

Introducción del Proyecto

Somos el grupo “La Filaen Medio” del centro IES Maestre de Calatrava, el equipo está compuesto por Juan Garcia, Mateo Molina, Jose Angel Aguilar y Jorge Herrera(subnormal).

Nuestro proyecto “MoodMate” es una plataforma de bienestar mental con la aplicación de IA, que tiene como finalidad hacer que los usuarios puedan manejar las diferentes situaciones mentales por las que pasan a lo largo de su vida.

Problema Encontrado

Teniendo en cuenta el mapa de empatía utilizando un potencial usuario, hemos detectado que a través, excesiva carga de trabajo y a la estigmatización de la sociedad en relación a la salud mental, no suelen buscar ayuda profesional para manejar ese tipo de situaciones. A parte de las largas colas por parte de la sanidad pública y el elevado precio por parte de la sanidad privada.

Solucion Hayada

Una posible solución a los problemas identificados es crear una plataforma alternativa que sea accesible de forma gratuita, pero con una opción premium a un costo reducido. En esta plataforma, los usuarios tendrían la oportunidad de acceder a diversas herramientas, así como de conectarse con profesionales y grupos de apoyo especializados. De esta manera, se ofrecería un servicio integral que cubra las necesidades de los usuarios sin comprometer su accesibilidad económica, fomentando la interacción y el aprendizaje en un entorno colaborativo.

Todo esto, va de la mano con la propuesta de valor:

Nuestra propuesta de valor se basa en una **personalización inteligente**, donde una IA adaptativa evoluciona según las necesidades únicas de cada usuario.

Ofrecemos **recursos diversificados**, como meditaciones guiadas, terapia virtual, ejercicios de autorreflexión y herramientas de autoevaluación.

La **accesibilidad multiplataforma** es clave, con una aplicación móvil, integración con wearables y una interfaz web responsive.

Además, fomentamos una **comunidad de apoyo** en un entorno seguro para la interacción social y la motivación mutua. Incorporamos **gamificación motivacional**, utilizando elementos lúdicos que incentivan la participación y el compromiso.

A través de un **marketplace**, los usuarios pueden acceder directamente a terapeutas y coaches certificados, facilitando la **conexión motivacional**.

Nuestro enfoque está centrado en la prevención, promoviendo la resiliencia y el desarrollo de **hábitos saludables a largo plazo**, todo ello bajo un estricto compromiso con la **privacidad y seguridad** de los datos personales y de salud mental.

Tipo de Modelo de Negocio

Nuestro proyecto está enfocado en un modelo B2B, proporcionando a empresas una plataforma personalizada para mejorar el bienestar de sus empleados. A través de herramientas de salud mental, recursos preventivos y acceso a profesionales certificados, ayudamos a las organizaciones a fomentar el bienestar integral y la productividad en el lugar de trabajo.

Asociaciones clave

Instituciones académicas: Colaboraciones para investigación y validación científica

Empresas de tecnología: Integraciones con wearables y plataformas de productividad

Organizaciones de salud mental: Alianzas con asociaciones profesionales y ONGs.

Influencers y creadores de contenido: Embajadores de marca y programas de afiliados

Empresas de seguros y salud: Integración en planes de salud y corporativos y descuentos para usuarios activos

Plataformas de aprendizaje online: Cursos certificados y desarrollo conjunto de programas formativos

Recursos clave

Infraestructura tecnológica: La plataforma tendrá grandes apartados de personalización ayudados por la IA para que cada usuario tenga la posibilidad de personalizar la aplicación a su gusto.

Base de datos: La aplicación guardará todos los usuarios con la hoja de registro completa que rellenarán una vez se descargue la aplicación y cada movimiento que realice dentro de la aplicación.

Biblioteca de contenido: La aplicación tendrá un amplio catálogo de recursos, como charlas, podcast, entrevistas de psicólogos y personas especializadas, incluyendo algunas actividades dinámicas para incentivar el uso de la aplicación

Capital humano: El equipo de desarrollo está formado por una amplia gama de programadores, en colaboración con profesionales del sector de la psicología

Validación

Realización de encuestas a nuestros compañeros de clase, profesores y otros alumnos del centro.

El modelo de monetización que hemos elegido es un modelo Freemium.

Experiencia del equipo

La experiencia para el equipo se podría resumir como enriquecedora. Al comienzo y debido al corto periodo de tiempo del que disponíamos para desarrollar el proyecto fue un tanto complicado organizar las distintas tareas que iba a llevar a cabo cada integrante del grupo. Esta presión añadida nos forzó a cooperar y a tomar roles temporales para cada integrante. Dichos roles en muchos casos se mantuvieron, pero en otros mutaron hasta que cada miembro del grupo desarrolló una función (o a veces varias) específica de valor para el grupo. En definitiva, la experiencia nos ha servido para aprender a adoptar roles flexibles, para aprender a trabajar en equipo y para repartir tareas de manera que el trabajo se realice de manera más eficiente.