

---

me veo  
en ti

Colegio Adharaz

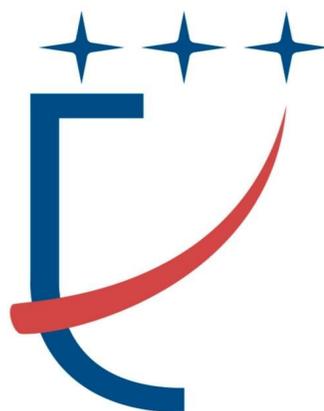
Lola Neria

Maria José Gámez

Ana Pérez

Alejandra Gutiérrez

Carlota Mijares



me veo en ti

---

# Índice

➤ Portada	1
➤ Índice	2
➤ Resumen ejecutivo	3
➤ Objetivo	5
➤ Desarrollo	5
I. Nuestra imagen	6
II. Principales consumidores	8
III. Nuestra plataforma	8
IV. Estrategia de marketing	14
V. Fuentes de ingresos	15
➤ Colaboración	16
➤ Resultados	17
➤ Conclusiones	17
➤ Bibliografía	18
➤ Agradecimientos	18



me veo en ti

---

## **Resumen ejecutivo:**

Nuestra idea se basa en una plataforma que ayude a la gente a intercambiar experiencias. Ésta surge al darnos cuenta de que hay jóvenes muy preparados carentes de experiencia. Dicen que la experiencia se gana con los años, pero... ¿y si en vez de solo ganarla pudieras también comprarla?

A simple vista parece que ha sido la inexperiencia de los jóvenes, la necesidad de consultar sus dudas, lo que nos ha impulsado a hacer este proyecto. Sin embargo, creemos que este trabajo acoge igualmente las ilusiones de todos aquellos que han llenado de historias sus vidas y están deseosos de compartirlas. Jóvenes y no tan jóvenes en contacto, un intercambio precioso, enriquecedor, dinámico e ilusionante.

Hemos concluido esto al hacernos la siguiente pregunta: "¿Cómo es posible que haya personas llenas de experiencia y sabiduría, llenas de mil historias, que sientan que no sirven para nada? Quizá nadie las escucha, quizá ya no valen nada, quizá ya no sirven para nada en esta sociedad de cambios y novedades....."

Con esta propuesta pensamos que todos ganan. Los jóvenes, por una parte, empapándose de las experiencias de las personas mayores adquiriendo nuevos conocimientos y consejos. Por el otro lado, las personas de edad avanzada, que pasan sus días sintiéndose solos en su casa, pueden nutrirse de la energía de los jóvenes. También pueden aprender mucho de los jóvenes, dado que el mundo ha cambiado muchísimo en muy poco tiempo y es una realidad que a las personas de la tercera edad les cuesta adaptarse a este nuevo mundo digital. Los jóvenes pueden aportarles conocimientos tecnológicos como: aprender a usar un dispositivo táctil, (y dejar atrás el de teclas, utilizado entre las personas mayores) la televisión inteligente, etc. De esta forma, no solo ganarían conocimientos y compañía, sino que estarían enseñando a las cabezas de las que dependerá el mundo en el futuro. Desmontaríamos, así, su teoría sobre su carencia de valores e importancia en la sociedad.

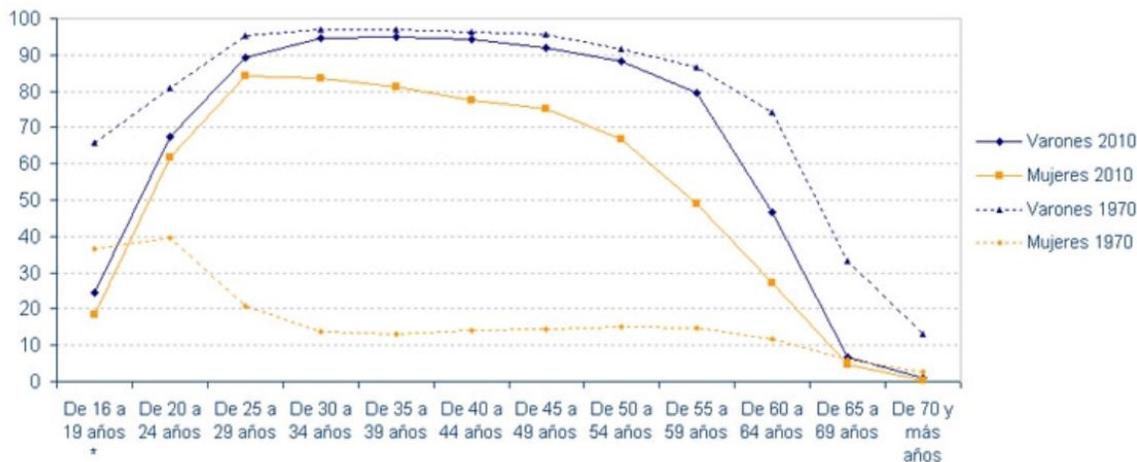
Cuando continuamos desarrollando nuestro proyecto nos dimos cuenta de que sería absurdo limitar esta gran oportunidad de ayudar, aprender y estar en compañía a los más jóvenes y los más mayores. Por ese motivo decidimos incluir en nuestro trabajo



