**🧓🤝 Nombre Tentativo: VecinIA**

**🎯 Objetivo**

Crear una red de apoyo local para personas mayores, combinando la calidez del vecindario con el acompañamiento de una IA empática y útil.

**🧩 Componentes Principales**

**1. IA Conversacional para Mayores**

* Chat amigable y empático para conversar, recordar citas, animar el día.
* Actividades cognitivas: juegos de memoria, trivias, ejercicios mentales.
* Recordatorios personalizados: medicación, citas médicas, cumpleaños.
* Detección de emociones y estados de ánimo (con alertas si detecta tristeza o aislamiento).

**2. Red de Apoyo Vecinal**

* Vecinos voluntarios pueden registrarse para ayudar con tareas: compras, paseos, compañía, gestiones.
* Sistema de matching inteligente entre mayores y vecinos según cercanía, disponibilidad y afinidad.
* Verificación de identidad y reputación para seguridad.

**3. Coordinación con ONGs y Servicios Sociales**

* Integración con entidades locales para derivar casos más complejos.
* Canal de comunicación para emergencias o necesidades especiales.

**4. Panel Familiar (opcional)**

* Familiares pueden ver el estado emocional, actividad y necesidades del mayor.
* Alertas si hay cambios de comportamiento o falta de interacción.

**🧠 IA Aplicada**

* **Procesamiento de lenguaje natural** para conversación fluida y empática.
* **Análisis de sentimientos** para detectar estados emocionales.
* **Recomendación inteligente** de actividades, voluntarios o recursos.
* **Generación de informes** para familiares o cuidadores.

**📱 Pantallas Clave del MVP**

1. **Inicio para mayores**: acceso al chat, recordatorios, juegos.
2. **Inicio para vecinos**: solicitudes cercanas, calendario de ayuda.
3. **Perfil del mayor**: estado emocional, historial de interacciones.
4. **Panel de administración**: gestión de usuarios, alertas, estadísticas.

**💡 Ideas de Valor Añadido**

* Integración con altavoces inteligentes (tipo Alexa) para accesibilidad.
* Modo “voz” para personas con dificultades visuales.
* Eventos comunitarios sugeridos por la IA para fomentar la conexión.

**🎨 Mockups Visuales del MVP**

1. **Inicio para Mayores**

A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.

1. **Inicio para Vecinos**

A screenshot of a phone

AI-generated content may be incorrect.

1. **Perfil del Mayor**

A screenshot of a phone

AI-generated content may be incorrect.

1. **Panel de Administración**

A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.

**Q1: Diseño del MVP y Validación con ONGs**

**🎯 Objetivo General**

Establecer las bases funcionales y sociales del proyecto, asegurando que la solución responde a necesidades reales de personas mayores y entidades sociales.

**🔧 1. Diseño del MVP (Producto Mínimo Viable)**

**a. Definición de funcionalidades clave**

* Chat con IA empática.
* Recordatorios básicos (medicación, citas).
* Solicitudes de ayuda vecinal.
* Registro y perfil de usuarios (mayores y voluntarios).

**b. Wireframes y prototipos**

* Crear mockups navegables para testeo rápido.
* Validar usabilidad con personas mayores (accesibilidad, tamaño de letra, navegación simple).

**c. Arquitectura técnica**

* Elección de stack tecnológico (ej. Flutter + Firebase + OpenAI API).
* Diseño de base de datos y flujos de usuario.

**🤝 2. Validación con ONGs y Servicios Sociales**

**a. Identificación de aliados**

* Contactar ONGs locales que trabajen con mayores (ej. Amigos de los Mayores, Cruz Roja, asociaciones vecinales).
* Presentar el concepto y recoger feedback.

**b. Entrevistas y focus groups**

* Con mayores: entender sus necesidades, miedos y preferencias.
* Con voluntarios: motivaciones, disponibilidad, barreras.
* Con ONGs: procesos actuales, puntos de dolor, oportunidades de colaboración.

**c. Ajustes al diseño**

* Incorporar sugerencias reales al diseño del MVP.
* Priorizar funcionalidades según impacto y viabilidad.

**📊 3. Planificación del Piloto (Q3)**

* Selección de 1 o 2 barrios para prueba inicial.
* Definición de métricas de éxito (uso, satisfacción, impacto emocional).
* Plan de formación para voluntarios y usuarios mayores.

**📍 Entregables al final de Q1:**

* Prototipo funcional navegable.
* Documento de especificaciones técnicas.
* Informe de validación con ONGs y usuarios.
* Plan de acción para desarrollo y piloto.

**Q2: Desarrollo de IA Conversacional y Red de Ayuda**

**🎯 Objetivo General**

Construir el núcleo funcional de la app: la IA conversacional empática y el sistema de conexión entre mayores y vecinos voluntarios.

**🤖 1. Desarrollo de la IA Conversacional**

**a. Diseño del flujo conversacional**

* Escenarios clave: conversación diaria, recordatorios, juegos cognitivos, detección de emociones.
* Tono: empático, claro, accesible para personas mayores.

**b. Entrenamiento y personalización**

* Uso de modelos de lenguaje (ej. GPT) adaptados a lenguaje sencillo y cálido.
* Entrenamiento con ejemplos reales de conversación con mayores (previo consentimiento).

**c. Funciones clave**

* Recordatorios hablados y escritos.
* Juegos de memoria y trivias.
* Detección de emociones por texto (tristeza, ansiedad, alegría).
* Generación de informes breves para familiares o cuidadores.

