

E-MOTI

Estudiante: Oscar Muñoz
Profesor Guía: Tania Chapman
Santiago 2019

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN

Pág. 5

1.1 Motivaciones preliminares

Pág. 8

II. INSPIRACIÓN

Pág. 9

2.1 Planteamiento de la Problemática

2.1.1 Identificar Problemática

Pág. 10

2.1.2 Estado del Arte

Pág. 11

2.1.3 Magnitud del problema

Pág. 16

2.1.4 Objetivos

Pág. 21

III. MARCO INVESTIGATIVO

Pág. 23

3.1 Investigación y análisis de antecedentes	Pág. 24
3.2 Justificación desde el Diseño y MKT	Pág. 26
3.3 Definición de Usuario	
3.3.1 Actores	Pág. 34
3.3.2 Dimensiones	Pág. 35
3.3.3 Mapa de polaridades	Pág. 36
3.3.4 Perfiles extremos	Pág. 41
3.3.5 Protocolos de empatía	Pág. 42
3.3.6 Mapas de empatía	Pág. 48
3.3.7 Insight	Pág. 49
3.4 Oportunidad de Diseño	Pág. 50

IV. IDEACIÓN.

Pág. 51

4.1. Ideación Conceptual.	Pág. 51
4.1.1 Propuesta de valor	Pág. 52
4.1.2 Propuesta conceptual	Pág. 54
4.2 Ideación Formal.	Pág. 55
4.3 Árbol estructural de la solución	Pág. 58
4.4 Definición línea gráfica de interfaz	Pág. 60

V. IMPLEMENTACIÓN

Pág. 66

5.1. Prototipo

5.1.1 Especificaciones técnicas

Pág. 67

5.1.2 Protocolo de uso

Pág. 70

5.1.3 Diseño interfaz

Pág. 72

5.2. Testeos y Evaluación

5.2.1 Resultados e impacto esperado

Pág. 90

5.2.2 Testeos y Redefiniciones

Pág. 91

5.2.3 Gestión de negocio

Pág. 96

VI. CONCLUSIÓN

Pág. 98

6.1. Eficiencia de la Propuesta

Pág. 99

6.2. Nivel de Logro

Pág. 100

6.3. Resultados Esperados

Pág. 101

6.4. Planificación y Proyección

Pág. 102

VII. BIBLIOGRAFÍA

Pág. 103

I. INTRODUCCIÓN

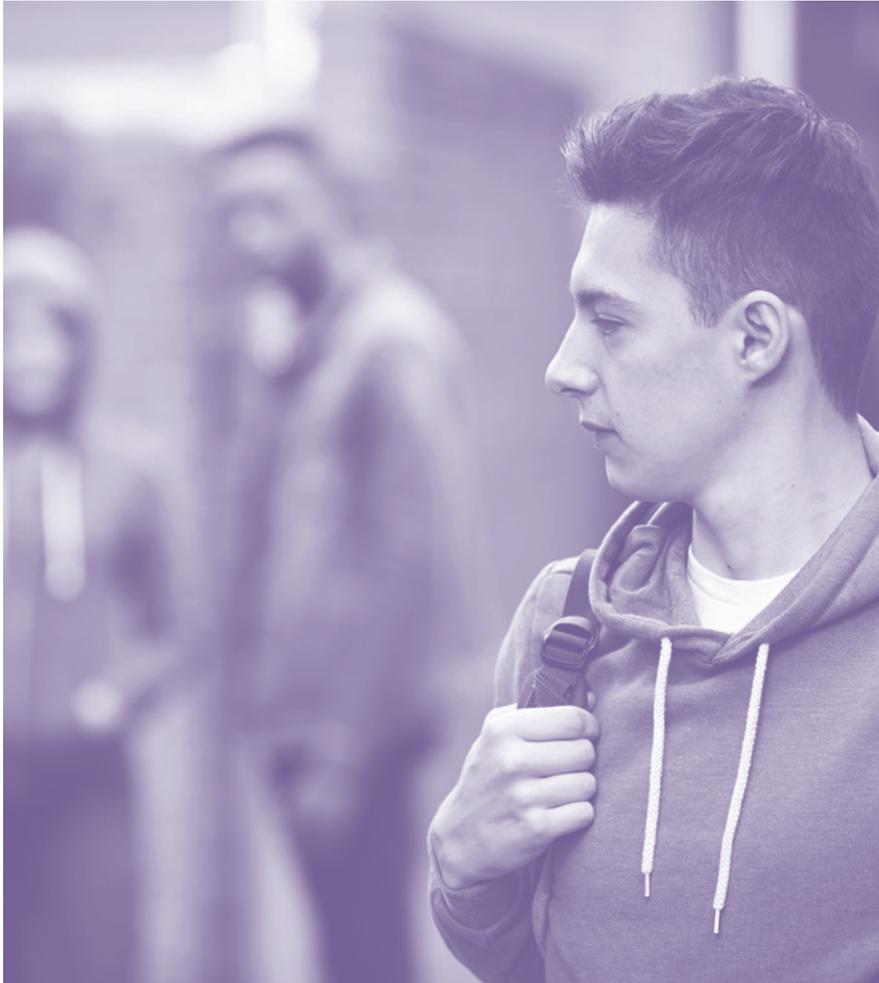
1.1 Motivaciones preliminares

El síndrome de Asperger es un diagnóstico relativamente nuevo en el campo del autismo, el cual fue reconocido por la comunidad científica, en 1994 e incluido en 2013 como parte del TEA (Trastorno de Espectro Autista). Los TEA, y el síndrome de Asperger en concreto, son trastornos que afectan al neurodesarrollo de quien lo tiene, causando dificultades a la hora de interactuar con otras personas y comunicarse con estas, entre otros problemas los cuales pueden llegar a ser tratados mediante diversas terapias.

Personalmente empecé esta investigación debido a que he conocido y formado vínculos de amistad con variadas personas que tienen Síndrome de Asperger, en especial durante la etapa escolar, en donde pude observar de manera cercana la clase de problemas que estos jóvenes y sus familias tenían diariamente.

II. INSPIRACIÓN

2.1.1. Identificación de la Problemática



El análisis del problema del Síndrome de Asperger es necesario para aquellos quienes sufren del síndrome y sus familiares por qué afecta las habilidades sociales de 7 de cada 1000 niños Y, así mismo es conveniente para quienes estudien dicho síndrome porque hasta el día de hoy no se han hecho avances al respecto.

Ademas, se sabe que alrededor de un 90% de los niños y jóvenes con Síndrome de Asperger han sido victimas del acoso escolar según el psicólogo, psicopedagogo y experto en educación infantil Jorge López Vallejo. Algo que se vuelve aun mas problemático en cuanto se tiene en cuenta que estas personas suelen tener dificultades para expresar lo que sienten y dar aviso de que están siendo victimas de acoso escolar.

2.1.2. Estado del Arte

Según el Centro de tratamiento de trastornos de la comunicación Leo Kanner las personas con este síndrome tienen *“un aspecto normal, capacidad normal de inteligencia, frecuentemente, habilidades especiales en áreas restringidas, pero tiene problemas para relacionarse con los demás y en ocasiones presentan comportamientos inadecuados La persona Asperger presenta un pensar distinto. Su pensar es lógico, concreto e hiperrealista. Su discapacidad no es evidente, sólo se manifiesta al nivel de comportamientos sociales inadecuados proporcionándoles a ellos y sus familiares problemas”*

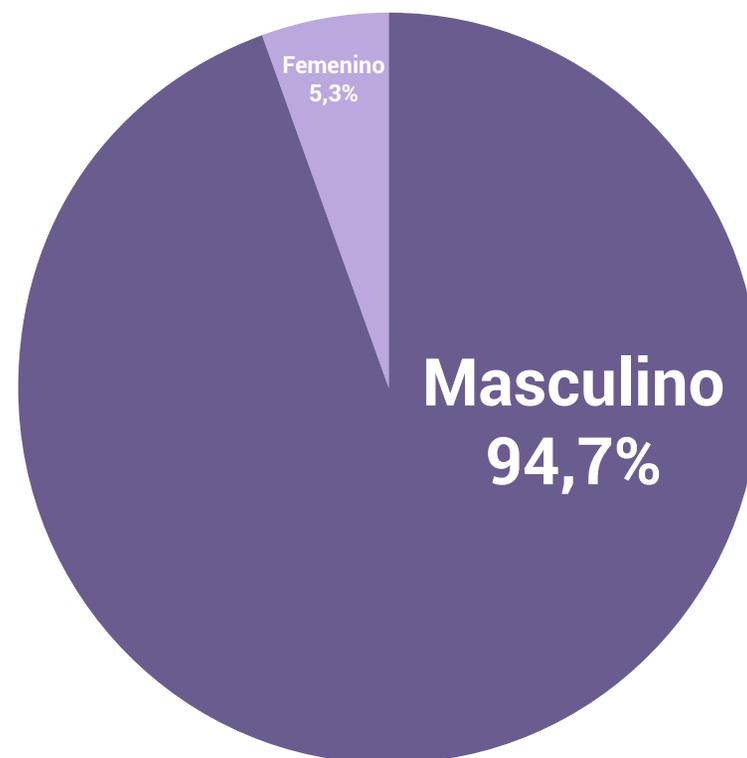
RASGOS PSICOLÓGICOS

“Los rasgos clínicos del síndrome son variados. La edad de comienzo suele ser posterior a la edad de aparición del autismo, generalmente en el período escolar. Los pacientes muestran interés por áreas intelectuales, poco comunes y muy especiales, teniendo en cuenta la edad de estos pacientes, como las matemáticas y el cálculo numérico, transportes y comunicaciones, maquinaria y astronomía, temas que centran toda su atención. De hecho, estas aptitudes las siguen manteniendo durante toda su vida y en algunos casos llegan a relacionarlas con éxito con sus actividades profesionales.”

Sin embargo, es importante mencionar que los adultos con síndrome de Asperger pueden llegar a presentar dificultades a la hora de encontrar empleo y mantenerlo ya que sus carencias de habilidades sociales les generan en muchos casos problemas a la hora de ser entrevistados para un trabajo o realizar test de personalidad requeridos para tomar ciertos empleos o ascender en los empleos que ya han conseguido debido a las dificultades para relacionarse con otros. Lo que a la larga genera que dichas personas sean más vulnerables a la pobreza.

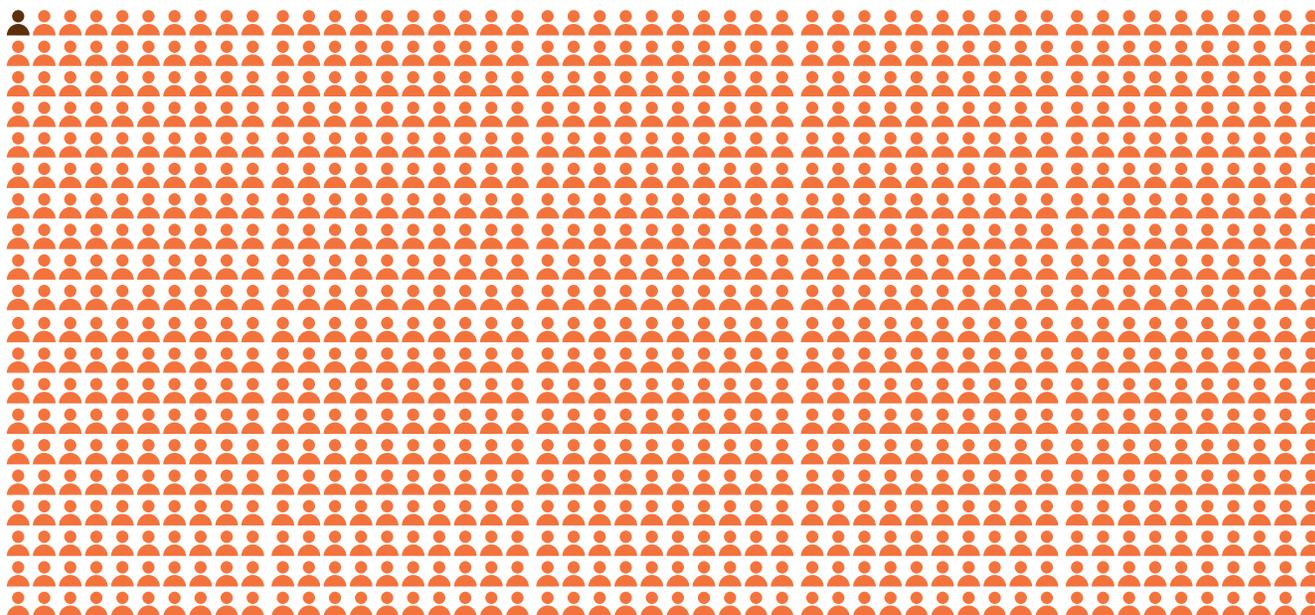
CONTEXTO

Según el libro “Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders” publicado en Washington, se estima que la prevalencia del Síndrome de Asperger esta entre 1/10.000 y 20-25/10.000 personas, las cuales son principalmente hombres, por lo que se cree que hay más gente con este Síndrome que con Autismo. Estudios más actuales señalan que el número de casos en ambos sexos es probablemente igual, sin embargo *las mujeres son mucho más capaces de esconder los síntomas y dificultades producidas por el síndrome.*



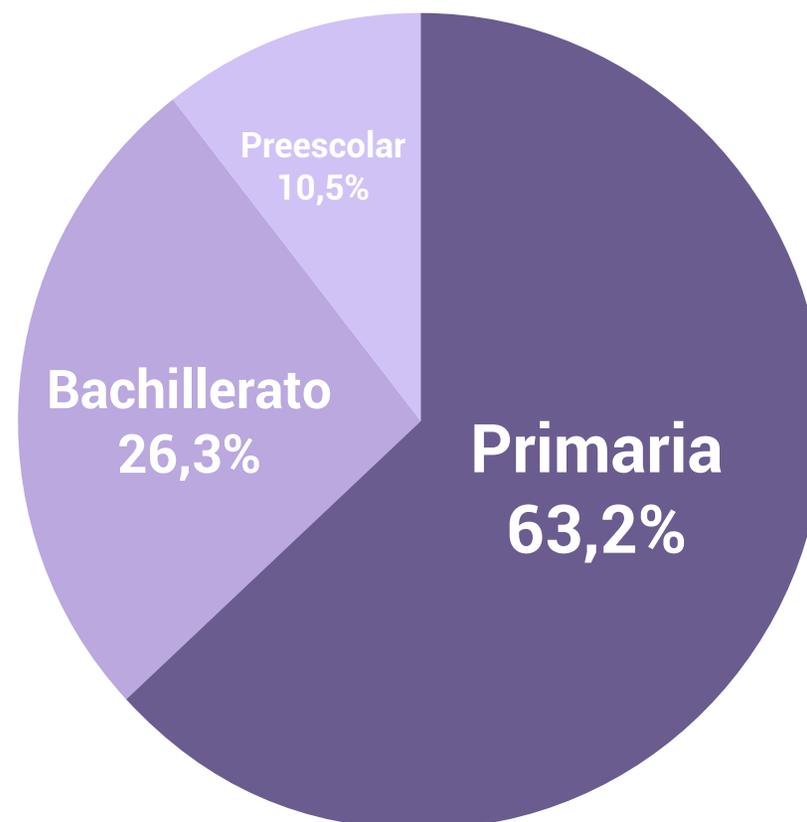
Distribución por género en pacientes con Síndrome de Asperger atendidos en la Fundación Liga Central Contra la Epilepsia y el Hospital de la Misericordia de Bogotá, Colombia. Junio 2014.