me veo en ti

a todos aquel que quiera compartir sus experiencias y enriquecerse de las de los demás: entre jóvenes-jóvenes, jóvenes-adultos, adultos-personas mayores, etc.

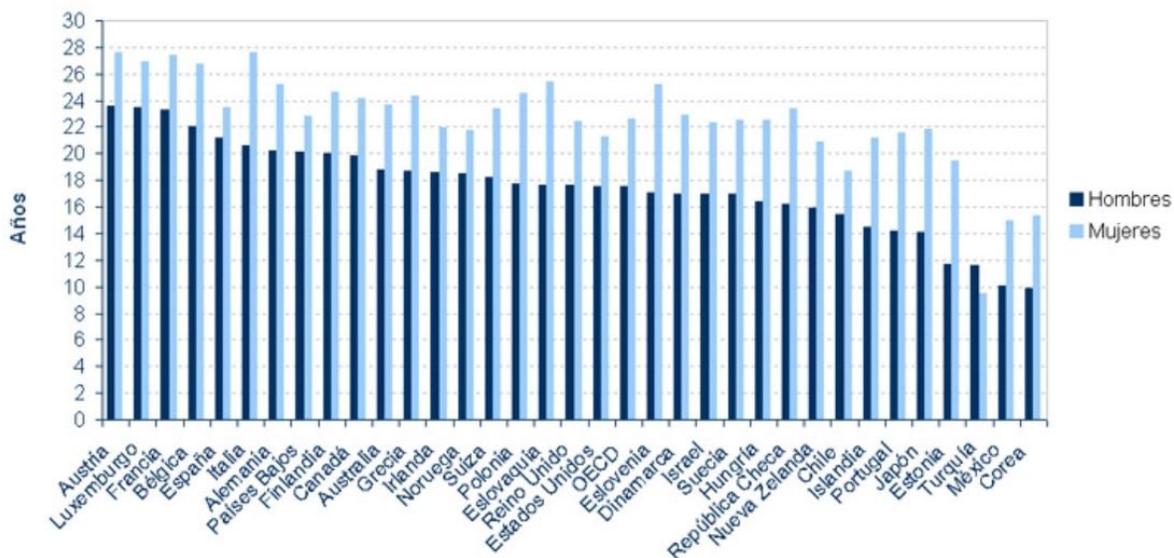
**Tasa de actividad de la población de 16 y más años por sexo y grupos de edad, 1970 y 2010**



\*OBSERVACIÓN: Los datos correspondientes al año 1970 corresponden a la población entre 15 y 19 años.

FUENTE: 2010: INE. INEBASE: Encuesta de Población Activa. Media de los cuatro trimestres del año 2010  
1970: INE. Censo de población de 1970. Tomo III

**Años esperados de vida tras la jubilación en distintos países del mundo por sexo Año 2009**



me veo en ti

---

## **Objetivo:**

Con este proyecto pretendemos crear un plataforma virtual en la que personas con distintas experiencias puedan compartirla con el resto de la gente para que así, puedan sacar fruto de estas, estar más preparados y tener más seguridad a la hora de afrontar situaciones similares en un futuro.

Creemos firmemente que vamos a mejorar la sociedad de hoy en día, ya que uno de nuestros principales objetivos es integrar a las personas jubiladas en una edad temprana y desechar la idea que muchos tienen en la cabeza de que no aportan ningún valor constructivo a la sociedad, y hacerles ver que valen y que pueden enseñarle millones de cosas a los jóvenes inexpertos.

