ACTIVIDADES CLAVE

Las **actividades clave del proyecto** se centran en diseñar, comercializar y mantener un sistema portátil de regulación y apoyo sensorial para niños en entornos de alta estimulación. No se trata únicamente de fabricar un kit con objetos sensoriales, sino de desarrollar una solución personalizada que facilite la anticipación, la regulación y la participación de los niños en diferentes espacios.

A continuación vamos a mostrar punto por punto y en orden prioritario, todas las actividades que van a conformar nuestro proyecto:

1º Investigación y asesoramiento especializado. Contactar con terapeutas ocupacionales, profesionales especializados en TEA, personas autistas y familias para identificar necesidades reales y definir qué recursos pueden resultar útiles en diferentes situaciones de sobrecarga sensorial.

2º Diseño y desarrollo del kit sensorial. Seleccionar y combinar un máximo de 15 estímulos (estarían por determinar), incluyendo protección auditiva, objetos táctiles, elementos de presión, recursos propioceptivos y tarjetas de comunicación visual. Diseñar también una bolsa o caja portátil, práctica y resistente, con una estética de colores suaves.

3º Personalización de los kits. Crear diferentes configuraciones adaptadas a las edades, preferencias y necesidades individuales de los niños, evitando un modelo universal. Ofrecer la posibilidad de sustituir o modificar elementos según las preferencias del usuario.

4º Desarrollo y ejecución de un programa piloto. Implementar una prueba de entre cuatro y seis semanas con un máximo de 10 niños de diferentes edades en distintos entornos de alta estimulación. Observar qué elementos se utilizan, cuáles se rechazan y en qué situaciones resultan más útiles.

5º Recopilación y evaluación del *feedback*. Recoger las opiniones de los niños, sus familias y los profesionales que los acompañan. Analizar los resultados del programa piloto para identificar mejoras y validar la utilidad práctica del sistema.

6º Diseño de un protocolo de uso. Establecer pautas sencillas para utilizar el kit en tres fases: antes de la situación estimulante (anticipación y preparación), durante (regulación y comunicación) y después (recuperación y posible vuelta a la actividad). El objetivo es facilitar una respuesta coherente y reducir la improvisación.

7º Desarrollo de una plataforma digital de venta y personalización. Crear una página web o aplicación sencilla que permita consultar los kits disponibles, seleccionar opciones según la edad y las necesidades, solicitar personalizaciones y adquirir productos y recambios.

8º Comercialización y captación de clientes. Diseñar una estrategia de venta dirigida a tres segmentos principales:

- Familias y particulares.
- Colegios, centros de ocio y aeropuertos.
- Centros especializados, como hospitales, clínicas y centros de psicología pediátrica y neuropediátrica.

9º Comunicación y posicionamiento de la marca. Presentar el producto como un sistema portátil de regulación sensorial que ayuda a gestionar situaciones de alta estimulación, en lugar de comercializarlo únicamente como un kit para niños con TEA. Comunicar sus beneficios prácticos para favorecer la participación y el bienestar.

10ºGestión de proveedores, producción y reposición. Identificar proveedores, adquirir los materiales, preparar los kits y organizar la distribución. Establecer un sistema de reposición de objetos perdidos o desgastados y de actualización de los kits cuando cambien las necesidades de los usuarios.

11ºMejora continua del producto. Revisar periódicamente los comentarios de los usuarios, los resultados de las pruebas y las recomendaciones profesionales para mejorar los materiales, las configuraciones y el protocolo de uso.

La actividad más diferenciadora del proyecto sería **diseñar y mantener un sistema de regulación sensorial personalizado, validado con usuarios reales y acompañado de un protocolo de uso**, en lugar de limitarse a vender una caja de objetos sensoriales.