El programa del Gobierno: “Chile Crece contigo” ofrece material de apoyo para padres de niños con dicho síndrome, además de que el Ministerio del desarrollo social y el SENADIS (Servicio Nacional de la Discapacidad) son organizaciones gubernamentales que ofrecen ayuda a las familias de personas que padezcan el síndrome. Aun así ninguna de estas organizaciones a realizado Investigaciones a nivel nacional.



Sin embargo la encuesta Nacional de Discapacidad realizada el 2004, mostró que del total de la población chilena, que ascendía a 15 millones de habitantes según el Censo de dicho año, 15.500 personas, es decir, **uno de cada mil chilenos** presenta discapacidad por trastornos severos de la comunicación.

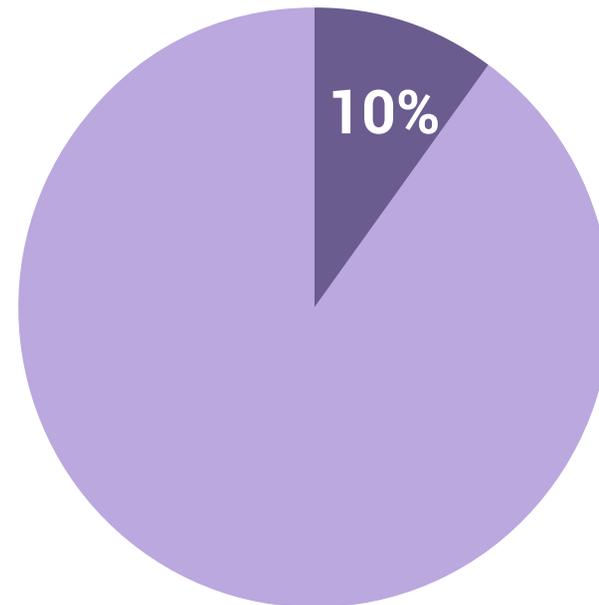
Un estudio realizado por la Fundación Liga Central Contra la Epilepsia y el Hospital de la Misericordia de Bogotá, Colombia durante Junio del 2014, mostró que *los síntomas detectados fueron auto y heteroagresividad, impulsividad, abuso por sus pares, trastorno de tic, trastornos emocionales, alteración en control de esfínteres y trastorno de sueño. La edad de inicio de los síntomas tuvo una media de 3.14 años, una mediana de 2.5 años, con una desviación típica de 3.05 años, con un rango de aparición entre los 3 años y los 15 años. Los síntomas se notaron antes del año de edad en el 5.3 % de los casos, entre el año y los 2 años de vida se detectaron en un 15.8 %, siendo más frecuente a los 3 años (31.6%, 6 pacientes). De los 2-4 años se detectaron en el 63.2 %*



Grado de escolaridad de los pacientes con Síndrome de Asperger atendidos en la Fundación Liga Central Contra la Epilepsia y el Hospital de la Misericordia de Bogotá, Colombia. Junio 2014..

2.1.3 Magnitud del problema

Existen diversas agrupaciones que fomentan la inclusión social de personas con el síndrome. Según una investigación hecha por la Fundación Amasperger: *“En Santiago deberían haber aproximadamente 48.000 personas con un TEA; que el 10% de las personas con un TEA tiene acceso a la intervención terapéutica que requiere esta condición, con siquiatra-neurólogo, fonoaudiólogo, terapia ocupacional, sicopedagogía”*

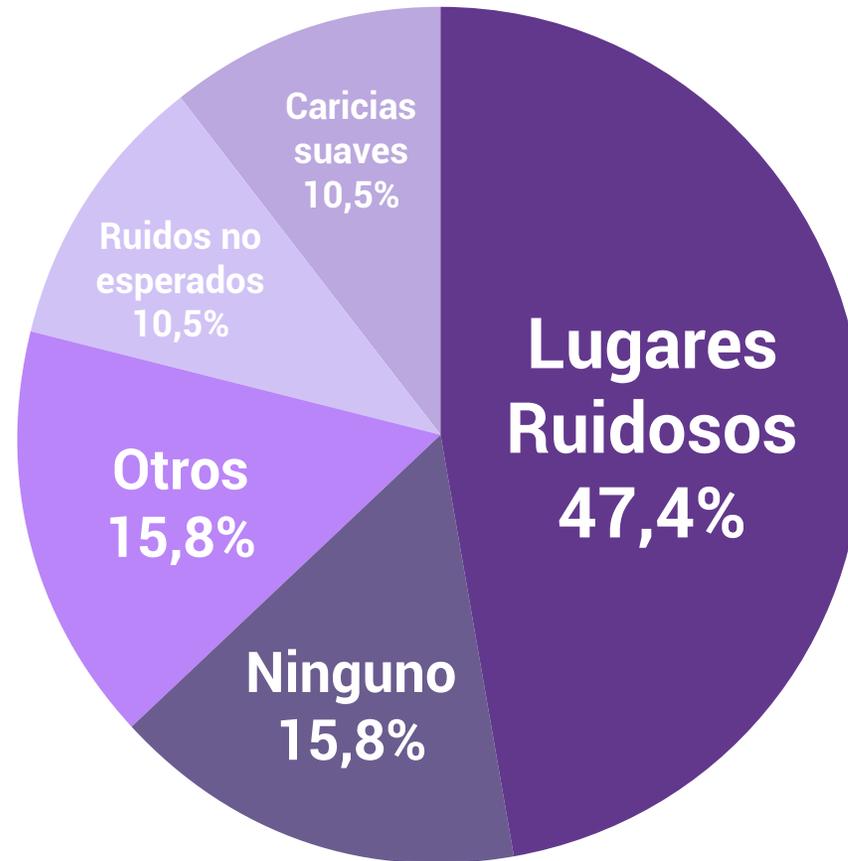


El 10% de las personas con un TEA tiene acceso a la intervención terapéutica que requiere esta condición, con siquiatra-neurólogo, fonoaudiólogo, terapia ocupacional, sicopedagogía.

La psicóloga y Máster en Psicogerontología con experiencia en la docencia universitaria, Dunia Chappotin, explica que aparte de las dificultades sociales que las personas con síndrome de Asperger tienen, también es importante nombrar otras dificultades que estas personas pueden presentar a causa del síndrome; entre las cuales se destacan una *“Mayor sensibilidad a los estímulos que llegan a través de los sentidos”*, *“Baja tolerancia a la frustración”*, ansiedad y una dificultad para organizarse la cual explica en cierta manera la importancia que le dan estas personas a seguir una rutina.

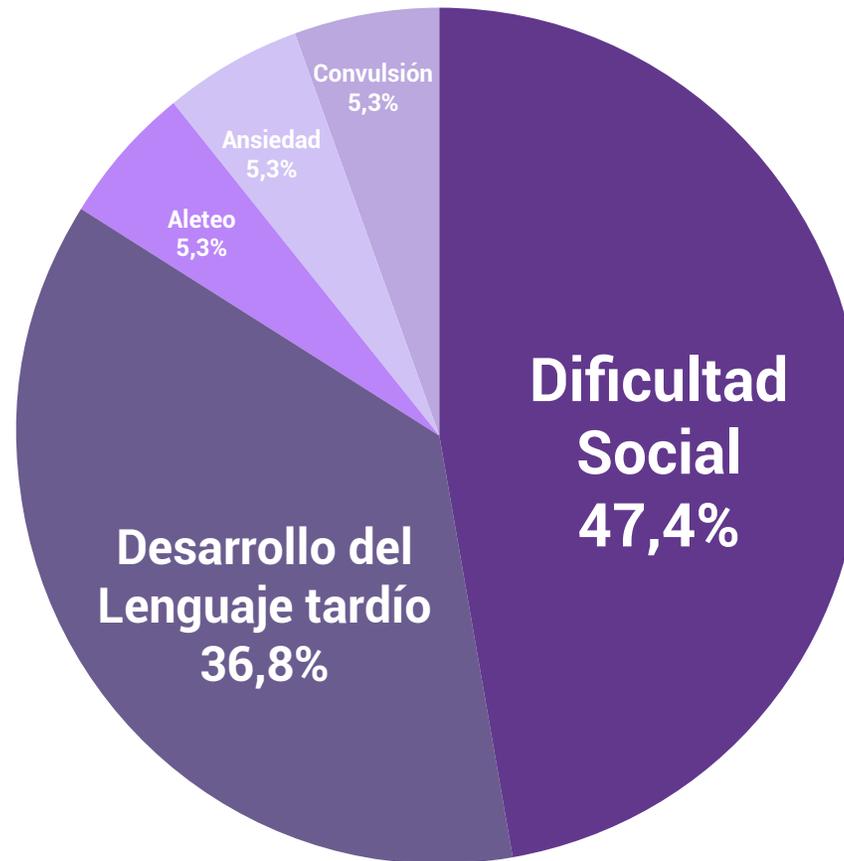
Dichas dificultades a la vez pueden llegar a producir problemas a aquellas personas que interactúan diariamente con personas con Asperger como familiares y profesores, los cuales deben de considerar dichas características a la hora de educar e interactuar con estas personas, pues la ley número 20.422 del país establece *“normas sobre igualdad de oportunidades e inclusión social de personas con discapacidad”* e incluye a personas que padezcan Asperger, lo que significa que las personas Asperger no pueden ser excluidos de procesos de admisión educacional, sin embargo aún no existen protocolos adaptados para que estas personas logren una inclusión óptima.

Miedos inusuales en pacientes con Síndrome de Asperger



Miedos inusuales en pacientes con Síndrome de Asperger atendidos en la Fundación Liga Central Contra la Epilepsia y el Hospital de la Misericordia de Bogotá, Colombia. Junio 2014. Las terapias de estimulación fueron de utilidad en un tercio de esta población.

Motivo de consulta de los pacientes con Síndrome de Asperger



Motivo de consulta de los pacientes con Síndrome de Asperger atendidos en la Fundación Liga Central Contra la Epilepsia y el Hospital de la Misericordia de Bogotá, Colombia. Junio 2014. Todos los pacientes mostraron retardo en neurodesarrollo y una tercera parte presentó procesos alérgicos.

INTERESES	CARACTERÍSTICAS
<ul style="list-style-type: none"> - Está fascinado por algún tema en particular y selecciona con avidez información o estadísticas sobre ese interés. Por ejemplo, los números, vehículos, mapas, clasificaciones ligeras o calendarios. - Ocupa la mayor parte de su tiempo libre en pensar, hablar o escribir sobre su tema. - Suele hablar de los temas que son de su interés sin darse cuenta si el otro se aburre. - Repite compulsivamente ciertas acciones o pensamientos. Eso le da seguridad. - Le gusta la rutina. No tolera bien los cambios imprevistos (rechaza un salida inesperada). 	<ul style="list-style-type: none"> - Miedo, angustia o malestar debido a sonidos ordinarios, como aparatos eléctricos. - Ligeros roces sobre la piel o la cabeza. - Llevar determinadas prendas de ropa. - Ruidos inesperados (la bocina de un coche). - La visión de ciertos objetos comunes. - Lugares ruidosos y concurridos. - Ciertos alimentos por su textura, temperatura. - Una tendencia a agitarse o mecerse cuando está excitado o angustiado. - Una falta de sensibilidad a niveles bajos de dolor. - Tardanza en adquirir el habla, en pocos casos.

2.1.5. Objetivos

Objetivo General

Desarrollar un sistema interactivo que permita que jóvenes con síndrome de Asperger experimenten diversas situaciones cotidianas, pero en ambientes controlados, para que puedan mejorar sus habilidades de comunicación y entendimiento de emociones con el resto de las personas.