Mirándolo desde otro punto de vista, también vamos a aportar herramientas útiles con las que construir un mundo mejor, ofreciendo a los jóvenes una gran selección de experiencias 100% reales, para así evitar encontrarnos en un mañana con una situación complicada, sin tener ninguna idea previa de lo que hacer al respecto.

Adicionalmente, este proyecto ayudará a los jóvenes a tomar decisiones importantes por sí mismos y a no caer en errores cometidos previamente por otros en situaciones similares.

## **Desarrollo:**

Somos un grupo de jóvenes de tercero de la eso del colegio Adharaz y tenemos una edad media de 15 años.

Gracias a la iniciativa del concurso Growlab, hemos podido detectar y analizar algunos de los problemas presentes en la sociedad española.

Después de hacer una lluvia de ideas , llegamos a la conclusión de que muchos de nuestro mayores se sienten inservibles para la sociedad. A partir de ahí empezamos a trabajar para solucionarlo.



me veo en ti

---

Pensando en todo aquello que ellos tienen para ofrecernos y que es muy difícil que nos lo de alguien más, dimos con la clave. LA EXPERIENCIA, eso tan valioso que estas personas pueden ofrecer a los más jóvenes, ya que cada una es única e irrepetible, y cada persona puede sacar fruto de ello.

Para ello, pensamos en crear una plataforma mediante la cual las personas de edad avanzada puedan dar a conocer sus experiencias y/o conocimientos relativos a diferentes categorías tales como negocios, gestión de la economía del hogar, historia... mediante artículos escritos o vídeos. Y gente que necesita información sobre estos temas pueden "comprar" las experiencias de los demás.

Más adelante caímos en la cuenta de que este proyecto podría servir no solo para nuestros mayores, sino también para cualquier otra persona con experiencias interesantes, tengan la edad que tengan, de manera que se añadirían nuevas categorías tales como viajes, experiencias con estudios cursados en el extranjero... De forma que cualquiera puede comprar y vender experiencias y conocimientos a cualquier otra persona que lo necesite, pero aunque cualquiera pueda consumir nuestros servicios, queremos centrarnos en las personas de edad avanzada que son quienes sufren un problema. Incluso algunas personas mayores podrían consumir las experiencias de los jóvenes, ya que el mundo ha evolucionado. Puesto que todo en esta vida sirve para aprender, nos planteamos la siguiente pregunta ¿Por qué solo enriquecernos y aprender de nuestras propias experiencias pudiendo aprender además de las experiencias de quienes nos rodean?

### 1. Nuestra imagen:

Nuestra idea de logo original era la imagen de un anciano frente a un espejo de pie color beige. Este color se representa como un color confiable, relajante y tranquilo que aporta la calidez propia del color marrón y la frescura y nitidez características del color blanco. Elegimos este color dado que guarda las mismas cualidades que poseen, tanto las personas mayores como los jóvenes, y pueden complementarse entre ellas.

En el espejo, reflejada, situamos la imagen de un joven adolescente. Además, de éste, colgaban dos zapatos, uno de una talla considerablemente mayor. Con esta imagen queríamos dar a entender que los jóvenes son el reflejo de las personas mayores, ya que éstos crecen de su mano, aprenden a andar de sus pasos y reusan los bolis que ellos ya habían utilizado antes para escribir sus historias.

Es cierto que los jóvenes toman de referencia a los mayores, pero debemos de reconocer que éstos también tienen mucho que aportar al resto el mundo. Esto se



me veo en ti

---

debe a que poseen ojos novatos nerviosos por descubrir un mundo que muchos adultos ya creen que conocen. Los jóvenes viven cada experiencia con el nerviosismo y la emoción del primer día, cosa que los expertos a veces se olvidan de hacer.

El par de zapatos hace referencia a la popular expresión "Ponerse en los zapatos del otro" (Indicando uno de los zapatos el del joven y el otro, de varias tallas mayor, perteneciente al de la persona mayor)

Pero finalmente vimos muy complicado el poder hacer el logo sin ayuda de un profesional y, aunque si en el futuro este proyecto se llevara a cabo usaríamos la idea principal, por ahora hemos decidido usar un logo más sencillo que hemos conseguido en una página web.

