

DESAFÍO UNIVERSIDAD - EMPRESA

Esta necesidad tecnológica forma parte del Concurso de Proyectos de I+D+i y/o consultoría en colaboración Universidad – Empresa “Desafío Universidad Empresa” 2017 organizado por la Fundación Universidades y Enseñanzas Superiores de Castilla y León.

TÍTULO DE LA DEMANDA TECNOLÓGICA A RESOLVER

Referencia:

NT27

Título de la demanda tecnológica propuesta

Una app diseñada para el aprendizaje de los signos para bebés, tanto de manera autodidacta para los más pequeños, como para los adultos que estén en un entorno dónde haya bebés.

Acrónimo:

SignApp

Áreas de interés de la demanda tecnológica

(Principal) Tecnologías de la Información y Comunicación, Energía y Sostenibilidad

Resumen:

Un app desde la cual los bebés y los adultos de su entorno puedan aprender signos, gestos con las manos, a través de vídeos, imágenes y una parte interactiva para poder comunicarse entre ellos de manera efectiva.

PALABRAS CLAVE: App, signos, bebés, adultos, comunicación.

DESCRIPCIÓN DE LA NECESIDAD DEMANDADA

1.- Descripción de la demanda tecnológica.

Una app que esté optimizada para todos los dispositivos, en español y en inglés (en una primera fase) y que contenga:

Parte para adultos:

- . Un diccionario de signos con palabras, (A,B,C,D,E,F,G....) dónde en cada letra se incluyan los signos que comienzan por esa letra (ejemplo: A: AGUA, AZUL, AMARILLO; AMAR...) al clicar en cada una de ellas hay un vídeo corto o GIF por cada signo, para el aprendizaje visual del mismo y una pequeña explicación (Ejemplo: Da dos toques a tu frente con el índice).
- . Una parte de juego didáctico: dónde salga el vídeo sin audio y haya que averiguar entre 3 opciones cual es el signo correcto al que se refiere la imagen.

. Una parte pedagógica: dónde se explica el funcionamiento del aprendizaje de los signos con infografías simples. (Como enseñar y aprender. Ventajas. Historia. Trucos.)

Parte Infantil:

. Un diccionario visual de signos con imágenes, dónde a través de dibujos los niños (como no saben leer) pueden decidir que signo quieren ver, un dibujo por cada signo que dirija al vídeo antes mencionado.

. Una parte de juego: igual que en la parte del adulto pero con las 3 opciones a elegir con una imagen.

. Canciones signadas (vídeos), cuentos signados (Vídeos)

2.- Antecedentes.

La App es una herramienta de apoyo perfecta para todos los adultos que quieran aprender. También se está llevando a cabo la elaboración de un cuento-guía autodidáctico para bebés, cuyas ilustraciones deberían coincidir con las imágenes de la app.

Este proyecto es muy amplio, bebés hay en todo el mundo y el todo le mundo hay necesidad de comprensión y necesidad de saber que les ocurre, por eso entiendo que tener una app hace que sea muy accesible para la población el hecho de poderlos aprender.

3.- Posibles enfoques del proyecto de investigación.

El enfoque es totalmente pedagógico, se trata de que los bebés no pueden hablar de manera fluida hasta al menos los tres años y con esta herramienta, pueden aprender a comunicarse de manera gestual y así reforzar y optimizar el aprendizaje que el adulto está haciendo, al introducir en su vocabulario habitual los gestos con con la manos, los gestos que hablan.

Además se está desarrollando un método, dónde los signos hacen de traductor simultáneo en el caso de bebés que están aprendiendo dos idiomas y esta app es clave para eso.

Por último creo que esta app puede ser una buena aliada para hacer estudios posteriores neurocientíficos para saber cuales son la ventajas de activar ciertas partes del cerebro cuando los bebés mueven sus manos y cuando hay satisfacción por ser comprendidos.

4.- Enfoques sin interés.

Se podría descartar cuestiones que no son esenciales de la demanda como la parte de los vídeos de cuentos y canciones de la parte infantil y toda la parte de los adultos. Además del idioma inglés.

Si desea remitir una propuesta de solución tecnológica (proyecto de investigación y/o consultoría) deberá enviar el formulario de participación (ANEXO II), descargable en www.redtcue.es/desafio a una de las direcciones de correo electrónico que se indican en las bases del concurso antes del 31/10/2017.

[Acceso a información general del concurso](#)