Objetivos Específicos

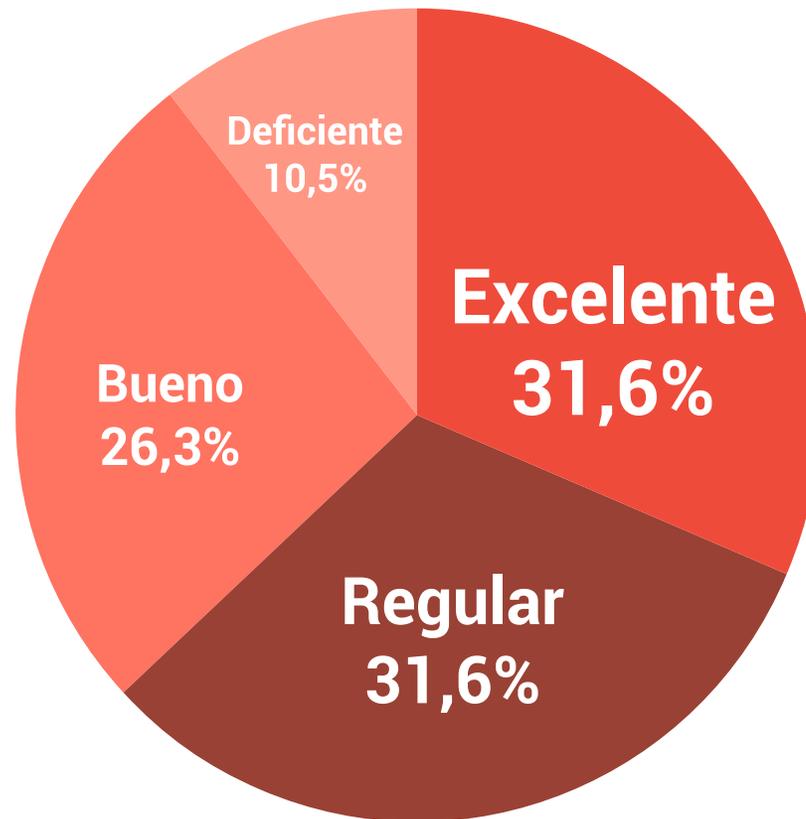
- Recopilar Información respecto al Síndrome de Asperger para identificar con claridad las consecuencias de la problemática.
- Identificar herramientas y metodologías lúdicas orientadas a mejorar habilidades sociales y comprensión de emociones.
- Diseñar un sistema interactivo y personalizable que permita simular situaciones críticas a nivel cotidiano para flexibilizar la tolerancia del usuario

Hipótesis

Se pueden mejorar algunas de las dimensiones de las habilidades sociales (Comunicación, Social Emocional y Comprensión) de las personas con Síndrome de Asperger si se incorporan herramientas lúdicas de orientación.

III. MARCO INVESTIGATIVO

3.1 Investigación y análisis de antecedentes

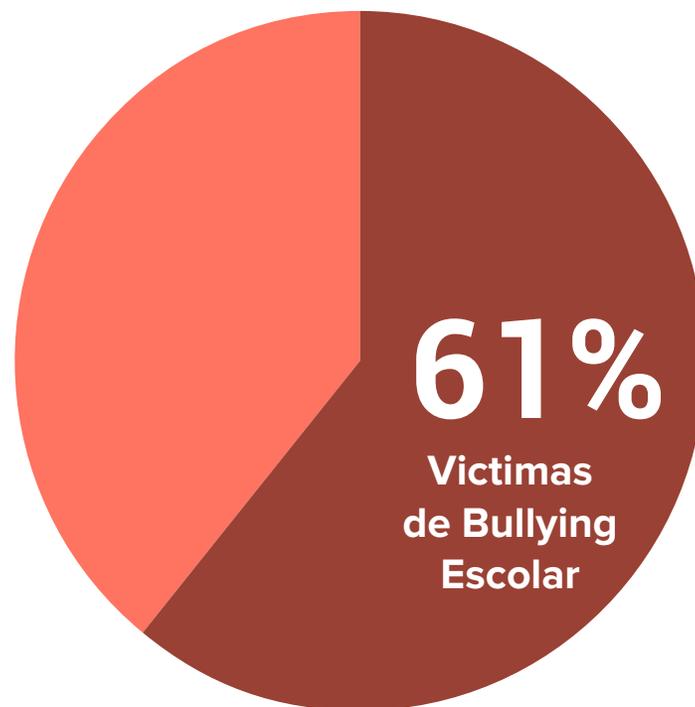


Rendimiento escolar en pacientes Asperger atendidos en la Fundación Liga Central Contra la Epilepsia y el Hospital de la Misericordia de Bogotá, Colombia. Junio 2014 .

3.1 Investigación y análisis de antecedentes

Un 61% de jóvenes entre 15 y 25 años afirma haber sido víctima de este según el Sondeo N°5: Bullying en Establecimientos Educacionales hecho por la Dirección de Estudios Sociales del Ministerio de Desarrollo Social.

Dicho dato es importante, pues las personas Asperger suelen muy vulnerables al Bullying debido a las características diferentes que dichas personas tienen, algo que es confirmado en aquel mismo sondeo, puesto que *un 15% de los entrevistados afirman que las personas que hacen bullying lo hacen con personas que son diferentes al resto.*



3.2 Justificación desde el Diseño y MKT

Campaña “MIRAME”

Campaña Argentina del 2015 enfocada a madres de niños pequeños para que estas aprendan a detectar y distinguir comportamientos presentes en personas con TEA que puedan tener sus hijos de manera temprana.



RedEA
Red Espectro Autista

Si tu hijo tiene entre 16 y 30 meses
MIRAR ESTO ES IMPORTANTE

¿TU HIJO/A UTILIZA SU DEDO ÍNDICE PARA SEÑALAR O INDICAR INTERÉS POR ALGO?

A los 18 meses un niño señala para mostrarle a otra persona algo que quiere, algo interesante o para llamar la atención.

NO MIRES PARA OTRO LADO.

m SI TU HIJO NO HACE CONTACTO VISUAL, VOS NO HAGAS LO MISMO. ENTRÁ A WWW.MIRAME.ORG.AR Y ANTICIPATE AL AUTISMO.



RedEA
Red Espectro Autista

Si tu hijo tiene entre 16 y 30 meses
MIRAR ESTO ES IMPORTANTE

¿TU HIJO/A TE TRAE OBJETOS PARA QUE LOS MIRES?

A los 18 meses a los chicos les gusta mostrarles objetos a los padres o señalar aquello que es de su interés: por ejemplo: un animalito, un avión, un auto, un tren. Para ello utilizan el dedo índice.

NO MIRES PARA OTRO LADO.

m SI TU HIJO NO HACE CONTACTO VISUAL, VOS NO HAGAS LO MISMO. ENTRÁ A WWW.MIRAME.ORG.AR Y ANTICIPATE AL AUTISMO.

Precio: Gratuito.

Promoción: Redes Sociales, Televisión.

Plaza: Campaña hecha en los meses de marzo, abril y mayo 2015 en Argentina a través de redes sociales y TV.

Campaña “Mirame”

FORTALEZAS:

- Fomenta el intervenir de manera temprana del síndrome.
- Entrega herramientas información y concientización.

OPORTUNIDADES:

- Extendible a otros medios y lugares.

DEBILIDADES:

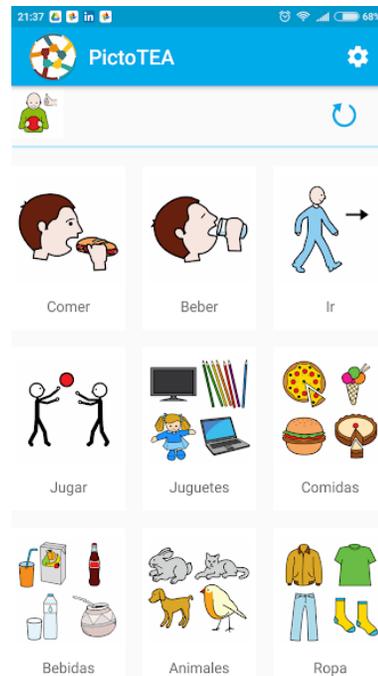
- Requiere apoyo de difusión a través de las redes sociales.
- Campaña limitada a su país de origen.
- Se limita a los Trastornos del espectro autista en general, sin especificar.

AMENAZAS:

- Falta de interés de las personas.
- Falta de difusión.

PictoTEA

Aplicación enfocada en ayudar a la comunicación a personas que tienen TEA (Trastornos del espectro autista). Que contiene pictogramas divididos por temática, con sonido incluido que sirven para generar oraciones. Configuraciones protegidas para que solo acceda el adulto. Diversas etapas para aprender a utilizar la APP.



Precio: Gratuito.

Promoción: Redes Sociales.

Plaza: Lanzada en la Appstore y actualizada por ultima vez el 24 de marzo de 2018.

FORTALEZAS:

- Facilita comunicación entre niño con TEA y otras personas.
- Entrega posibilidad de adaptarse al usuario

OPORTUNIDADES:

- Podría actualizarse en un futuro para agregar mas herramientas de personalización.

DEBILIDADES:

- Carece de difusión.
- Actualizaciones son poco constantes o nulas.

AMENAZAS:

- Existen otras aplicaciones de Pictogramas que cumplen una función similar o idéntica.

Otsimo: Juegos de Educación Especial Para Niños

Aplicación desarrollada para niños con problemas del aprendizaje. Contiene diversos Juegos para el niño. Blogs de interés para los adultos. Reportes detallados sobre la actividad del niño en la App. Fomenta el uso de la APP con recordatorios.



Precio: Gratuito y con Versión Premium sin ADs.

Promoción: Redes Sociales.

Plaza: Lanzada en la Appstore y actualizada por ultima vez el 22 de junio de 2019.

Otismo: Juegos de Educación Especial Para Niños

FORTALEZAS:

- Entrega datos a los padres del niño.
- Entrega herramientas, información y concientización.

OPORTUNIDADES:

- Actualizaciones constantes permiten mejorar el uso y actividades realizadas.

DEBILIDADES:

- Herramientas entregadas están limitadas a un servicio Premium.

AMENAZAS:

- Servicio Premium puede generar pérdida de interés de las personas a largo plazo.
- Actividades varían poco, lo que puede generar monotonía.

Juegos de Mesa de “Mundito Development Toys”

Diversos juegos de mesa terapéuticos dirigidos a mejorar la comunicación familiar, favorecer el desarrollo emocional de los niños mediante diversas actividades y temáticas.



Precio: Entre \$10.000 y \$25.000 dependiendo del juego.

Promoción: Redes Sociales.

Plaza: Juegos de Mesa para jóvenes y niños con TEA vendidos en librerías especializadas.

Juegos de Mesa de “Mundito Development Toys”

FORTALEZAS:

- Fomentan el juego entre padres e hijos.
- Ayudan a resolver diversas problemáticas psicológicas infantiles.

OPORTUNIDADES:

- Extensible a otros medios.

DEBILIDADES:

- Juegos de mesa requieren de un espacio físico para utilizarse.
- Cada juego se vende por separado
- Al ser juegos físicos, pueden terminar dañados o con piezas extraviadas.

AMENAZAS:

- Dependen de distribuidores ajenos a la empresa para vender sus productos.

3.3 Definición de Usuario

Personas entre 15 y 20 años que tienen Síndrome de Asperger, debido a que dichas personas nacen careciendo habilidades sociales, pero pueden ser capaces de adquirirlas con el tiempo.

3.3.1 Actores

Actor primario: Jóvenes de entre 13 y 20 años con Síndrome de Asperger, los cuales tienen escasas habilidades sociales, lo que les genera problemas a la hora de interactuar con otras personas.



Actor secundario: Familiares, amigos o tutores de personas con Síndrome de Asperger. Pues son dichas personas quienes también deben de aprender a lidiar con los diversos aspectos que las personas Asperger tienen.

3.3.2 Dimensiones

Elementos importantes para comprender adecuadamente las necesidades de los actores.

Autovalencia: Nivel de autonomía que tiene la persona y su capacidad de valerse por sí mismo en situaciones sociales.

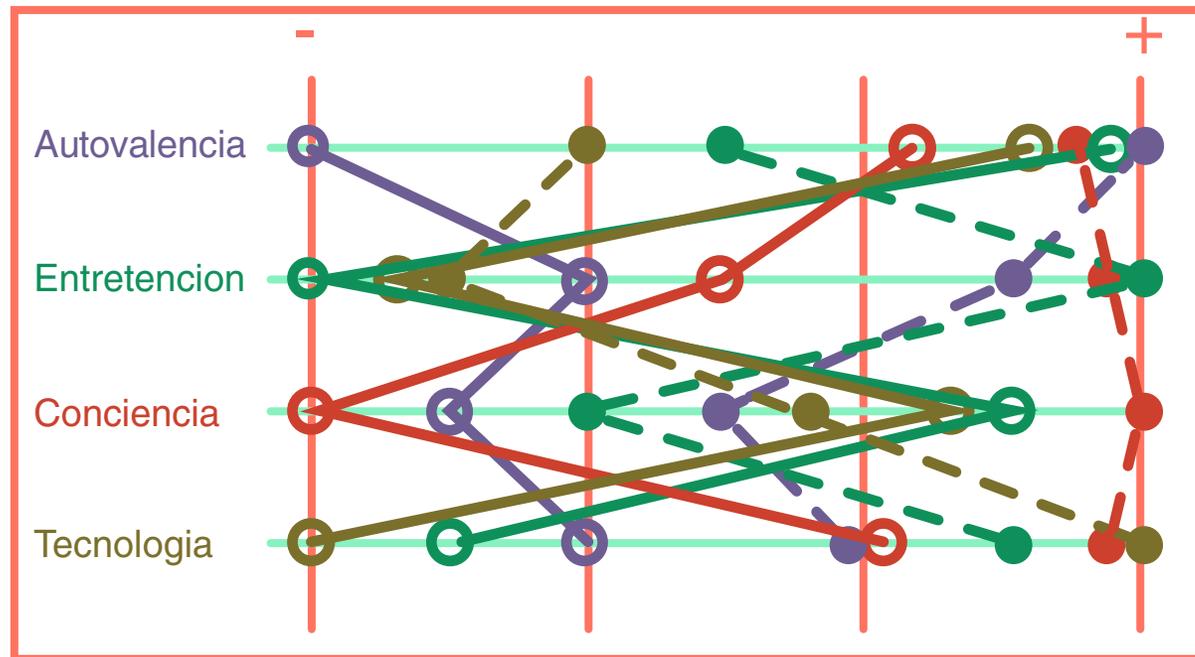
Entretención: Tipo de actividades recreativas que realiza para entretenerse y cuánto tiempo dedica a estas.

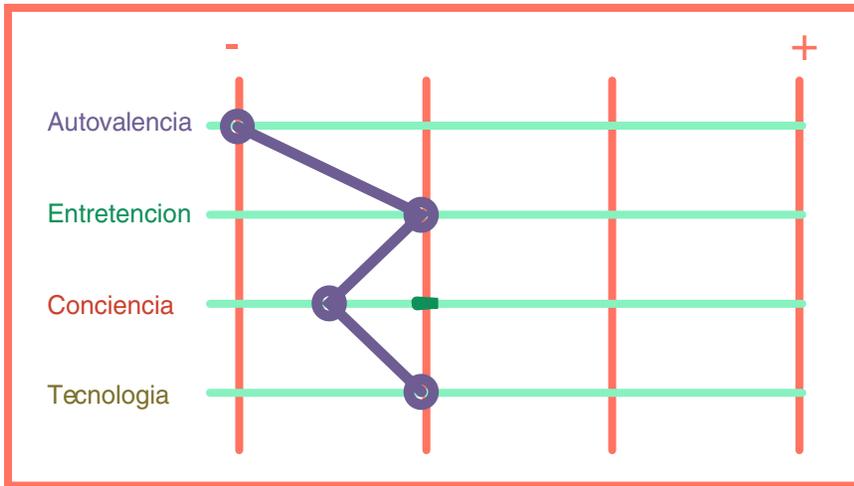
Conciencia: Comprensión que tiene la persona sobre el Síndrome de Asperger, lo que ha hecho al respecto y tratamientos que ha recibido respecto a este.