El logo final está formado por dos manos agarradas simbolizando la unión entre generaciones que se complementan y ayudan entre ellas, especialmente los ancianos a los jóvenes.

El color azul representa la confianza y la simpatía, y el verde se asocia a la esperanza. Elementos que se ven representados en nuestro proyecto.



me veo en ti



me veo en ti

---

## II. Principales consumidores:

En nuestra plataforma cualquier persona puede ofrecer su experiencia a cualquier otro, por tanto nuestros consumidores son las personas que, o bien ofrecen o compran experiencias.

Aunque cualquiera puede ser consumidor, nuestro objetivo es dar un servicio a los mayores, por eso en parte ellos son nuestros principales consumidores.

## III. Nuestra plataforma:

La idea se desarrollaría en una app, aunque necesitaríamos la ayuda de un grupo de técnicos, ya que no contamos de conocimiento para realizar estas por nosotras mismas.

También disponemos de una página web, para disponer de alguna plataforma en el momento, aunque ésta no dejará de estar cuando esté operativa la app. En ella se da a conocer nuestro proyecto, cómo surgió la idea y precios del producto correspondiente.

Hemos optado por darnos a conocer por algunas plataformas digitales como Instagram, ya que es una de las redes más usadas a nivel mundial.

En ella navegan individuos de una gran variedad de edades, lo cual facilita el conocimiento global.

Si tienen alguna duda o necesitan ayuda, podrían comunicarse con nosotros a través de nuestro correo; [meveoenti.experiencias@gmail.com](mailto:meveoenti.experiencias@gmail.com) que será adaptado en todas nuestras plataformas.

De alguna forma, somos el medio por el cual otros ganan económicamente, además de aprender y formarse como personas.

Estas son algunas de las fotos de nuestra página web:

(En la página principal, la primera fotografía, la imagen de fondo expresa una idea subjetiva sobre lo que consiste nuestra idea: compartir esas experiencias que alguien vivió en algún momento determinado.)



me veo en ti



me veo en ti



## ME VEO EN TI

Nuestra idea se basa en una plataforma que ayude a la gente a intercambiar experiencias. Ésta surge al darnos cuenta de que hay jóvenes muy preparados carentes de experiencia. Dicen que la experiencia se gana con los años, pero... ¿y si en vez de solo ganarla pudieras también comprarla?



## ¿Por qué 'Me veo en ti'?

Este nombre expresa cómo los mayores se ven reflejados en los más jóvenes, en cuanto a que se reconocen y recuerdan esos años en los que ellos estaban llenos de inexperiencia y desconocimiento, y los jóvenes se ven del mismo modo reflejados en los mayores, en cuanto a que se visionan igual que ellos en el futuro, llenos de experiencias y aprendizajes por compartir.

# ¿Qué es?





# Contáctanos



VIA GMAIL

[meveoenti.experiencias@gmail.com](mailto:meveoenti.experiencias@gmail.com)



VIA INSTAGRAM

[@meveoenti\\_](https://www.instagram.com/meveoenti_)

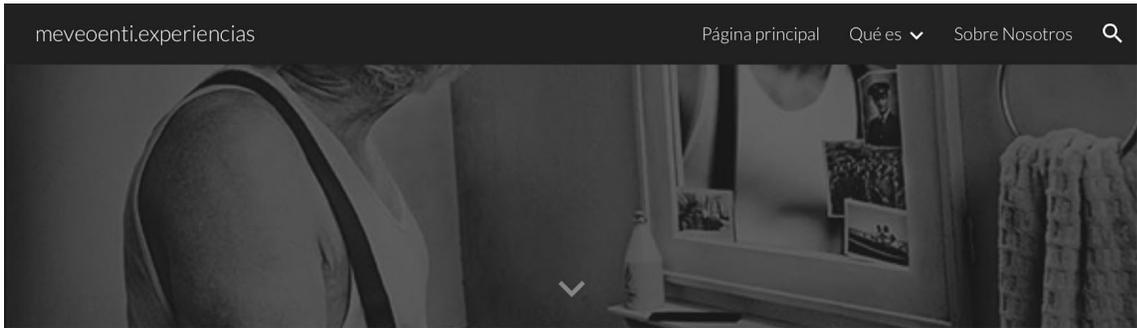


VIA FACEBOOK

[Me Veo En Ti](#)



