

## Laboratorio de Impacto 2019

### Proyecto



“Ludosense”

#### Colaboradoras:

Melissa Fosado Ibarra  
Claudia A. Martínez Morales  
Sandra Cano Mansuera

15 de Febrero de 2019. Mérida, Yucatán.

## Índice

<b>Problema a resolver.....</b>	<b>03</b>
<b>Segmento de población.....</b>	<b>03</b>
<b>Problemas específicos.....</b>	<b>03</b>
➤ <b>Técnicos.....</b>	<b>03</b>
➤ <b>Organizativos.....</b>	<b>03</b>
➤ <b>Financieros.....</b>	<b>04</b>
<b>Propuesta de Valor.....</b>	<b>04</b>
<b>Continuidad del proyecto.....</b>	<b>04</b>

## **Laboratorio de Impacto**

### **“Ludosense”**

El presente documento tiene el propósito de presentar la serie de actividades de análisis y reflexión del prototipo propuesto en el laboratorio Ciudadano realizado en el mes de mayo del 2018. Se validó la propuesta elaborada en la escuela de Ciegos y Sordos en el Valle del Cauca, Colombia, para la cual durante el desarrollo de los trabajos en el marco del Laboratorio de Impacto surgieron algunos ajustes y replanteamientos de acuerdo a la validación del mismo.

#### **Problema a resolver**

Dificultad para acceder a la lectoescritura en alumnos ciegos en el Instituto de Niños Ciegos y Sordos en el Valle del Cauca, Colombia.

#### **Segmento de población**

Niños de 6 a 12 años con ceguera.

#### **Problemas específicos**

##### **Técnicos:**

- Forma y tamaño del traje y accesorios que lo complementan.
- Orientación del uso de la aplicación móvil.
- Adaptar los accesorios a comunidad ciega.
- No se cuenta con manual de uso del prototipo.

##### **Organizativos:**

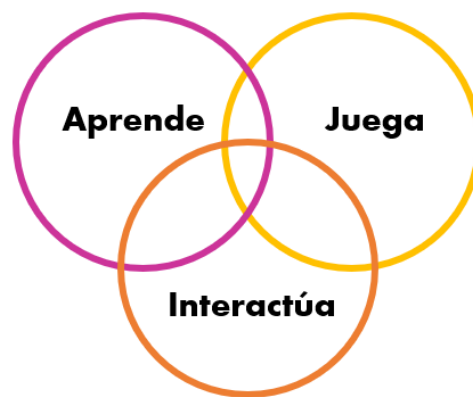
- Tiempos para la interacción entre equipo.
- Necesidad de colaboradores en el diseño de los accesorios.
- Apropiarnos de la información del método invariante para poder plantear los niveles de desempeño del prototipo.

##### **Financieros:**

- No se cuenta con recursos económicos de la materia prima para la elaboración de los accesorios del primer prototipo.
- Necesidad de padrinos que financien los prototipos en las instituciones.

### **Propuesta de valor**

Aprendizaje de acuerdo a los estilos y ritmos para niños con ceguera por medio de accesorios vestibles interactivos que puede usarse en el aula, hogar y en colectivo.



### **Continuidad del proyecto**

En el Laboratorio de impacto se trabajó con la actualización del prototipo, la continuidad y validación del mismo y el análisis del proyecto. A continuación se encuentran las ligas para poder observar los documentos realizados.

- [Planteamos una solución por problemática y asignamos responsables, proceso de elaboración, recursos económicos y materiales y entrega de evidencias.](#)
- [Realizamos un Modelo de Negocio \(CANVAS\)](#)
- [Se elaboró un Blueprint](#)

Después del análisis y reflexión en cada una de las tareas realizadas durante estos tres días consideramos importante implementar las siguientes actividades que nos permitirán ir consolidando el proyecto. Los pasos a seguir con el proyecto son los siguientes:

- Investigar sobre el método invariante
- Búsqueda y elección de colaboradores para el diseño
- Compartir la idea a realizar con los colaboradores
- Re diseño del prototipo
- Adaptar los accesorios a la comunidad ciega: Intercambio de experiencias con la comunidad ciega para poder ver sus necesidades y así adaptar los accesorios.
- Determinar la programación más conveniente al diseño
- Búsqueda de patrocinadores que proveen recursos en especie o económicos
- Confirmación de patrocinios
- Recolección de patrocinios
- En colaboración con el equipo especializado elaborar el orden de las consignas del juego, en este caso se le llaman misiones.
- Organización de indicadores para evaluar desempeños
- Creación del plan individual
- Establecer indicadores para saber el nivel de satisfacción del uso del juego
- Realizar manual de uso del kit (prototipo/juego)
- Armar el prototipo
- Charla de sensibilización sobre el uso de diversas estrategias en la institución
- Validación del prototipo (Implementar Blueprint)
- Charla sobre mejoras del prototipo
- Búsqueda de escuelas con alumnos en condición de ceguera en México (Puebla y Monterrey)
- Visita para detección de casos y brindar información del proyecto
- Seleccionar las escuelas que requieren apoyo
- Búsqueda de padrinos
- Invitación para apadrinamiento
- Registro de padrinos confirmados
- Elaborar los kits
- Asignación de beneficiado (Institución)
- Otorgar el apoyo a la institución
- Brindar acompañamiento en la implementación del proyecto

Este es el primer paso del proyecto Ludosense y a futuro se pretende implementar en instituciones en México, así mismo de ser necesario realizar pruebas que respondan a otras necesidades asociadas a diversas discapacidades.