Tecnología: Cercanía que tiene la persona con aparatos tecnológicos, cuanto tiempo los usa y para que los usa.

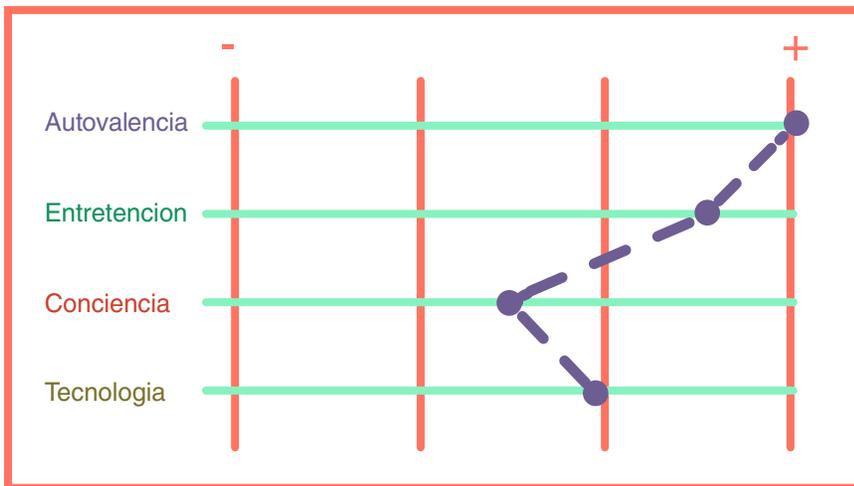
3.3.3 Mapa de polaridades

El mapa de polaridades es una técnica nacida de la Psicología de la Gestalt, también conocida como “psicología de la forma”, en la donde se definen un cierto número de adjetivos o características significativas con respecto a la temática del mapa de polaridades (En este caso Autovalencia, Entretención, Conciencia y Tecnología) las cuales servirán de dimensiones para dicho mapa, las cuales se irán puntuando de más a menos para generar diversos personajes basados en cada uno de los extremos de las distintas dimensiones escogidas.

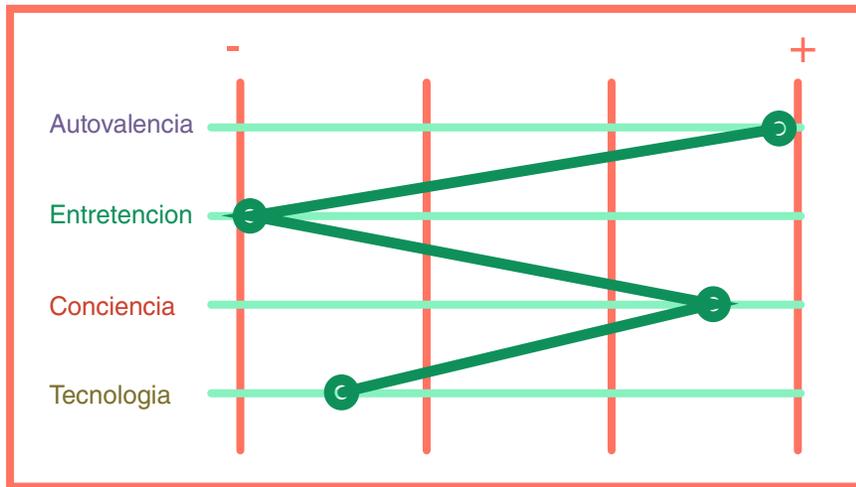




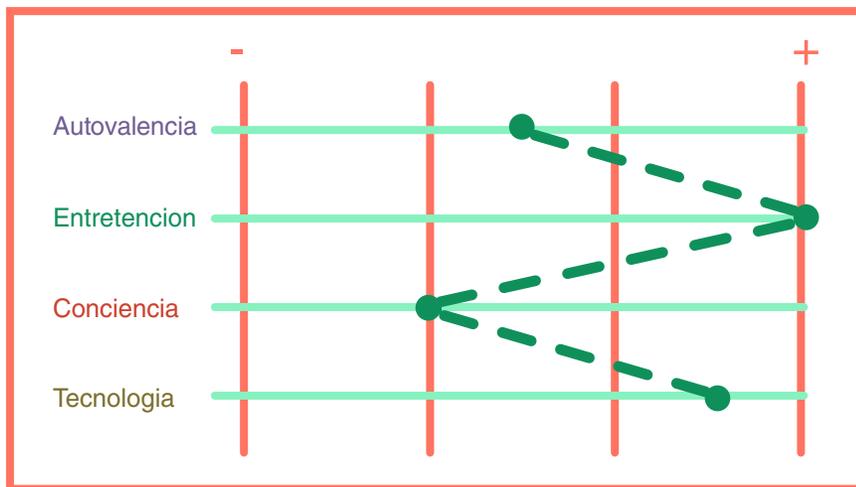
Sobreprotegido: Es aquel que depende de la ayuda de un tercero para relacionarse socialmente con otros. Debido a que su síndrome está fuertemente marcado. Su contacto con el mundo extraño a su círculo de confort es a través de medios apoyados. La relación que tiene con medios tecnológicos es escasa, debido a su desvinculación comunicativa.



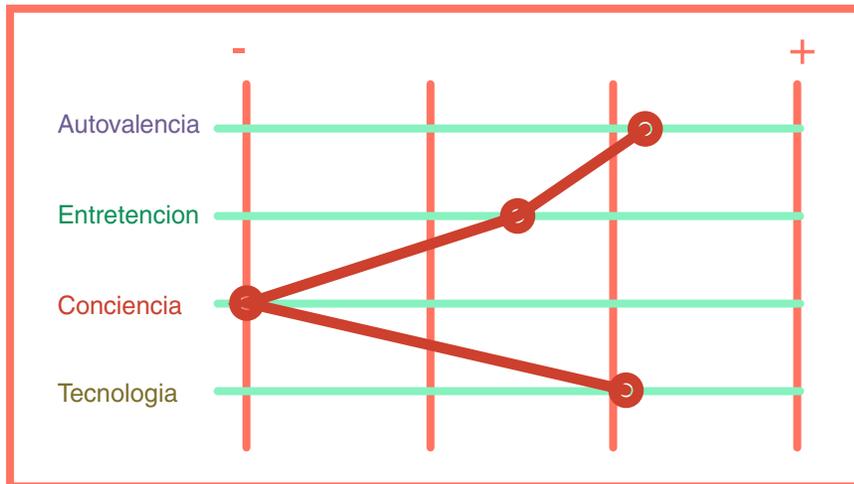
El Estudiante: Aquel que posee un tratamiento base paliativo y a temprana edad. Gracias a lo anterior a logrado sostener relaciones sociales y en sus procesos lo han llevado a incorporar medios computacionales como herramientas significativas de desarrollo.



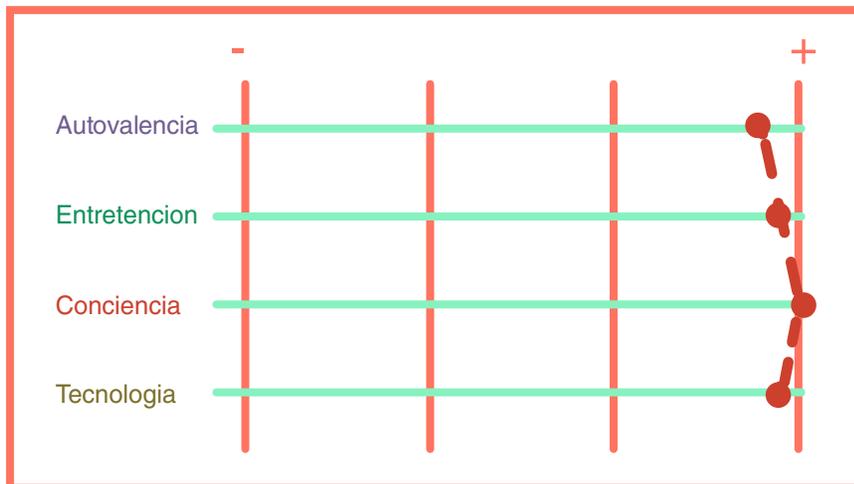
El Ingeniero: Es una persona cuyo enfoque propio del asperger lo ha llevado a desarrollar pulcritud en su trabajo, es autoexigente y muy crítico. Monótono a ratos solo se apasiona y considera ciertos temas, los cuales investiga en profundidad. Su relación con medios tecnológicos solo se establece si este, posee la necesidad de utilizarlos como forma de llegar a alguna respuesta.



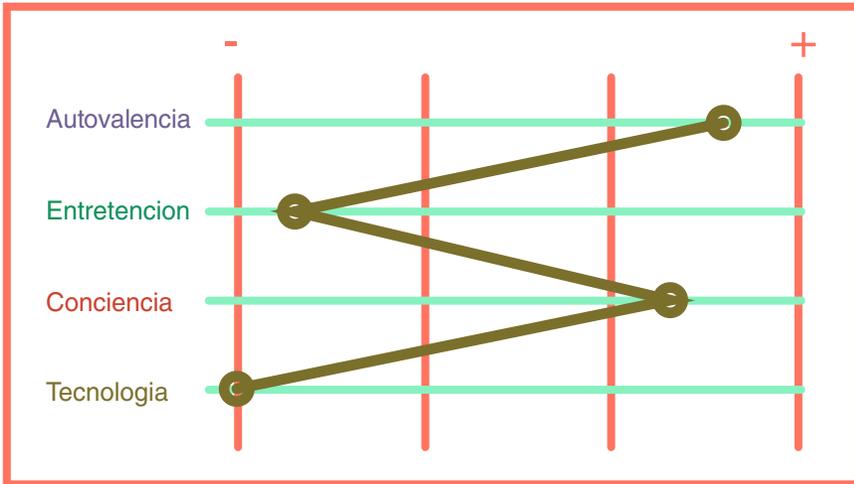
El Geek: Aquel que es apegado a la tecnología, prefiere comunicarse mediante dichos medios antes de que de manera presencial. Se divierte con lo relacionado a aparatos electrónicos, internet y especialmente videojuegos. Esta poco consciente de su situación y no le interesa el solucionarlo, debido a que utiliza la tecnología como medio de escape. Es capaz de adquirir cosas que le interesen en su hobby por sí mismo, sin embargo, aun depende de sus padres debido a su edad.



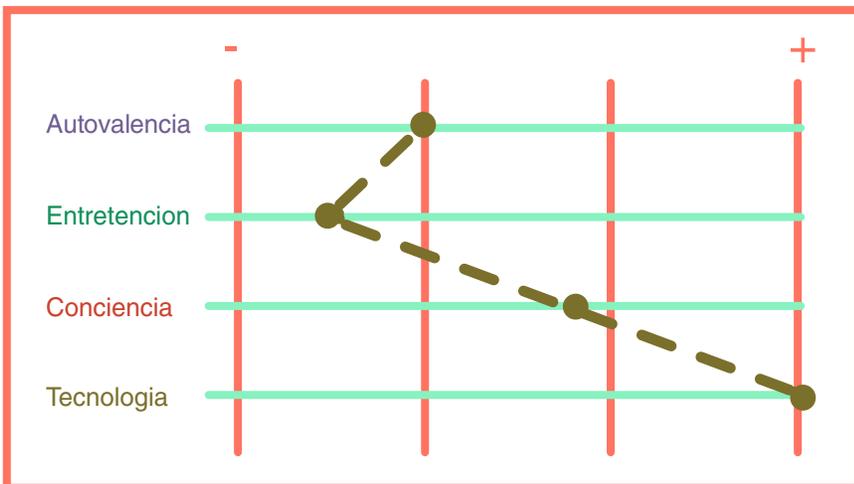
Sin Diagnóstico: Aquel que presenta ciertos rasgos del asperger, que no son significativos, ni representan un problema. La familia tiende a confundir la excentricidad con la falta de habilidades sociales. No posee dependencia de la tecnología, pero sabe manejarla cuando la requiere utilizar.



El Motivado: Es una persona conciente plenamente de su condición, centrado de mejorar y desarrollar mejores habilidades. Altamente competitivo. Con características propias de personas cultas, tiene un espectro de conocimientos definidos y sólidos. Se vincula perfectamente con medios digitales con los demás.

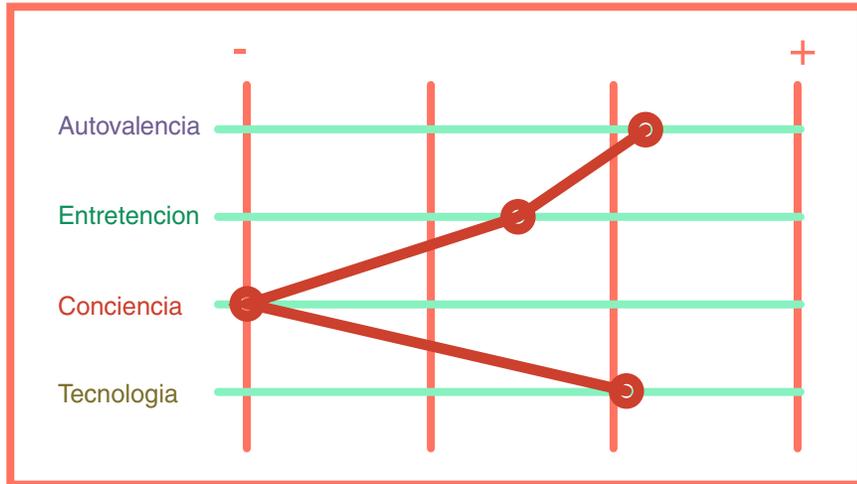


El Lector Libros: Su relación con mundo divaga frecuentemente entre un mundo de fantasías y el mundo real, aun así, está plenamente consciente de sus limitaciones y opto de manera personal, sumergirse en la lectura de libros físicos obsesiva, por lo que su nivel de tecnología es bastante escaso debido a que prefiere medios mas tradicionales.