me veo en ti



Negocios



Gestión de la economía del hogar



Cocina



me veo en ti



Costura



Erasmus



Estudios universitarios



Viajes



Tecnología



Política



# Sobre Nosotros



## ¿Quiénes somos?

Somos un grupo de alumnas de secundaria del colegio Adharaz, Attendis.  
Gracias a la iniciativa del concurso Grow Lab, que apoya la educación de los



me veo en ti



## ¿Quiénes somos?

Somos un grupo de alumnas de secundaria del colegio Adharaz, Attendis. Gracias a la iniciativa del concurso Grow Lab, que apoya la educación de los estudiantes de secundaria en colaboración con sus maestros, fomentando el esfuerzo, la perseverancia y el espíritu innovador, (definición que el concurso en sí proporciona en su página web oficial. Les dejamos aquí el enlace : <https://www.ec2ce.com/grow-lab-19/>) decidimos poner en marcha nuestro propio proyecto emprendedor.



## Nuestro objetivo

Nuestro objetivo es conseguir que personas con distintas experiencias puedan compartirla con el resto de la gente para que así, puedan sacar fruto de estas, estar más preparados y tener más seguridad a la hora de afrontar situaciones similares en un futuro.

#shareforimprove #changethesociety

### IV. Estrategia de marketing:

Para conseguir que la gente consuma nuestro producto pensamos que, la primera experiencia, se pueda empezar a leer gratuitamente, pero en un punto de ésta, habrá que pagar para continuar leyéndola. A partir de la primera experiencia, habrá que pagar por cada una que se quiera leer. Para que los lectores y consumidores comprueben si esa experiencia les resulta útil y quieran pagar por ella, cada experiencia constará de una pequeña síntesis introductoria para que comprueben si les satisface esa experiencia o prefieren tomar otra.

También nos hemos dado a conocer en diferentes redes sociales, por ejemplo, Instagram, Twitter, y Facebook para que la gente pueda contactar con nosotros y conocernos mejor.



me veo en ti

## V. Fuentes de ingresos:

En la realización y elaboración de nuestro proyecto, hemos pensado, asimismo, acerca de cuáles podrían ser las fuentes de ingresos. Como ya hemos comentado en el apartado anterior, obtendremos ingresos por cada historia que consuma el cliente. Los lectores y usuarios de nuestra plataforma tendrán, por lo tanto, 2 opciones diferentes: Pueden pagar una suscripción the **2,99 €** al mes, o **19,99 €** al año. O bien pueden pagar **0.99 cents.** por cada experiencia que quieran comprar.

Aquellas compañías que quieran aparecer en nuestra plataforma en forma de anuncio pueden pagarnos de manera acorde a los siguientes periodos de tiempo. Cada vez que uno de nuestros usuarios haga click en el anuncio publicado en nuestra plataforma, el propietario del anuncio tendrá que abonar **0.50 cents** más, aparte de la cantidad fija que hay que financiar por dicha publicación del anuncio. ( Para elaborar las fuentes de ingresos, nos hemos basado en este método llamado *pay per click* )

Cada persona que desee publicar su experiencia en nuestra plataforma, ha de saber que su experiencia será primero corregida por nuestros editores, y si nos parece que es apta esta será publicada. ¿Pero, qué ganan las personas que comparten sus experiencias aparte de compartirla con los demás? Cada persona que publique una experiencia se beneficiará del **70%** que abona cada usuario por leer su experiencia.

Periodo de tiempo en el que quieren ser anunciados en nuestra plataforma	Cantidad de dinero que tiene que abonar
24 horas	<b>29,99 €</b>
72 horas	<b>59,99 €</b>
1 semana	<b>119,99 €</b>
1 mes	<b>299,99 €</b>

Todos los pagos mencionados anteriormente serán abonados a través de tarjeta de crédito virtual y/o por el método de Pay Pal.



me veo en ti

---

## **Colaboración:**

Empezamos este trabajo con una lluvia de ideas sobre los problemas que encontramos en la sociedad actual y nos dimos cuenta del problema que sufre un gran número de personas de la tercera edad en España. Y es, en muchas ocasiones, al estar jubilados, se sienten inservibles o incluso una carga. Nuestro objetivo es acabar con esa percepción que tienen de ellos mismos.

Antes de llegar a la idea definitiva, la modificamos varias veces, aunque el objetivo era el mismo: ayudar a nuestros mayores.

