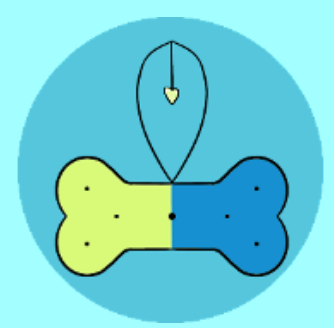


# RETO DE DISEÑO BBVA FUTURE DESIGNERS VII – HOME BONES ASISTENTE VIRTUAL

## RESULTADO FINAL



### Introducción

En una **sociedad hiperconectada**, marcada por el auge de las redes sociales y los cambios en las dinámicas relacionales, paradójicamente, **muchos jóvenes** experimentan sentimientos de aislamiento y desconexión.

Este **proyecto** busca explorar las causas, consecuencias y **posibles estrategias** para abordar la soledad no deseada mediante la elaboración de un producto que sea capaz de aliviar esta desagradable situación en la medida que sea posible.

### Cronograma de desarrollo

Seguimiento mediante **historias de usuario** dentro de un **sprint de diseño**. Cada historia de usuario esta asociada a un color según a que parte del proceso de **Design Thinking** pertenece.

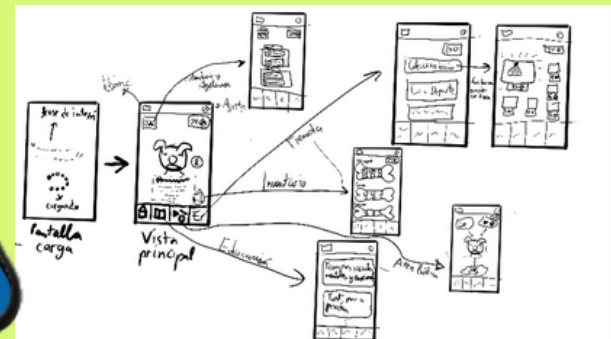


### Objetivo

Desarrollar una app que integre las **necesidades** de salud mental de los usuarios y la ludificación necesaria para que el proceso sea **agradable para el usuario**. También supliría los **largos tiempo de espera** para coger cita con el psicólogo como parche



### FLUJO DE PANTALLAS / BOCETOS



### PANTALLA DE CARGA Y PRINCIPAL

La **pantalla de carga** busca generar **serenidad** y aporta una frase de interés científico para el usuario, que pueda ser de ayuda para ese día, y cambie a lo largo del tiempo.

En la siguiente imagen, el perrito de Home Bones te da la bienvenida en la **pantalla principal**



### OBJETIVOS TEMPORALES



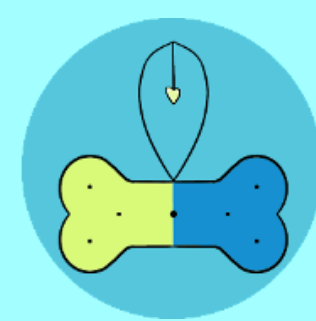
**Objetivos autoimpuestos y reto diario sencillo** para mejorar conductas y conocimientos, **sin penalizaciones**. El beneficio de completarlas son **monedas de oro** para la tienda

### TIENDA Y ÁREA LÚDICA



# RETO DE DISEÑO BBVA FUTURE DESIGNERS VII – HOME BONES ASISTENTE VIRTUAL

## METODOLOGÍA



El modelo utilizado para encontrar una solución a este reto de diseño es el **Design Thinking**, ya que es el modelo más orientado a encontrar soluciones **razonables y factibles** en cortos periodos de tiempo. Consta de **5 fases**, se explicará brevemente que se ha realizado en cada una de ellas.

### 1. EMPATIZAR

Fase para empatizar con el contexto y con el **usuario objetivo**. Toda la información ha sido recogida y analizada mediante artículos de **internet**, preguntas a personas conocidas y una **entrevista** con una **licenciada en Psicología**

### 2. DEFINIR

Contexto del problema, agrupar y definir las **necesidades del público objetivo** con el fin de poder crear una solución a medida.

### 3. IDEAR

Forma y función de cada utilidad sugerida, se procede a **buscar potenciales soluciones** de estas necesidades.

### 4. PROTOTIPAR Y TEST

Fase de Test realizada mediante **tests de usabilidad** como "Tests de usuarios de guerrilla"

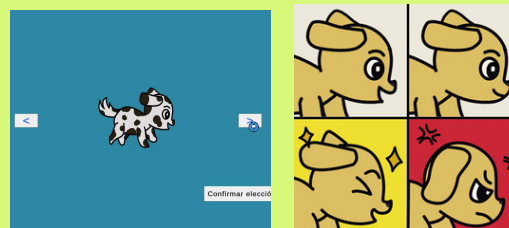


## LA IDEA

App de móvil, ligada al banco BBVA. Consiste en un **asistente virtual**, que toma forma de perro, programado con **inteligencia artificial** para poder mantener conversaciones en tiempo real. Esta inteligencia artificial estará **entrenada** por un grupo de **psicólogos** (empresa colaboradora de BBVA) para adoptar un ritmo de conversación agradable y nutritivo, y que pueda responder a preguntas de índole psicológica. El usuario podrá tener este tipo de **conversaciones terapéuticas** con la IA, y esta guardará en una **base de datos** conversaciones pasadas para que la conversación pueda ser **sostenible en el tiempo**.

Además, tendrá **otras funciones** que responden a otras necesidades, como la **interacción directa con el avatar virtual** (acariciar, jugar) para crear un vínculo y ganar monedas, en la sección "**Área lúdica**", y contará también con funciones educativas coordinadas por el asistente virtual para educar en la **inteligencia emocional**, y en **salud social y mental**, en la sección "**Educación**". En último lugar este avatar será **personalizable**, existiendo una "**Tienda virtual**" que permita comprar distintos accesorios para adornar a la mascota. Los artículos se comprarán con una **moneda propia del juego**. Esta moneda se podrá conseguir completando **tareas diarias, autoimpuestas y gestiones** dentro de la app del banco BBVA.

## LA MASCOTA



### PERRITO HOME BONES

- o **Entrenada con IA** para para saber entablar conversaciones de **índole psicológica**
- o Su apariencia es **amigable y cercana**
- o Tiene **diferentes expresiones** en función de la emoción que requiera
- o Se puede interactuar con él en el **área lúdica**
- o **Personalizable**

## PALETA DE COLORES



## STAKEHOLDERS