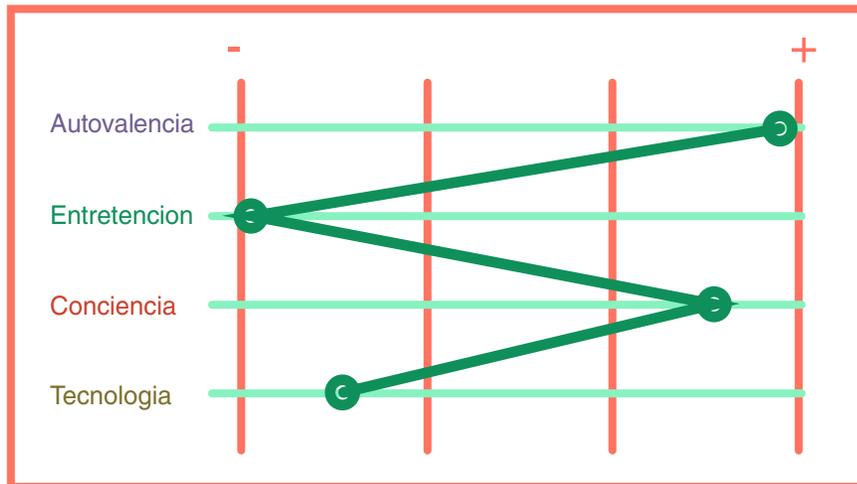


El Programador: Su debilidad la hizo fortaleza, su alto enfoque lo llevo a desarrollar una habilidad sobresaliente en medios tecnológicos, no obstante su círculo interno es pequeño y se remite a personas que conoce desde hace mucho. Con rasgos narcisistas esconde una inseguridad constante y un deseo de demostrar que es el mejor.

3.3.4 Perfiles extremos



Sin Diagnostico: Debido a que no está consciente del síndrome que tiene y no ha recibido tratamiento alguno, el síndrome que tiene puede llegar a empeorar en el futuro. Además tiene los rasgos menos marcados de todos.



El Ingeniero: Sus rasgos están bastante marcados y pueden traerle problemas, además es un perfil cual suele ser muy crítico.

3.3.5 Protocolos de empatía

	¿QUÉ QUIERO SABER?	¿QUÉ PREGUNTAS ME SIRVEN?	MÉTODO O TÉCNICA
Autovalencia	<ul style="list-style-type: none">• Qué tanto necesita de un “Bastón Social” para interactuar con otras personas y cuanto interactúa con otros.	<ul style="list-style-type: none">• Describa un trabajo en grupos que recuerde haber hecho últimamente ¿Quién organizo los grupos? ¿Con quién trabajo?• Describir una compra que haya realizado en una tienda de comida.• Describir una compra que haya realizado en una tienda de ropa.• ¿Ha realizado algún tramite? Si es así, describa cómo fue.	<ul style="list-style-type: none">• Descripción.• Cuestionario.

	¿QUÉ QUIERO SABER?	¿QUÉ PREGUNTAS ME SIRVEN?	MÉTODO O TÉCNICA
Entretención	<ul style="list-style-type: none"> • Cantidad de actividades recreativas que realizan. • Cuáles son sus intereses. • Se entretiene solo, o con otras personas. • Realiza actividades indoor u outdoor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Descripción de actividades que realiza en el Recreo. • Descripción de actividades recreativas que realiza en tiempos libres. • ¿Ha jugado algún videojuego? Si es así, cuales son sus géneros de Videojuegos favoritos y cuanto tiempo juega aproximadamente a la semana. • ¿Colecciona alguna cosa o realiza Hobbys para entretenerse? Si es así, describa dichas actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> • Descripción. • Cuestionario.

	¿QUÉ QUIERO SABER?	¿QUÉ PREGUNTAS ME SIRVEN?	MÉTODO O TÉCNICA
Conciencia	<ul style="list-style-type: none"> • Es consciente de que tiene el síndrome. • Qué tanta importancia le da al síndrome que tiene. • Ha recibido tratamiento o no. Hace cuanto lo ha recibido. • Conciencia del futuro. 	<ul style="list-style-type: none"> • A que edad fue diagnosticado con el síndrome. • ¿Ha recibido tratamiento? Si es así, desde cuándo, por cuánto tiempo. • Describa una situación en la que se diese cuenta de que el síndrome le ha sido un impedimento para hacer algo. • Describa como se ve de aquí en 10 años. 	<ul style="list-style-type: none"> • Descripción. • Cuestionario

	¿QUÉ QUIERO SABER?	¿QUÉ PREGUNTAS ME SIRVEN?	MÉTODO O TÉCNICA
Tecnología	<ul style="list-style-type: none"> • Qué tecnología tiene disponible. • Facilidad para ocupar aparatos tecnológicos. • Qué tanto utiliza aparatos tecnológicos. • Para qué utiliza aparatos tecnológicos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Numero de aparatos tecnológicos que utiliza ¿Cuáles son los mas utilizados? ¿Porque los utiliza? ¿Le es fácil utilizarlos? • Si es que utiliza Celular, ¿Utiliza Apps? Si es así, ¿Cuales son las mas utilizadas? ¿Por qué las utiliza? ¿Le es fácil utilizarlas? • ¿Posee consolas de videojuegos? Si es así, ¿Cuáles son? ¿Cuánto tiempo le dedica a utilizarlas? 	<ul style="list-style-type: none"> • Descripción. • Cuestionario.

A) Autovalencia

1. Describa brevemente un día de su vida:
2. Describa brevemente su trabajo en grupos más reciente. ¿Quién organizo los grupos? ¿Con quién trabajo?
3. Describa brevemente una compra que haya realizado en una tienda de comida:
4. Describa una compra que haya realizado en una tienda de ropa:
5. ¿Ha realizado algún trámite? Si es así, describa como fue en el proceso:

B) Entretención

6. Describa una actividad que realiza para entretenerse:
7. Describa la cantidad de tiempo que le dedica a dichas actividades recreativas:
8. ¿Juega videojuegos? Si es así, mencione cuales:

C) Conciencia

9. A qué edad fue diagnosticado con el síndrome:
10. ¿Ha recibido tratamiento? Si es así desde cuando, por cuanto tiempo:

D) Tecnología

11. Número de aparatos tecnológicos que utiliza aproximadamente:
12. ¿Cuáles son esos aparatos? ¿Por qué los utiliza?:
13. ¿Utiliza Apps? ¿Cuáles? ¿Por qué las utiliza?:
14. Numero de consolas de videojuegos que tiene:

3.3.6 Mapas de empatía



Los Mapas empatía fueron utilizados para comprender de mejor manera las cuatro dimensiones mencionadas con anterioridad, entendiendo de esta manera lo que dicen, piensan y hacen los Actores Primarios

Para esto se realizaron encuestas a estudiantes con síndrome de Asperger entre 13 y 20 años.

3.3.7 Insight

DICE que disfrutar de su tiempo libre es importante para él, **PERO** tiene obligaciones las que debe de hacer las cuales le quitan su tiempo.

PIENSA que debe de seguir una rutina diaria controlada para evitar problemas, **PERO** siente que siempre ocurren problemas los cuales no puede evitar sin importar que siga de dicha rutina o no.

DICE que le gusta realizar actividades recreativas con otras personas, **PERO** siente que muy a menudo hay cosas que le detienen a hacer dichas actividades (excusas) y prefiere hacer actividades en solitario.

DICE que la falta de comunicación le es un problema tanto para el como para otras personas, **PERO** siente que le es difícil dar su opinión respecto a temas que le importan, pues teme estar equivocado al respecto.

PIENSA tener dificultades al comunicar sus emociones, **PERO** siente también le cuesta comprender las emociones de los demás.

3.4 Oportunidad de diseño

EL USUARIO es un joven de entre 13 y 18 años, diagnosticado a temprana edad con Síndrome de Asperger, el cual le genera dificultades para socializar y comprender las emociones de otras personas y realizar tareas que involucren a terceros, teniendo que depender de sus padres a la hora de realizar trámites o actividades de mediana complejidad, y sólo es capaz de hacer cosas cotidianas por su cuenta siguiendo una rutina predefinida.

NECESITA mejorar sus habilidades para interactuar y empatizar con otras personas, así como sus capacidades de adaptarse a cambios en su rutina.

PORQUE cuando ocurre un imprevisto siente que no tiene todas las herramientas para darse a entender, cuestión que lo frustra, provocando sobrerreacciones que incomodan al resto, lo que aumenta su frustración, colapsándolo.

PERO su entorno cercano evita exponerlo debido a la falta de conocimiento que tienen las personas sobre el tema y procura mantenerlo en ambientes controlados que lo hagan sentir más cómodo, sin comprender que esto le genera desinterés por experimentar situaciones distintas, aislándolo y limitando aún más sus habilidades sociales.

IV. IDEACIÓN

4.1.1 Propuesta de valor





4.1.2 Propuesta conceptual

Qué: Instrumento que entregue herramientas de aprendizaje de habilidades sociales y comprensión de las emociones a personas con síndrome de Asperger de manera didáctica.

Por qué: Estas personas requieren adquirir dichas habilidades, pero el proceso para adquirirlas puede ser difícil debido a que suelen tener dificultades a la hora de reconocer emociones que les ayuden a empatizar y relacionarse con otros.

Para qué: Al adquirir dichas herramientas, las personas con el síndrome de Asperger puedan desenvolverse con normalidad en actividades sociales y adaptarse a situaciones inesperadas.

4.2 Ideación formal

Atributos

- Herramienta con 4 fases de actividades diferentes para el usuario, para que este logre comprender mejor los sentimientos mediante el uso de diversos sentidos y vivencias.
- A través de esta aplicación, los adultos responsables, como tutores, padres o guías del usuario pueden personalizar cada una de las actividades disponibles para que dichas actividades sean cercanas a la realidad de cada usuario.
- Esta aplicación mantiene un seguimiento del estado anímico del usuario, para que tanto el usuario como el moderador puedan reaccionar a tiempo a cambios anímicos del usuario.

Beneficios

- Permite al moderador (Padres del joven o adultos responsables de este, etc) comprender de mejor manera los sentimientos del joven con síndrome de Asperger.
- Ayuda al joven Asperger a expresar sus y reflexionar sobre los sentimientos que tiene y como darlos a entender a otras personas.

VALOR DE LA SOLUCIÓN

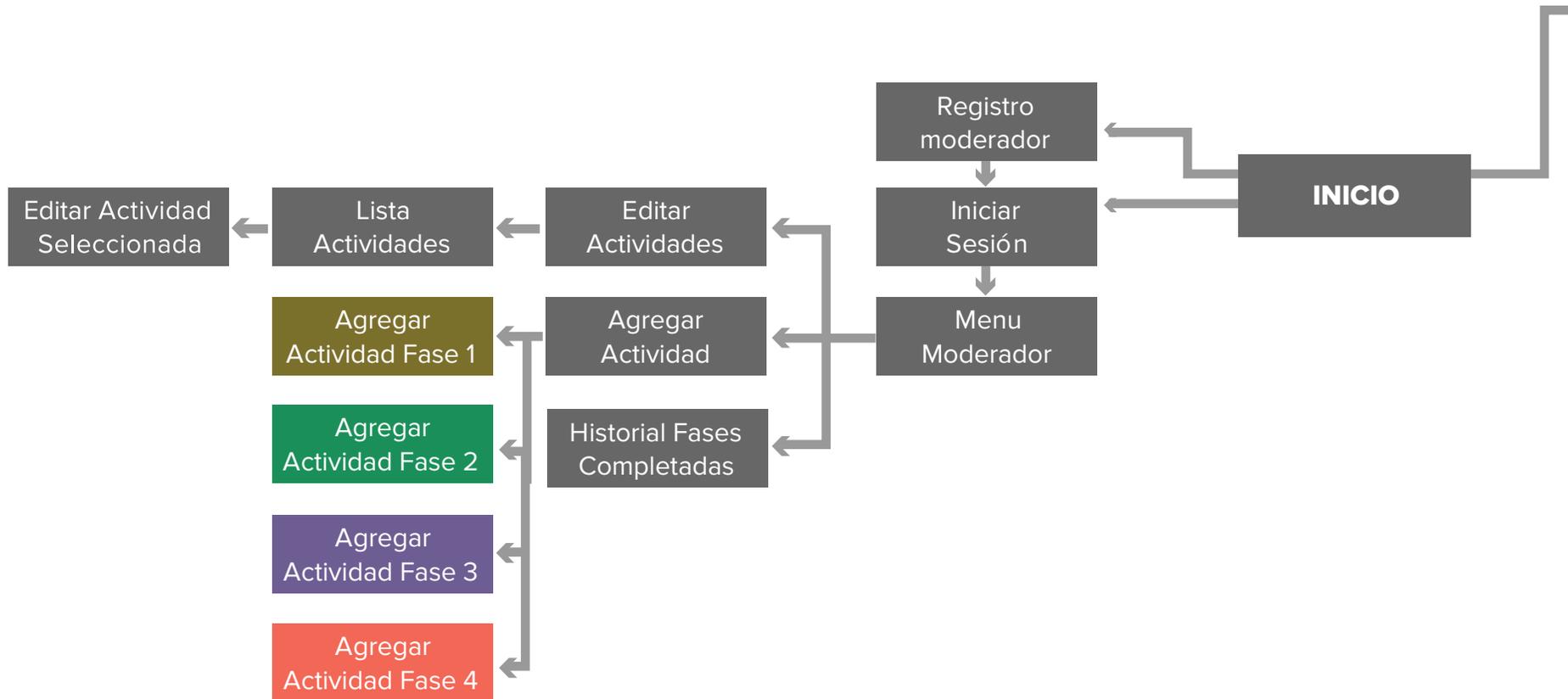
Generar actividades didácticas y personalizadas que permitan al joven comprender mejor sus emociones y las emociones de otros.

Ademas de brindar un ambiente seguro para practicar situaciones sociales de manera hipotética sin causar problemas a otras personas.