Primero pensamos en crear una fundación mediante la cual la gente daba dinero voluntariamente. En ella, los mayores enseñarían a los más jóvenes todas esas cosas que ya no están acostumbrados hacer, por ignorancia y carencia de tiempo, como por ejemplo: preparar comida casera, coser, etc. Nos gustaba mucho la idea pero nos dimos cuenta de que sería muy complicado que la gente pagase voluntariamente lo suficiente como para poder obtener al menos un salario mínimo.

Más tarde pensamos en convertir a los abuelos en "influencers" mediante un canal de youtube, pero de ahí no podríamos obtener ingresos hasta que éste no creciese considerablemente.

A partir de ahí, empezamos a desarrollar nuestro proyecto con ayuda de nuestra profesora de emprendimiento y varias sesiones con nuestra mentora.

Al principio, desarrollar la idea nos resultó un tanto complicado ya que teníamos que hacerlo a la vez en inglés, para nuestra clase de emprendimiento; y en español, para el concurso.

Hicimos una presentación sobre el proyecto aplicando todos los conocimientos de emprendimiento aprendidos durante el curso escolar, pero donde encontramos más problemas fue a la hora de encontrar fuentes de ingresos.

Para tratar de poner fin a este problema empezamos a pensar las personas a las que queríamos resolverles un problema. Con nuestros pacientes en el centro de nuestras ideas caímos en la cuenta de todo lo que las personas mayores tienen para ofrecer y que es indispensable para el resto de generaciones.



me veo en ti

---

## **Resultados hipotéticos:**

Esperamos que este proyecto cambie poco a poco la sociedad, de manera más cultural. Esperamos también que el proyecto proporcione más tiempo libre a los clientes que no necesitarán vivir la experiencia que han comprado. También esperamos que todo el mundo se sienta libre para contar sus experiencias, ya que todo el mundo ha vivido seguro una experiencia que contar.

También contamos con que nuestra plataforma llegue a ser conocida por mucha gente y que ayude a las personas que nos rodean no solo a proporcionarles nuestras propias experiencias sino también poder consumirlas.

Pero, por encima de todo, queremos acabar con la idea impregnada, no solo en las personas mayores, sino en parte de la sociedad, de que los jubilados no sirven más que para ser una carga y cobrar una pensión. Porque ellos son los que más tienen para ofrecernos, aunque a veces no podamos, o no queramos darnos cuenta.

## **Conclusión:**

Gracias a este proyecto hemos sido capaces de analizar los problemas presentes en nuestra sociedad y nos hemos dado cuenta de que, al coordinarnos y aprender a trabajar realmente como un equipo, hemos sido capaces de desarrollar una posible solución.

Hemos llegado también a la conclusión de que, poniendo atención a nuestro entorno, analizándolo, teniendo ganas de cambiar las cosas y, sobretodo, siendo capaces de trabajar en equipo, podemos solucionar, no todos, pero sí muchos problemas que hay a nuestro alrededor.

Aunque este proyecto no se pueda poner en práctica ahora, debido a la falta de medios, sí que esperamos poder hacerlo realidad en un futuro, sobretodo por la ilusión con la que lo hemos hecho.



me veo en ti

---

## **Bibliografía:**

- Fotos de 1 y 2 de la página 4:

<http://envejecimiento.csic.es/imagenes/estadisticas/indicadores/otros-indicadores/jubilacion/2011/trabajo-jubilacion-01.jpg>

## **Agradecimientos:**

Queremos agradecer al nuestro colegio, Adharaz, por darnos la oportunidad para participar en este proyecto y por ayudarnos a desarrollar la idea y la iniciativa de “Me Veo En Tí”. Además queremos agradecer a Ruth Tenorio por haber sido nuestra mentora y a Mar Parejo parejo, nuestra profesora de entrepreneurship (emprendimiento). Gracias también al equipo Grow Lab por crear y desarrollar iniciativas como ésta, que hacen crecer el potencial de los jóvenes y mostrarles su importancia en la sociedad.

Esperemos que lo hayan disfrutado, y ya saben, ¡permítansen la oportunidad de verse en los demás!

Muchas gracias.

Ana Pérez Martínez

Alejandra Gutiérrez Ruiz

Lola Neria Moreno

María José Gámez Collantes de Terán

Carlota Mijares Perea



me veo en ti