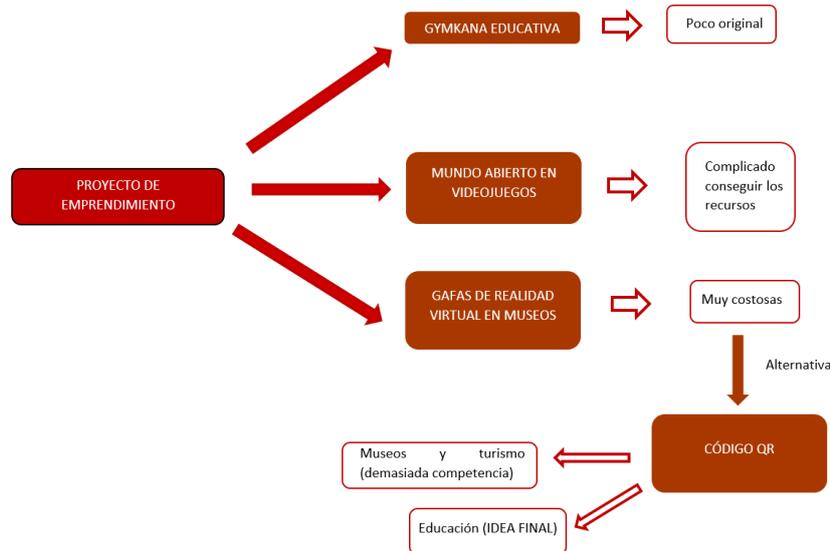


QHISTORY¹

PARTE I: Identificando necesidades (extensión: 1 pág. máximo)



1. Descripción de la necesidad detectada (100 palabras máx.)

Vivimos en una sociedad nativamente digital, y la educación avanza a destiempo con los nuevos cambios digitales. Nuestra propuesta es acercar las nuevas tecnologías al entorno educativo para promover que este se adapte a una realidad más acorde a nuestro tiempo. Los entornos 3D y de realidad aumentada proponen un espacio educativo inmersivo, que mediante códigos QR presenten una mayor pluralidad de contenido, mucho más dinámico y efectivo que los clásicos libros de texto. De esta manera, se pretende fomentar un clima de participación entre el alumnado y demostrar que la tecnología puede tener un uso educativo.

2. Resultados de la búsqueda de productos/servicios similares ya existentes en el sector (100 palabras máx)

El código QR ha sido una herramienta cada vez más usada en la sociedad, llegando incluso al ámbito de los museos. A pesar de ello, todavía no se ha extendido su uso al ámbito educativo, por lo que ofrecemos un servicio más interactivo tanto para el alumnado como para el profesor, así como una herramienta completamente accesible. A raíz del coronavirus ha habido una digitalización del contenido hasta el punto de favorecer la utilización del sistema QR.

3. Resultados de la evaluación de la idea

Realizar el siguiente test online, e incluir sus resultados:

¹ Resultado del Proyecto “Las Humanidades en clave de Emprendimiento” de la VIII Edición de Proyectos de Fomento de la Cultura Emprendedora del Vicerrectorado de Transferencia del Conocimiento, Empleabilidad y Emprendimiento de la Universidad de Jaén, con la tutorización del Profesor Antonio Jesús Ortíz Villarejo del Departamento de Departamento de Antropología, Geografía e Historia, en la asignatura de Historia Moderna Universal II durante el curso académico 2020/2021.

<https://www.ildefe.es/test/test-de-evaluacion-de-ideas/>



PARTE II. Solución ideal (extensión: 1 pág. máx. de toda esta Parte II)

1. Resumen de la Solución (máx. 150 palabras).

El avance en las tecnologías es imparable, pero en el sistema educativo se ha quedado retrasado, anticuado o con falta de ideas pero las nuevas tecnologías ya están aquí y la pandemia mundial con el COVID-19 ha acelerado el proceso, por lo que es necesario un cambio ahora mismo. Es eso justo, lo que traemos, una nueva forma sencilla y rápida de complementar de una forma totalmente nueva y con una idea de ver y meterse de forma íntegra, en lugares, ver personajes o manipular objetos, así como ver todo un mundo y donde tu eres el protagonista, sintiéndote inmerso en cada época pudiendo así cada persona tener su experiencia y aprendiendo la Historia de una forma más práctica e interactiva.