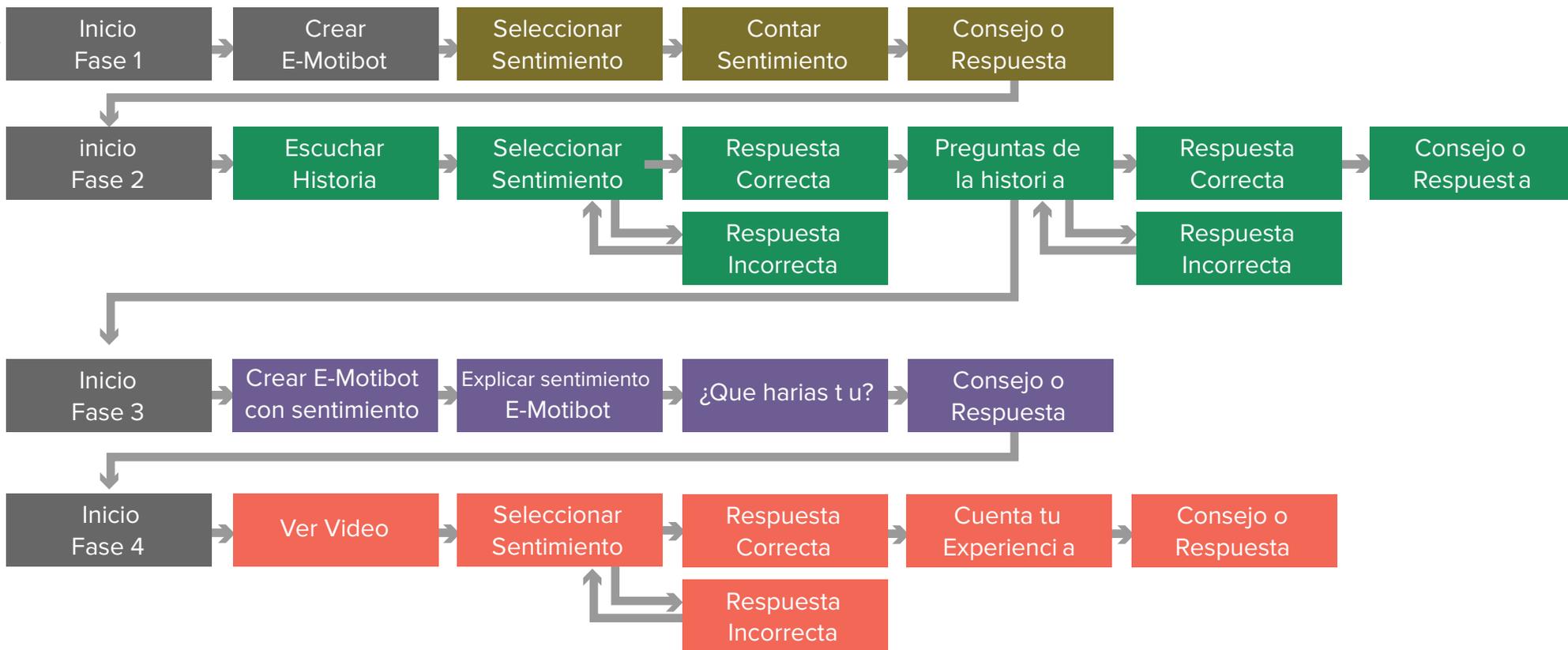


4.3 Árbol estructural de la solución

Sección Moderador



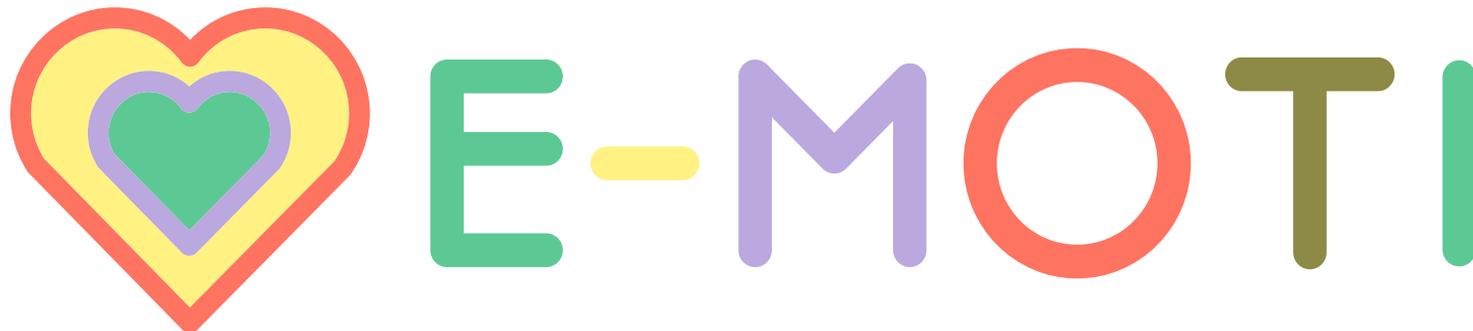
Sección Joven Asperger



4.4 Definición línea gráfica de interfaz

● NAMING

El nombre decidido fue “E-Moti” debido a que este es un juego de palabras entre la palabra “Emoción”, la abreviación de “Electrónico” presente en palabras como “E-Mail”, lo cual esta ligado con los Robots presentes en la App llamados “E-Motibots” y la palabra “Emoticones”, los cuales son usados a diario por los jóvenes.

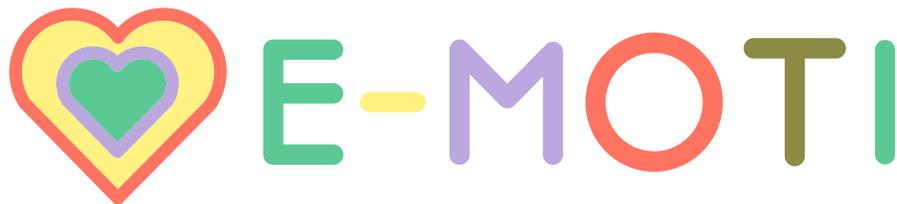


Logotipo

● Proceso Logotipo

Se realizó una lluvia de ideas, tomando los distintos conceptos utilizados dentro de la aplicación, entre los cuales destacaban las emociones y los sentimientos.

A través de la figura del corazón, como representación de los sentimientos, se comenzó a buscar una manera para agregar los cuatro sentimientos trabajados en la App mediante el código de color mencionado anteriormente.



4.4 Definición línea gráfica de interfaz

● TIPOGRAFÍA

La tipografía utilizada fue Proxima Nova en sus versiones Regular, Bold, Thin y Extrabold. La versatilidad y equilibrio de esta tipografía Sans-Serif la hace una alternativa ideal para su uso en pantalla.

● Proxima Nova Regular

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQ̃RSTUVWXYZ
0123456789@\$/()”#*::

● Proxima Nova Thin

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQ̃RSTUVWXYZ
0123456789@\$/()”#*::

● Proxima Nova Bold

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQ̃RSTUVWXYZ
0123456789@\$/()”#*::

● Proxima Nova Extrabold

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQ̃RSTUVWXYZ
0123456789@\$/()”#*::

4.4 Definición línea gráfica de interfaz

● COLOR

La aplicación contiene 4 paletas de colores principales las cuales son utilizadas para distinguir cada una de las 4 emociones trabajadas dentro de la App. Además de una escala de grises neutra utilizada en momentos donde no hay ninguna de las 4 emociones.

● R=255 G=242 B=130
● R=225 G=212 B=100
● R=190 G=177 B=65
● R=122 G=109 B=0

● R=134 G=242 B=190
● R=93 G=201 B=149
● R=72 G=180 B=128
● R=32 G=140 B=88

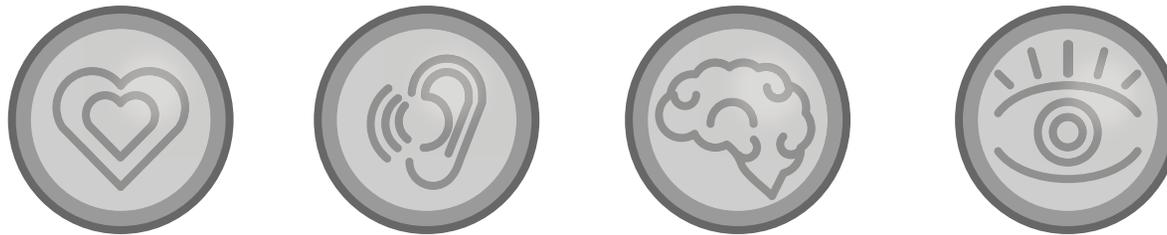
● R=255 G=184 B=175
● R=255 G=115 B=98
● R=242 G=102 B=85
● R=202 G=62 B=45

● R=210 G=193 B=245
● R=186 G=169 B=221
● R=159 G=142 B=194
● R=108 G=91 B=143

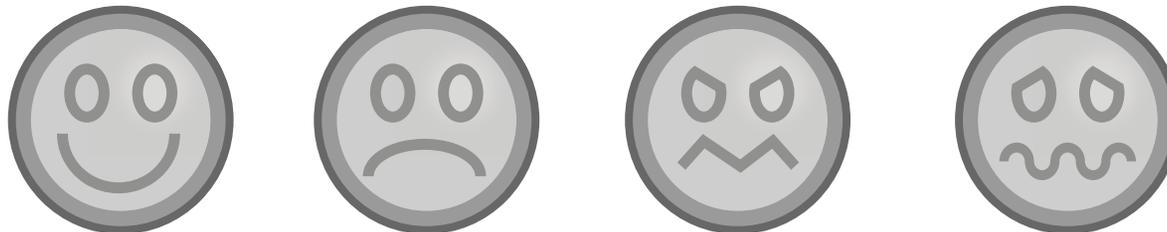
4.4 Definición línea gráfica de interfaz

● SISTEMA DE ICONOS

Los iconos que representan cada una de las fases están basados en los sentidos que la persona utiliza para captar la información durante cada una de las fases



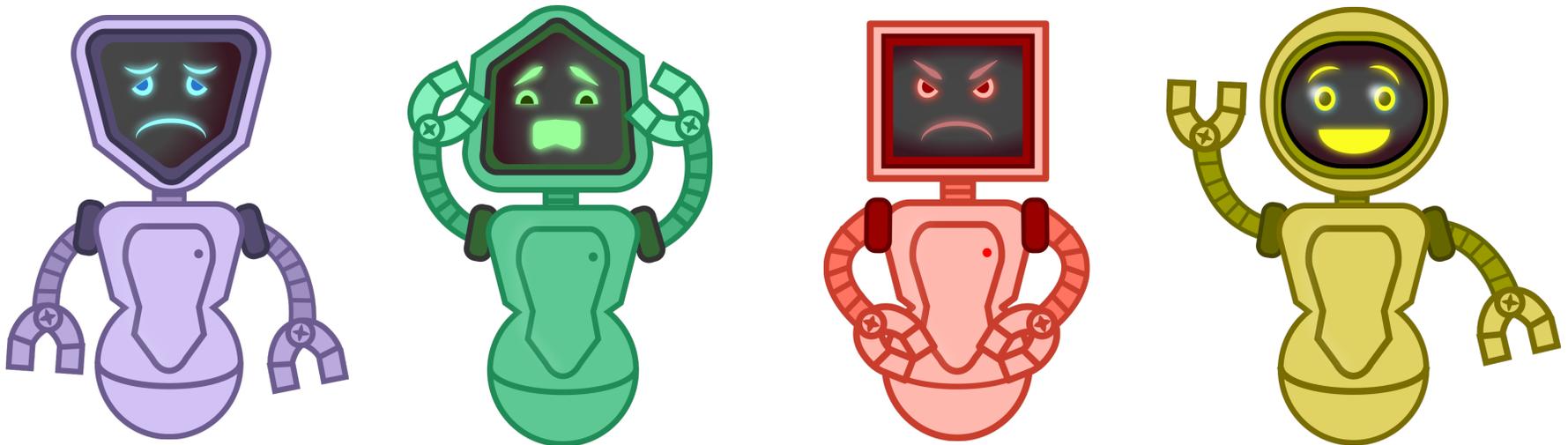
Por otra parte, los iconos que representan cada uno de los sentimientos están basados en expresiones faciales que representen cada uno de los sentimientos en cuestión



4.4 Definición línea gráfica de interfaz

● E-Motibots

La aplicación contiene diversos personajes que representan diversos sentimientos, los cuales tienen rasgos intercambiables que pueden ser editados por el usuario.



V. IMPLEMENTACIÓN

5.1.1 Especificaciones técnicas



- **Adobe Illustrator**

Utilizado para el diseño de la interfaz, logotipo, iconos, botones e ilustraciones



- **Marvel**

Utilizado para hacer el prototipado de la aplicación para poder hacer testeos.

