**PROPUESTA DE IA GENERATIVA - PONTIA WORLD**

**Pontia Perfect Guide 🎢**

**1. Problema**

Todas las atracciones tienen una media de valoración de aproximadamente un 5 sobre 10.

**2. Objetivo**

Mejorar las valoraciones de los visitantes a través de su experiencia dentro del parque.

**3. Idea**

Para mejorar la experiencia en tiempo real de los clientes, se desarrolla una propuesta de IA generativa donde los usuarios pueden preguntar recomendaciones sobre atracciones en base a sus gustos y el tiempo de espera en ellas. De esta manera, con esta propuesta de IA generativa se pretende personalizar la experiencia en tiempo real.

**4. Casos de uso**

**4.1. Itinerario personalizado y con información en tiempo real**

Genera un itinerario de atracciones personalizado con los tiempos estimados de espera en tiempo real.

**4.1.1 ¿Cómo funciona?**

A través de la app del parque de atracciones, se hacen preguntas al usuario que ya ha comprado sus entradas para poder saber sus gustos y dar recomendaciones en base a ellos. De esta manera, no solo hará una lista de atracciones ideales, sino que generará un itinerario personalizado y basado también en las horas de espera que haya en cada una de las atracciones. Este itinerario se actualizará de forma automática en base a los tiempos de espera, la ocupación del parque y cierres o incidencias de atracciones. Además, se le preguntará la valoración al usuario sobre cada una de las atracciones para aprender sobre sus gustos y sugerir recomendaciones para mejorar su experiencia en futuras visitas.

**4.2. Chat para incidencias y dudas del usuario**

Desarrollo de un chat donde el usuario le puede hacer preguntas, responder dudas y hacer sugerencias.

**4.2.1 ¿Cómo funciona?**

Además de todas las ventajas sobre el punto anterior, el usuario podrá conversar con una LLM donde puede preguntarle cualquier cuestión sobre el parque de atracciones, más allá de la personalización y sugerencia de itinerarios. Por ejemplo, puede servir para incidencias y responder dudas sobre el parque.

**4.3. Diseño adaptativo de experiencias**

A nivel interno, se propone que los casos de uso anteriores recopilen información sobre el usuario con el objetivo de usar IA generativa para proporcionar mejoras.

**4.2.1 ¿Cómo funciona?**

En base a las imágenes, emociones y datos recopilados, la IA generativa propone nuevos prototipos de experiencias dentro de las atracciones. Entre las mejoras, la idea es que la IA proponga recursos de este tipo:

* Mejora de la narrativa, en aquellas atracciones que requieran efectos especiales o animadores.
* Mejorar las instalaciones (en la medida de lo posible) para que no se vuelvan repetitivas y tengan un toque único.
* Añadir efectos de sonido o táctiles para generar una mayor sensación de inmersión en los parques.

Con estas nuevas ideas, la IA puede mejorar mucho la experiencia del usuario en el parque a través del análisis de las emociones, y puede ayudar a crear a su vez reportes de los puntos débiles.

**4.4. Métricas para los casos de uso**

* Mejora de las valoraciones promedio de los visitantes en todas las atracciones. El objetivo es mejorar la media de valoraciones (4,98) y subirla a un 7 en los primeros 6 meses.
* Gestión del flujo de visitantes en las atracciones y mejora de los tiempos de espera, no subiendo más de 10 minutos de media por atracción en los primeros 6 meses.
* Mejora del porcentaje de emociones positivas en todas las atracciones y visitantes, siendo las valoraciones positivas el 60% de las valoraciones totales (frente a negativas y neutrales) en los primeros 6 meses.

**4.5. Beneficios para Pontia World**

* Fiabilidad y trazabilidad de los datos: obtención de datos de forma automática y no manual.
* Mejora de las valoraciones y experiencia de usuario, en base a los objetivos mencionados en las métricas.
* Propuesta de valor diferencial para el usuario con respecto a otros parques de atracciones.

**5. Desarrollo**

Las fases de esta propuesta serían los siguientes:

1. Desarrollo de una app de Pontia World, donde se introducirán las propuestas de generación de itinerarios personalizados y la LLM.
   1. Entrada: datos de los usuarios sobre sus gustos.
   2. Salida: recomendaciones y respuestas a los usuarios.
2. Diseño adaptativo de experiencias.
   1. Entrada: recomendaciones e incidencias recopilados del punto anterior.
   2. Salida: sugerencias de nuevos prototipos de experiencias dentro de las atracciones y el parque.

**6. Arquitectura**

* **App Pontia world:** frontend donde se va a desarrollar la interacción con el usuario.
* **API:** backend con capa intermedia que conecta la app con el LLM.
* **LLM (OpenAI GPT):** generación de sugerencias en un lenguaje natural.
  + Recibe los datos del usuario y datos en tiempo real sobre el parque.
  + Genera una salida con lenguaje natural para el usuario.
* **Data lake:** aquí se almacenará toda la información relevante del usuario para poder analizarla posteriormente.
* **Output final:** genera reportes internos y las ideas de mejora de manera interna.

Diagrama

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

**7. MVP con Chat GPT**

A modo de prueba, vamos a usar chat GPT como la LLM de la propuesta de IA generativa para Pontia World.

El prompt del usuario sería: *“Me gustan las atracciones más relajadas, que no den mucho miedo. No me gusta esperar colas así que dime cuál sería la ideal para evitar esperas”.*

La respuesta de la LLM sería:

Texto, Aplicación, Carta

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.