

SOCIEDADES CLAVE

1. Identificación de los agentes clave

Para que el proyecto funcione, es necesaria la colaboración de distintos agentes que aporten recursos técnicos, materiales y conocimiento del ámbito educativo y de la accesibilidad. IA tratarse de un dispositivo tecnológico destinado a colegios, el proyecto no puede desarrollarse de forma aislada.

Los principales agentes clave identificados son:

- fabricantes de hardware
- desarrolladores de software
- centros educativos
- asociaciones relacionadas con la discapacidad auditiva

2. Rol de cada agente

Fabricantes de hardware

Son los encargados de la producción de la base fija y de la pantalla desmontable del dispositivo. Aportan los materiales, los componentes tecnológicos y el ensamblaje del robot, garantizando que sea resistente y adecuado para un uso diario en entornos educativos.

Desarrolladores de software

Se ocupan del desarrollo y mantenimiento del software de transcripción de voz a texto y de la interfaz del dispositivo. Su función es asegurar que el sistema sea estable, fácil de usar y adaptable a las necesidades del estudiante o profesor.

Centros educativos

Los colegios y centros educativos actúan como clientes y usuarios institucionales. Además de adquirir el dispositivo, aportan el contexto real de uso, permitiendo probar el funcionamiento del sistema en situaciones reales como clases, tutorías o explicaciones grupales.

Asociaciones de personas sordas

Estas asociaciones aportan conocimiento directo sobre las necesidades reales de las personas sordas. Su colaboración es clave para orientar el diseño del dispositivo y evitar soluciones poco prácticas o alejadas de la realidad del colectivo.

3. Priorización de los agentes

Agentes críticos

- Fabricantes de hardware: sin ellos no es posible producir el dispositivo.
- Desarrolladores de software: sin el software de transcripción y la interfaz, el robot no cumple su función principal.
- Agentes importantes
- Centros educativos: son necesarios para la implantación del proyecto y para comprobar su utilidad real en el aula.

4 . Asociaciones de personas sordas:

ayudan a validar que el producto responde a necesidades reales y no solo teóricas.

Agentes opcionales

Empresas de mantenimiento tecnológico: su ausencia no impide el funcionamiento inicial del proyecto, pero mejora la durabilidad y reduce incidencias a largo plazo.

5. Justificación de la selección de los agentes

Los agentes seleccionados cubren todas las áreas necesarias del proyecto: producción, desarrollo tecnológico, uso real y validación social. Esta combinación permite reducir riesgos, ya que el dispositivo no se diseña solo desde un punto de vista técnico, sino también educativo y social.

Por ejemplo, la colaboración con asociaciones de personas sordas reduce el riesgo de crear un producto poco útil, mientras que trabajar con centros educativos permite adaptar el dispositivo a la realidad del aula.

6. Alineación con el modelo de negocio y reducción de riesgos

Las sociedades clave están alineadas con el modelo de negocio institucional del proyecto. Los fabricantes y desarrolladores permiten ofrecer un producto estable y funcional, mientras que los centros educativos garantizan un uso continuado del dispositivo.

Esta red de agentes reduce riesgos técnicos y riesgos de mercado ya que el producto se desarrolla teniendo en cuenta tanto la viabilidad técnica como las necesidades reales de los usuarios.

7. Validación de la selección

El estudio de estos agentes se ha basado en el análisis del funcionamiento habitual de proyectos tecnológicos en el ámbito educativo. Además, el contacto previo con personas sordas y familiares ha reforzado la importancia de contar con asociaciones especializadas como apoyo para validar el diseño y uso del dispositivo.