5.1.1 Especificaciones técnicas

● Samsung Galaxy S5

Pantalla: 5.1", 1080 x 1920 pixeles

Procesador: Snapdragon 801 2.5GHz

RAM: 2GB

Almacenamiento: 16GB/32GB

Expansión: microSD

Cámara: 16 MP

Batería: 2800 mAh

OS: Android 4.4.2

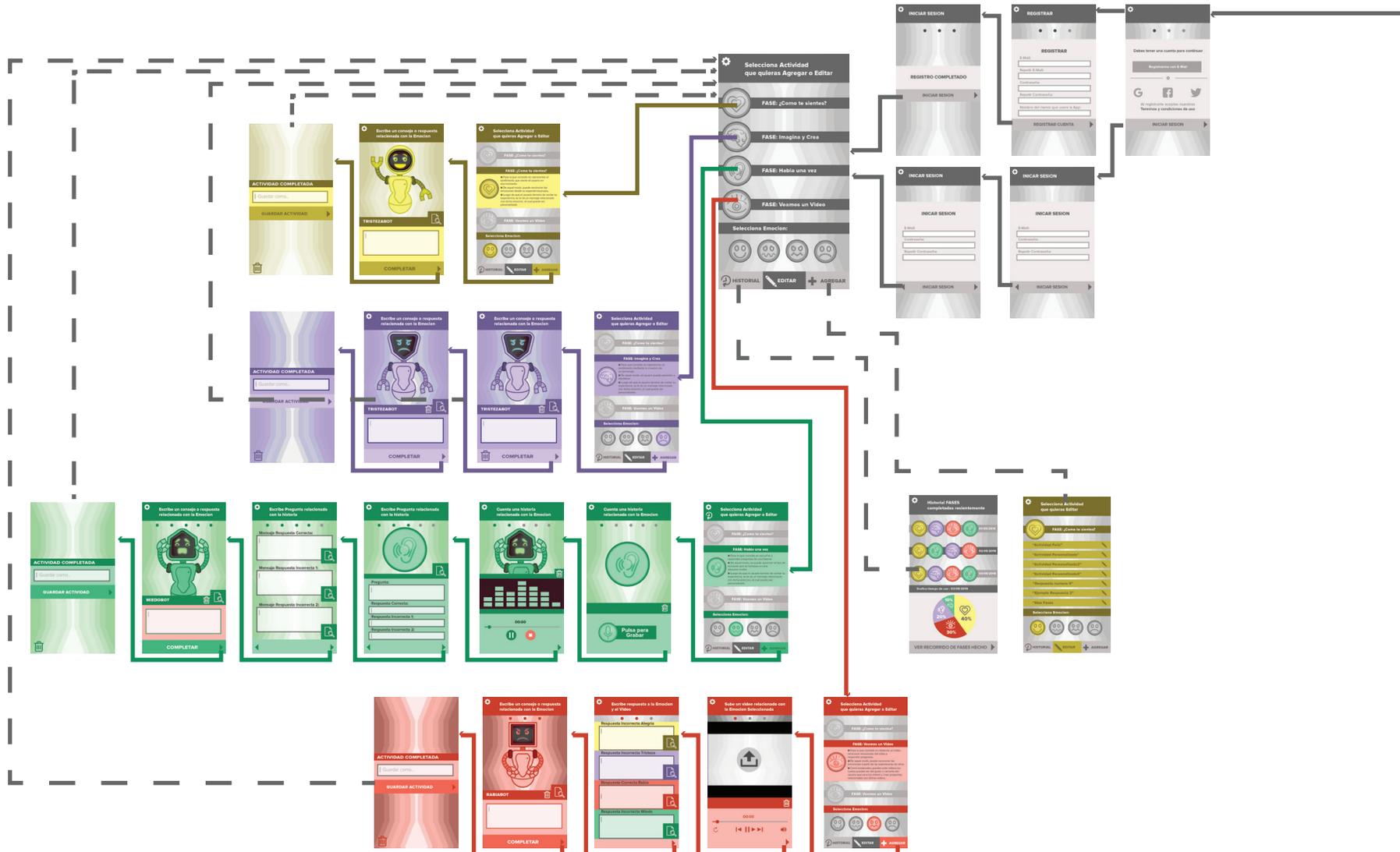
Perfil: 8.1 mm

Peso: 145 g

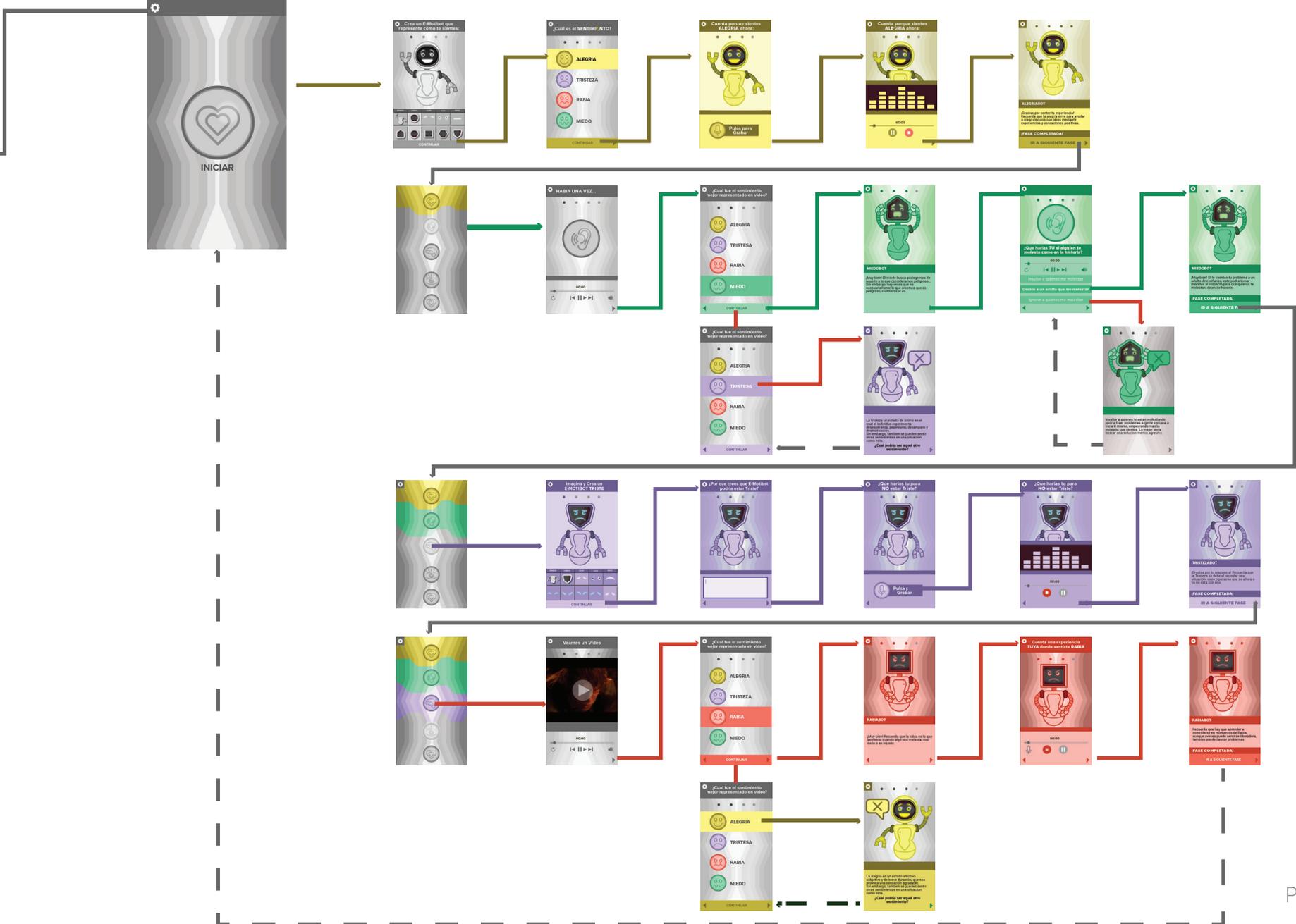


5.1.2 Protocolo de uso

Sección Moderador



Sección Joven Asperger

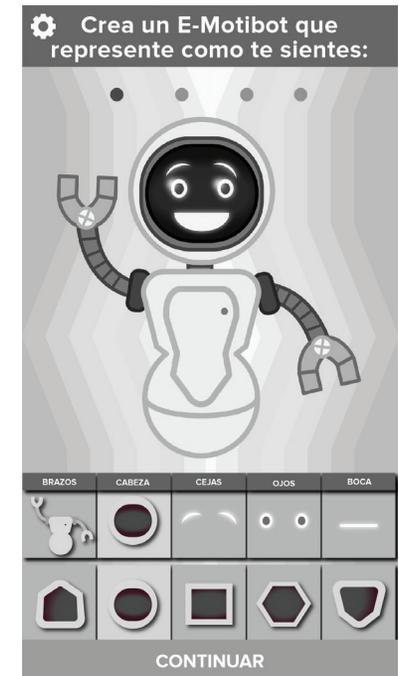


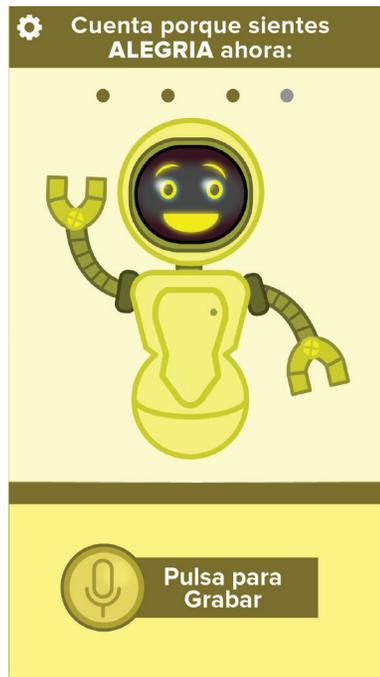
5.1.3 Diseño interfaz



FASE: ¿Como te sientes?

- Fase la que consiste en representar el sentimiento que siente el usuario en ese momento y fomentarlo a expresarse de manera verbal.
- De aquel modo, puede reconocer las emociones desde su experiencia propia.
- Luego de que el usuario termina de contar su experiencia, se le da un mensaje relacionado con dicha emoción, el cual puede ser personalizado.



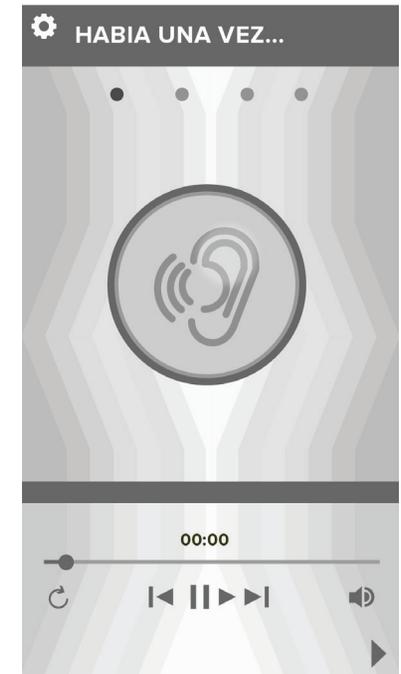
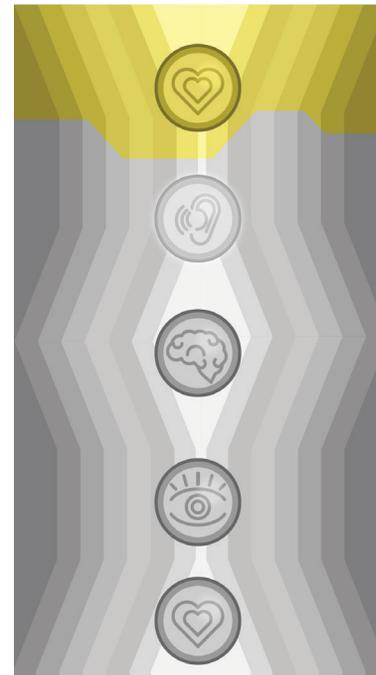


5.1.3 Diseño interfaz



FASE: Habia una vez

- Fase que consiste en escuchar y responder preguntas de una historia.
- De aquel modo, se puede aprender el tipo de acciones que se tomarían en una situación similar y trabajar la empatía del usuario.
- Luego de que el usuario termina de contar su experiencia, se le da un mensaje relacionado con dicha emoción, el cual puede ser personalizado.



⚙️ ¿Cual fue el sentimiento mejor representado el audio?

• • • •

😊 ALEGRIA

😞 TRISTEZA

😡 RABIA

😱 **MIEDO**

◀ CONTINUAR ▶

⚙️

• • • •



MIEDOBOT

¡Muy bien! El miedo busca protegernos de aquello a lo que consideramos peligroso... Sin embargo, hay veces que no necesariamente lo que creemos que es peligroso, realmente lo es.

▶

⚙️

• • • •



¿Que harias TU si alguien te molesta como en la historia?

00:00

◁ || ▷ 🔊

Insultar a quienes me molestan

Decirle a un adulto que me molestan

Ignorar a quienes me molestan

◀ ▶

⚙️

• • • •



MIEDOBOT

¡Muy bien! Si le cuentas tu problema a un adulto de confianza, este podrá tomar medidas al respecto para que quienes te molestan, dejen de hacerlo.

¡FASE COMPLETADA!

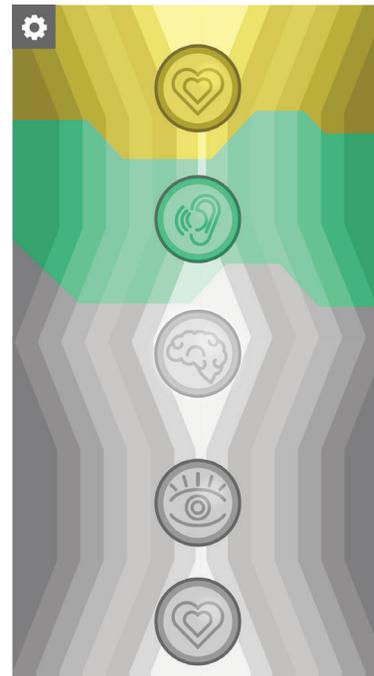
IR A SIGUIENTE FASE ▶

5.1.3 Diseño interfaz



FASE: Imagina y Crea

- Fase que consiste en representar un sentimiento mediante la creación de un personaje.
- De aquel modo, el usuario debe conectarse con el sentimiento en su memoria y luego representarlo identificando características claves.
- Luego de que el usuario termina de contar su experiencia, se le da un mensaje relacionado con dicha emoción, el cual puede ser personalizado.



⚙️ ¿Por que crees que E-Motibot podría estar Triste?



Empty text input field.

⚙️ ¿Que harias tu para NO estar Triste?



 **Pulsa para Grabar**

⚙️ ¿Que harias tu para NO estar Triste?



00:00



⚙️



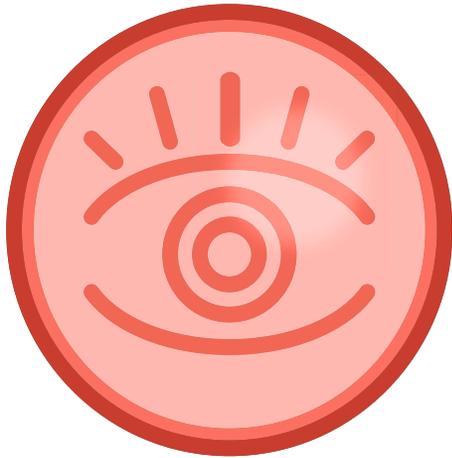
TRISTEZABOT

¡Gracias por tu respuesta! Recuerda que la Tristeza se debe al recordar una situación, cosa o persona que se añora o ya no está con uno.