2. Descripción del producto/servicio

Nuestro producto se basa en el uso de código QR para el acceso a unos recursos en línea, gestionados, elaborados y almacenados por nuestro equipo de especialistas, de carácter educativo, según se requiera. Al abrir un libro de texto y encontrar un código QR impreso en el mismo, el alumno, mediante nuestra app podrá escanearlo y disfrutar de contenidos de realidad aumentada como modelos 3D, videos asociados y galerías de imágenes.

Estos elementos se almacenan en nuestro servidor privado, manteniendo así el control y la autoría de dichos contenidos. Cada grupo de contenidos se almacena de forma independiente, aparte de un archivo de lanzamiento ".exe" para ejecutar en conjunto ese grupo de elementos. Los contenidos digitales estarían elaborados bajo la tutoría de expertos en la materia, y siempre primando una mirada global y dinámica, con elementos lo más educativos posibles. El objetivo es utilizar en conjunto las diferentes materias a estudiar para una mejor explicación, y poder extraer una verdadera visión de conjunto.

La libertad que nos aporta el entorno digital para el uso de distintas herramientas nos deja las puertas abiertas para innovar con distintas funciones en un futuro. Y lo más importante, favorecer la integración de las personas con discapacidades auditivas, motrices, psicomotrices, o visuales con elementos o funciones que les ayuden a integrar mejor ese conocimiento y a utilizar el servicio. La educación, la innovación y la integración son nuestros principales pilares a la hora de desarrollar nuestro producto, y somos conscientes de la necesidad de aportar una verdadera herramienta que pueda ayudar a quien más lo necesite.

3. Actividades y productos/servicios prestados

El código QR nos puede ofrecer un gran abanico de posibilidades, sin embargo, nuestro proyecto pretende focalizarse en el ámbito educativo. Se pretende fomentar una interacción entre el alumnado y el profesorado, de forma que se puedan ofrecer alternativas para dar clase. De esta manera, más allá de la explicación del docente, se le ofrecerá una serie de herramientas, que incluye fotografías o cuestionarios relacionados con ellas, que estarán incorporadas en el libro de texto, tanto en papel como en digital. Así, también el alumnado puede acceder siempre que quiera a la información complementaria.

Laura Miranda Camacho, José Manuel Vacas Blanca, Borja Serrano Fernández, Ignacio Torres
Polaina y Vicente Ocaña Guzmán
Prof. Antonio Jesús Ortiz Villarejos
Universidad de Jaén

4. Mercado: clientes y competencia

El mercado enfocado sería la enseñanza pública y privada, museos, guías turísticas, puntos clave en ciudades y/o pueblos de diferente carácter histórico. De esta manera, supervisando el control del mercado de las tecnologías tridimensionales podemos intervenir de distinta manera para enfocarnos en los puntos que podemos explotar de manera benevolente en los sectores de la educación a distintos niveles que van desde la enseñanza secundaria obligatoria hasta la universidad pasando por museos y por guías turísticas.

Hemos de señalar que esto no es algo nuevo, pero queremos darle nuestra seña de personalidad propia mejorando la calidad de las imágenes de realidad aumentada, la información acompañada, la interfaz de la aplicación y la experiencia obtenida gracias a la misma.

5. Innovación/Valor añadido diferencial frente a competidores ç

La oferta actualmente existente en el mercado de las nuevas tecnologías aplicadas a ámbitos humanísticos se orienta en gran parte a la faceta turística, museística y de patrimonio, con menos énfasis en el potencial del ámbito docente. Por tanto, nuestro producto está enfocado a la docencia, en la que los intentos y propuestas de digitalizar la educación aún no se han generalizado y requieren de un mayor desarrollo. Nuestro producto ofrecerá versatilidad, un servicio completo, útil y asequible tanto para alumnos como profesores, integrando recursos educativos en diversos formatos, como imágenes, vídeos o entornos 3D, adaptando de esta manera la educación a las nuevas necesidades.