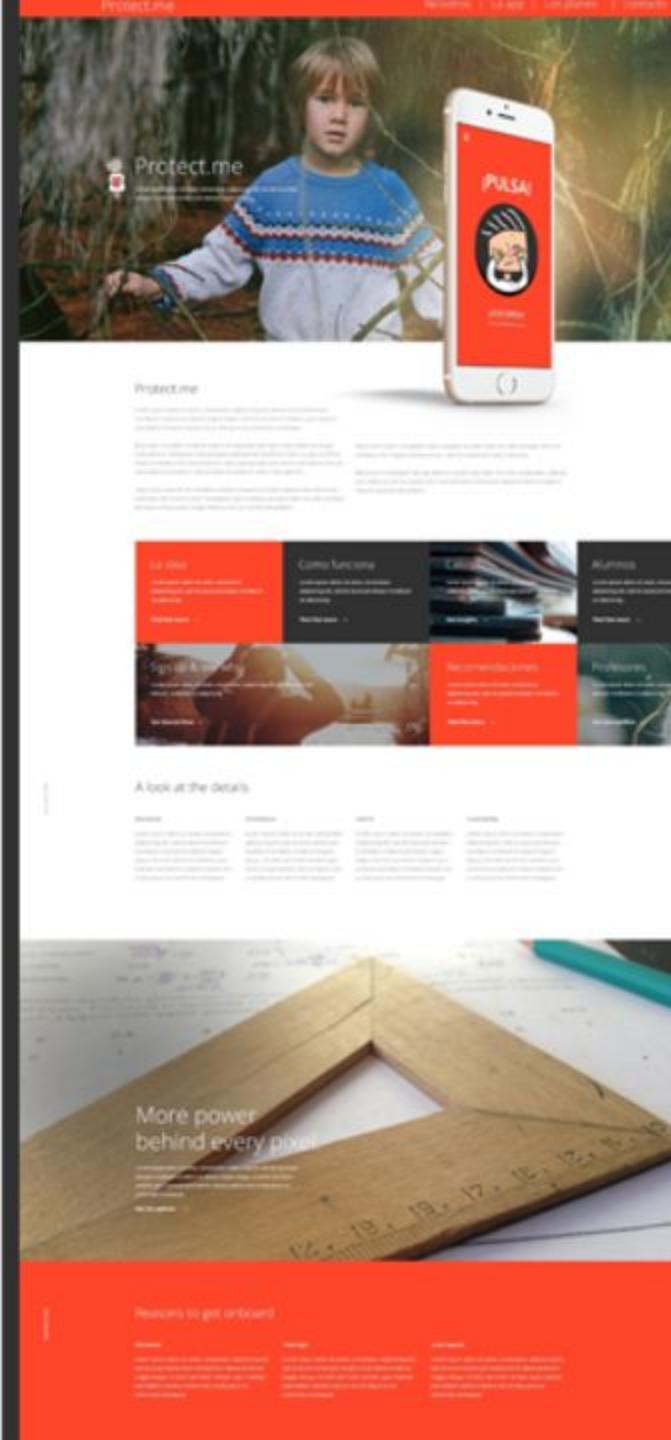
Línea de Diseño

Se propone un estilo gráfico alegre y representativo; a través de ilustraciones iremos definiendo las secciones y los personajes implicados en la acción.



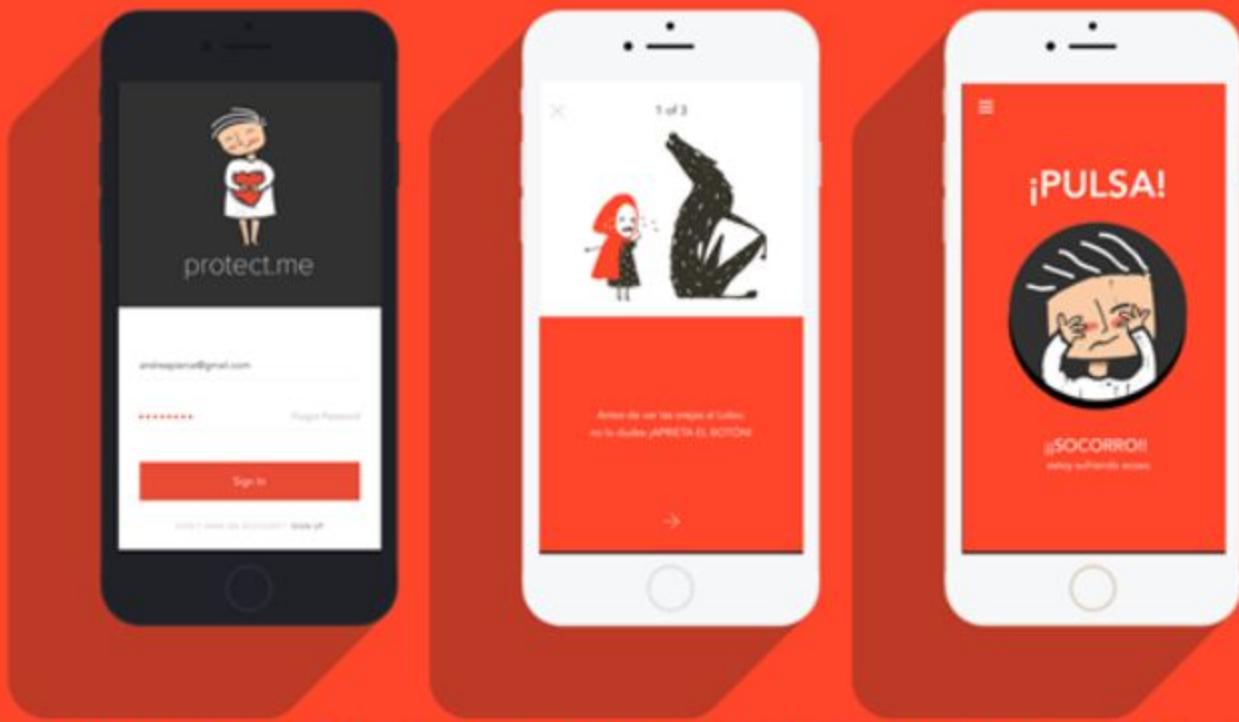
Portal web

Todo esto irá apoyado con un portal informativo de la app y de apoyo al alumnado.



A photograph of a woman with long, dark, wavy hair. She is looking down at a laptop computer which is open in front of her. The laptop screen is visible but the content on it is not legible. The background is slightly blurred, suggesting an indoor setting.

Cómo se valorarán las aplicaciones presentadas



En base a:

- Creatividad en la funcionalidad de la aplicación (mockups y workflows)
- Diseño, UX/UI de la interfaz de usuario (aplicable a wearables)
- Arquitectura técnica y herramientas de programación (economía vs rendimiento vs estabilidad....)
- Propuestas de Business Case para su difusión y uso universalizado