**🧑‍🤝‍🧑 2. Desarrollo de la Red de Apoyo Vecinal**

**a. Sistema de matching inteligente**

* Algoritmo que conecta solicitudes de ayuda con vecinos disponibles según:
  + Proximidad geográfica.
  + Afinidad (intereses, idioma, disponibilidad).
  + Historial de interacciones.

**b. Gestión de tareas**

* Solicitudes: compras, compañía, gestiones, paseos.
* Calendario compartido.
* Confirmación y seguimiento de tareas.

**c. Verificación y reputación**

* Registro con validación de identidad.
* Sistema de puntuación y comentarios.
* Mecanismos de seguridad y alertas.

**🧪 3. Pruebas internas y testeo controlado**

**a. Pruebas de usabilidad**

* Con personas mayores reales para validar accesibilidad y comprensión.
* Ajustes en tamaño de letra, navegación, lenguaje.

**b. Pruebas de IA**

* Validación de respuestas empáticas.
* Evaluación de precisión en detección emocional.

**c. Pruebas de red vecinal**

* Simulación de solicitudes y respuestas.
* Medición de tiempos de respuesta y satisfacción.

**📍 Entregables al final de Q2:**

* Módulo funcional de IA conversacional.
* Sistema de matching y gestión de tareas vecinales.
* App funcional en entorno de pruebas.
* Informe de validación técnica y social.

**Q3: Piloto en 2 Barrios con ONGs Colaboradoras**

**🎯 Objetivo General**

Lanzar una prueba real de la app en comunidades seleccionadas para validar su impacto, funcionalidad y aceptación por parte de mayores, vecinos y ONGs.

**🧭 1. Selección de Barrios Piloto**

**Criterios:**

* Presencia activa de ONGs o asociaciones vecinales.
* Alta proporción de personas mayores viviendo solas.
* Voluntariado potencial disponible.

**Acciones:**

* Firmar acuerdos de colaboración con ONGs locales.
* Identificar líderes comunitarios o embajadores del proyecto.

**👥 2. Captación y Formación de Usuarios**

**a. Personas Mayores**

* Campañas informativas en centros de día, farmacias, parroquias.
* Talleres presenciales para enseñar a usar la app.
* Soporte técnico inicial (acompañamiento, línea de ayuda).

**b. Vecinos Voluntarios**

* Registro a través de la app o en eventos comunitarios.
* Verificación de identidad y formación básica.
* Incentivos simbólicos: certificados, reconocimientos, gamificación.

**📲 3. Despliegue del MVP**

* Activación de funcionalidades clave:
  + Chat con IA.
  + Solicitudes de ayuda.
  + Recordatorios.
  + Panel de seguimiento para ONGs y familiares.
* Soporte técnico continuo durante el piloto.
* Canal de feedback directo desde la app.

**📊 4. Medición de Impacto**

**Indicadores:**

* Nº de interacciones con la IA.
* Nº de solicitudes de ayuda gestionadas.
* Tiempo medio de respuesta de vecinos.
* Nivel de satisfacción (encuestas).
* Cambios en el estado emocional reportado.

**Herramientas:**

* Dashboard interno para seguimiento en tiempo real.
* Informes semanales para ONGs y stakeholders.

**📍 Entregables al final de Q3:**

* Informe de resultados del piloto.
* Feedback cualitativo de usuarios y ONGs.
* Lista de mejoras para Q4.
* Decisión sobre escalado o iteración.

**Q4: Iteración y Expansión a Más Comunidades**

**🎯 Objetivo General**

Mejorar la app en base al piloto, escalar a nuevas zonas y fortalecer alianzas estratégicas para asegurar sostenibilidad y crecimiento.

**🔁 1. Iteración del Producto**

**a. Análisis de feedback del piloto**

* Revisión de métricas clave: uso, satisfacción, tiempos de respuesta, impacto emocional.
* Recogida de testimonios de mayores, vecinos y ONGs.
* Identificación de bugs, fricciones de uso y mejoras deseadas.

**b. Mejoras funcionales**

* Ajustes en la IA conversacional (tono, comprensión, personalización).
* Optimización del sistema de matching y notificaciones.
* Mejora de accesibilidad (modo voz, contraste, navegación simplificada).

**c. Nuevas funcionalidades (si es viable)**

* Videollamadas integradas.
* Agenda compartida con familiares.
* Integración con dispositivos IoT (ej. pastilleros inteligentes).

**🌍 2. Expansión Geográfica**

**a. Selección de nuevas comunidades**

* Basado en criterios de necesidad social y capacidad de colaboración local.
* Posible expansión a zonas rurales o ciudades medianas.

**b. Alianzas estratégicas**

* Nuevos acuerdos con ONGs, ayuntamientos y centros de salud.
* Posibles convenios con universidades o centros de innovación social.

**c. Campañas de difusión**

* Comunicación en medios locales y redes sociales.
* Eventos comunitarios de presentación.
* Historias de impacto reales para inspirar participación.

**💰 3. Sostenibilidad y Financiación**

**a. Modelos de sostenibilidad**

* Licencias para ONGs o ayuntamientos.
* Patrocinios de empresas con enfoque ESG.
* Donaciones o crowdfunding.

**b. Búsqueda de financiación**

* Aplicación a subvenciones públicas o europeas.
* Presentación a fondos de impacto social.
* Participación en concursos de innovación o aceleradoras.

**📍 Entregables al final de Q4:**

* Versión mejorada de la app post-piloto.
* Informe de impacto y aprendizajes.
* Plan de expansión a 3-5 nuevas comunidades.
* Estrategia de sostenibilidad a medio plazo.