

1. Introducción:

Hoy en día, el uso de las nuevas tecnologías se conforma como una parte fundamental en la vida de los jóvenes (Aesthesia Psicólogos Madrid, 2020). Desde temprana edad, normalmente la mayoría del alumnado poseen acceso a los dispositivos electrónicos, tales como los móviles, tabletas y ordenadores.

Teniendo en cuenta la presente tendencia, se ha decidido aprovechar el fácil acceso a este tipo de recursos para transformar el aprendizaje en una experiencia mucho más dinámica e interactiva. Lamentablemente, gran parte del contenido es lúdico y no siempre promueve el desarrollo de habilidades cognitivas o hábitos saludables (Neuropsicología y Aprendizaje, 2020).

El presente proyecto, presenta el denominado “Virtual Book”, un libro o libreta que combina las funcionalidades de una libreta tradicional con el uso de herramientas digitales, ayudando a fomentar un uso ético y responsable de las nuevas tecnologías (Infocop, 2023).

Con ello, se buscará facilitar al alumnado una serie de herramientas mediante el uso de la realidad aumentada (QR y marcadores AR) que fomente el aprendizaje y el uso de las nuevas tecnologías en las nuevas generaciones (Telefónica, 2023).

Consiste en una libreta con variedad de códigos QR enfocados en diversos temas educativos, datos curiosos, hábitos saludables, etc, usando contenido audiovisual atractivo y llamativo para el enganche positivo de estos mismos, así fomentando el uso de la tecnología responsablemente desde temprana edad a la par de que se siguen educando con temas variados.

Para la realización de este proyecto, se desarrollará en base a la siguiente estructura marcada; en primer lugar, se llevará a cabo una breve introducción de los contenidos principales a tratar. En segundo lugar, se presentarán los objetivos generales y específicos, que permitirán definir con claridad las metas que se buscan alcanzar con el “Virtual Book” y las acciones concretas necesarias para su puesta en marcha.

A continuación, se expondrán los valores fundamentales que guiarán el desarrollo del proyecto, tales como la innovación, la responsabilidad digital y la educación inclusiva, así como las actitudes y cualidades necesarias para llevarlo a cabo, destacando el trabajo en equipo, la creatividad y el compromiso educativo.

Seguidamente, se realizará un estudio de mercado en el que se analizarán los servicios que ofrece el “Virtual Book”, el mercado objetivo al que se dirige, la competencia existente y el entorno que rodea el proyecto. También se incluirá un análisis DAFO para identificar fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas, lo que facilitará la toma de decisiones estratégicas.

Además, se detallará la forma jurídica elegida para el desarrollo del proyecto, el proceso de constitución legal y la contratación necesaria. Posteriormente, se abordarán las fuentes de financiación, considerando los aportes de socios, préstamos bancarios y posibles ayudas públicas.

Finalmente, se desarrollará un plan de marketing que defina las estrategias de promoción y posicionamiento, así como un plan de tesorería que recoja las proyecciones económicas y la viabilidad del proyecto. Todo ello culminará con las conclusiones, donde se reflexionará sobre los resultados esperados y el impacto del “Virtual Book” en el ámbito educativo.

El diseño de la libreta será atractivo para los niños, con los QRs y los marcadores AR ubicados en lugares visibles para facilitar a los niños su visualización. Una libreta tradicional de hojas blancas, cuadriculadas o de rayas, según la preferencia del niño. Con una página con stickers interactivos al comercio de la libreta. Estos stickers tendrán temas más extensos para la educación de los niños, pudiendo escanearlos con un teléfono o Tablet, con temáticas de educación, ciencia arte, etc. Creando videos, animaciones, actividades interactivas, y más en relación con la educación de los más pequeños.

2. Objetivos

En el presente apartado, se abarcarán las metas y logros por alcanzar mediante el lanzamiento de Virtual Book, así como el de la propia empresa, dividiéndose en:

2.1 Objetivos generales

- Crear una libreta moderna con QRs escaneables para el acceso de todo público, además de poder llevar a cabo una idea pensada por estudiantes para los estudiantes

2. 2 Objetivos específicos

- Incentivar el uso de tecnologías responsables enfocado en el ámbito académico.
- Poder llevar a cabo una nueva forma de adquirir conocimientos.
- Incrementar los ingresos de la empresa, con el objetivo de aumentar la producción y llevar al mercado más productos.

3. Valores, actitudes y cualidades

En el siguiente apartado, se hará referencia a las habilidades que se pretenderán transmitir tanto como empresa como grupo de trabajadores, siendo aquellas definidas a continuación:

3.1. Valores

- Honestidad: Se empleará información verídica, asegurando que los estudiantes y padres fíen la educación de sus hijos en el material que ofrece el proyecto, fomentando también en los más pequeños el valor de la verdad y la importancia de sus procesos de aprendizaje.
- Empatía: Se buscará que los estudiantes se sientan motivados, seguros y libres dentro de su proceso educativo. El proyecto asegura un entorno educativo con total empatía, tolerancia e igualdad, reconociendo las diferencias individuales, sociales y culturales de cada uno de los estudiantes.
- Respeto: Se considerará como el pilar de esta, ya que sin el respeto favorece un mal ambiente en la empresa por lo que puede repercutir en el producto final y que el usuario de la libreta vea mermada su experiencia de usuario.
- Compañerismo: Se empleará mediante dinámicas o actividades con compañeros de trabajo, se busca que haya una mejor relación de trabajo entre compañeros, con la finalidad de favorecer de manera positiva el ambiente laboral y así mejorar tanto la eficiencia como la productividad de la empresa.

3.2. Actitudes y Cualidades

-Innovador: Con nuestro producto se busca revolucionar el concepto de estudiar a través de libretas con códigos QR, haciendo que el hecho de estudiar sea más entretenido a la vez que aprendes contenidos nuevos.

-Sostenible: La libreta se creará mediante el uso de productos reciclados, provenientes de otras libretas y además es biodegradable, haciendo que sea sostenible con el medioambiente de manera responsable de tal forma que el público que la use pueda aprender a la par que usa las nuevas tecnologías.

-Versatilidad: La libreta va a poder abarcar a mucho público, entre ellos serán estudiantes entre 4 y 16 años, ya que estos son los que usaran más este producto innovador. Sin embargo, también podrán usarlo personas de mayor edad que no hayan tenido la oportunidad de estudiar.