¡FASE COMPLETADA!

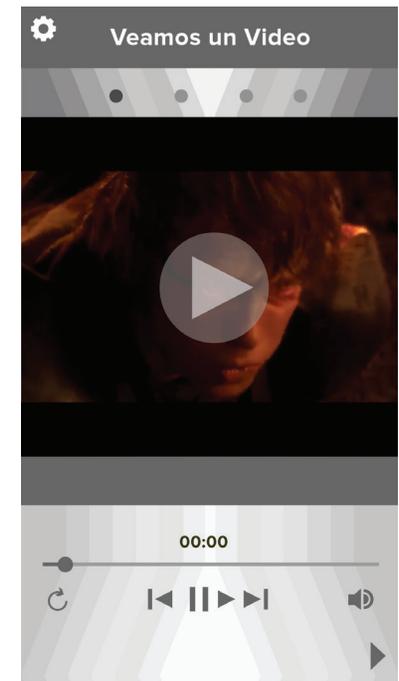
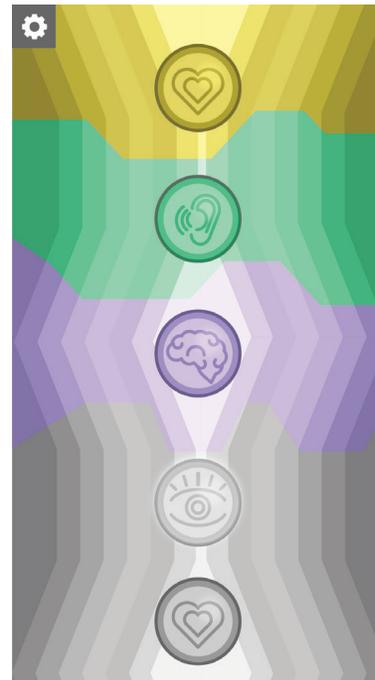
IR A SIGUIENTE FASE

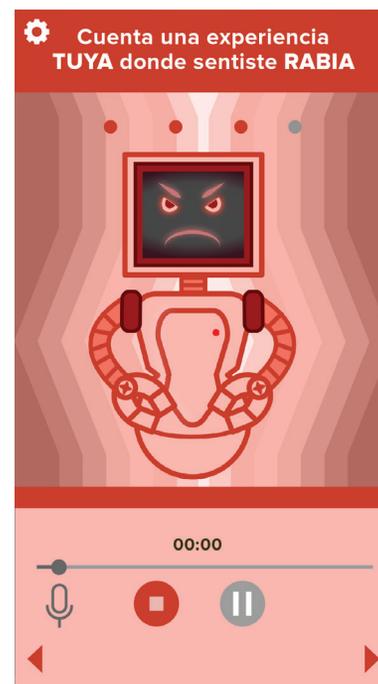
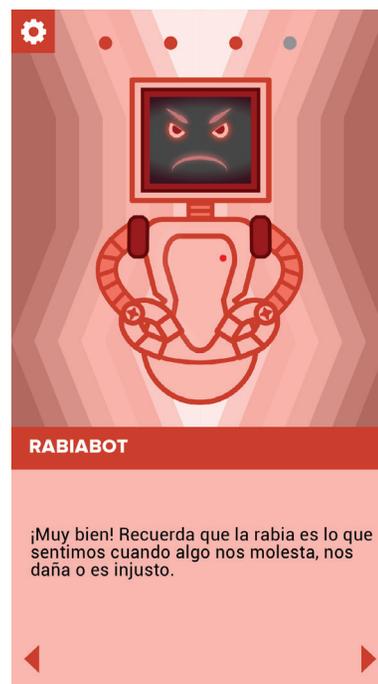
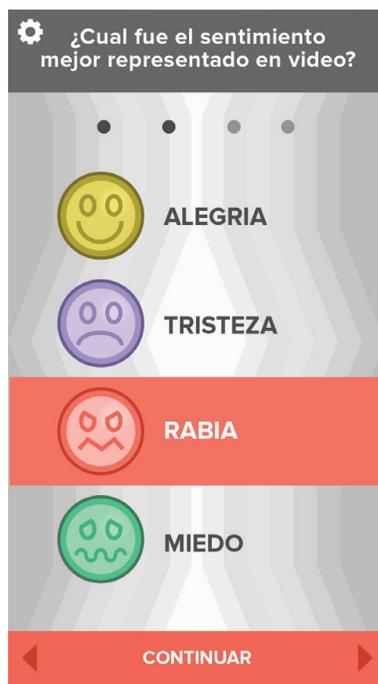
5.1.3 Diseño interfaz



FASE: Veamos un Video

- Fase que consiste en observar un video, reconocer emociones del video y responder preguntas.
- De aquel modo, puede reconocer las emociones a partir de las experiencias de otros.
- Como moderador, puedes subir videos los cuales puedan ser del gusto o cercanía del usuario que vera los videos y crear preguntas relacionadas con dichos videos.





5.1.3 Diseño interfaz



LOGIN: Registro Moderador

- Pantalla para registrar al usuario encargado de editar, personalizar y moderar las actividades realizadas en cada una de las fases.
- Requiere de contraseña para evitar ediciones de ejercicios sin autorización.

Debes tener una cuenta para continuar

Registrarme con E-Mail

Al registrarte aceptas nuestros
Terminos y condiciones de uso

INICIAR SESION

REGISTRAR

E-Mail:

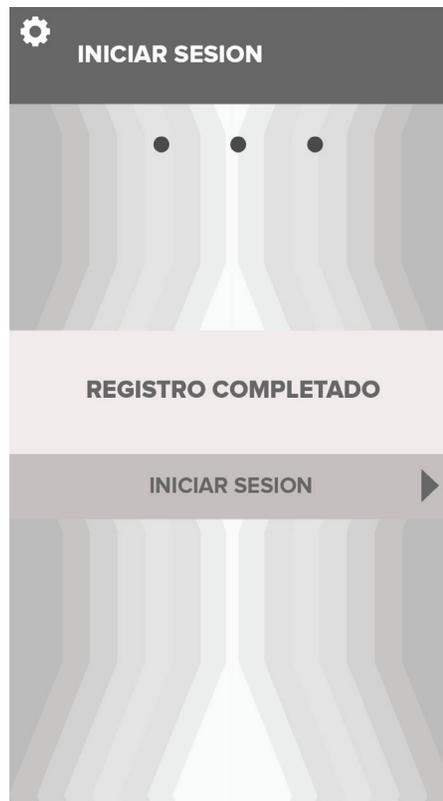
Repetir E-Mail:

Contraseña:

Repetir Contraseña:

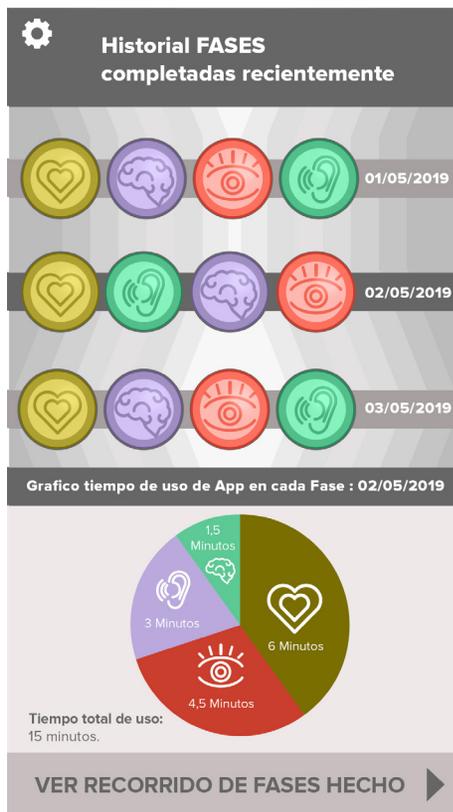
Nombre del menor que usara la App:

REGISTRAR CUENTA



5.1.3 Diseño interfaz

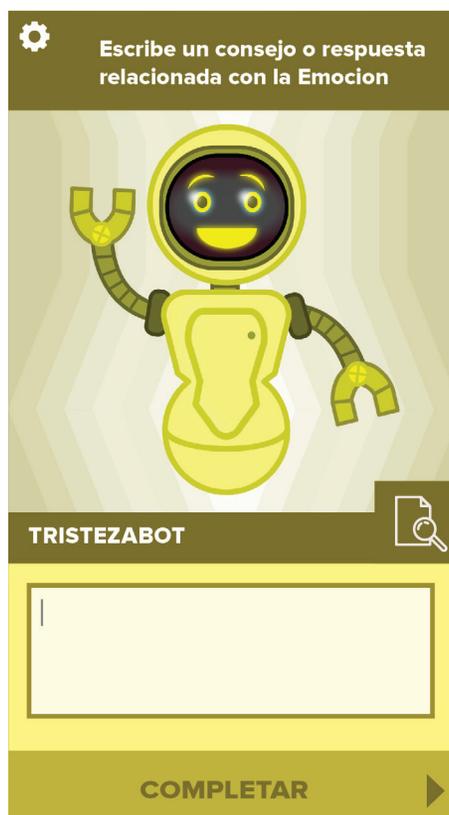
● Historial Fases Completadas



● Lista Actividades Personalizadas

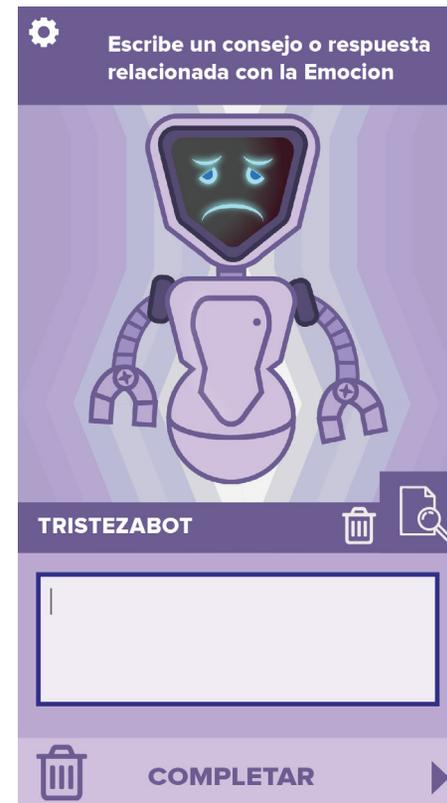


● Edición Fase 1



5.1.3 Diseño interfaz

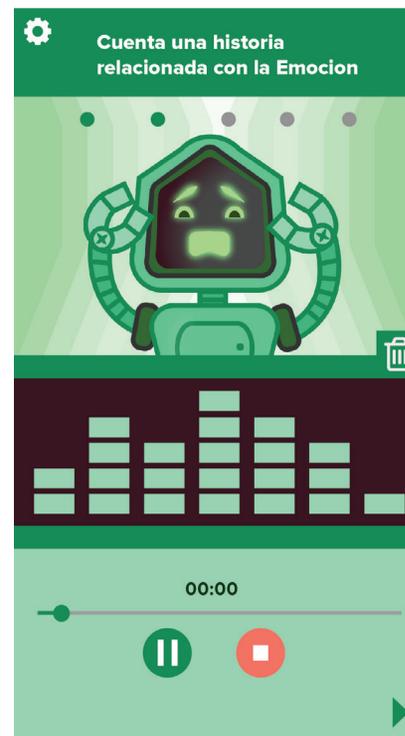
● Edición Fase 2





5.1.3 Diseño interfaz

● Edición Fase 3



 **Escribe Pregunta relacionada con la historia**

● ● ● ● ●

Mensaje Respuesta Correcta:



Mensaje Respuesta Incorrecta 1:



Mensaje Respuesta Incorrecta 2:





 **Escribe un consejo o respuesta relacionada con la Emocion**

● ● ● ● ●



MIEDOBOT  

COMPLETAR 

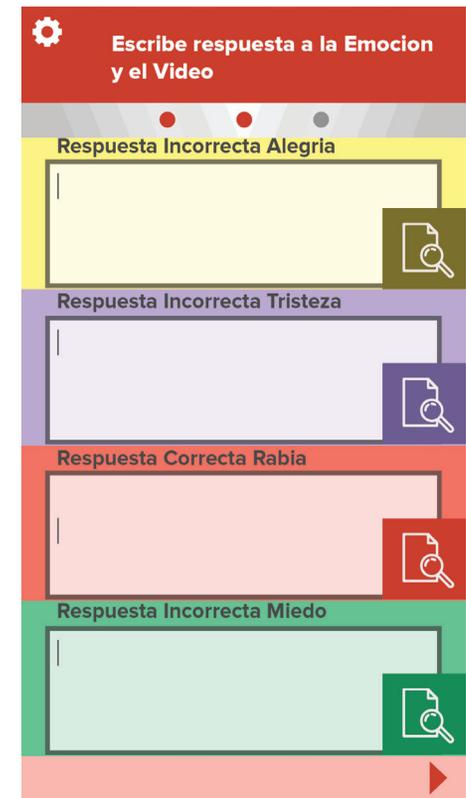
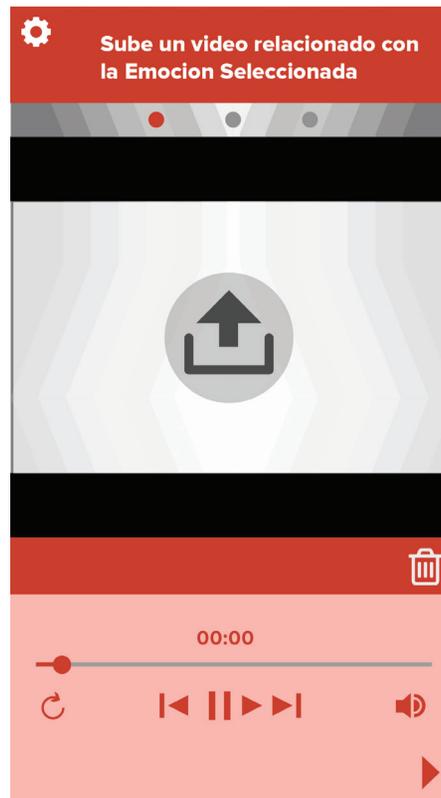
ACTIVIDAD COMPLETADA

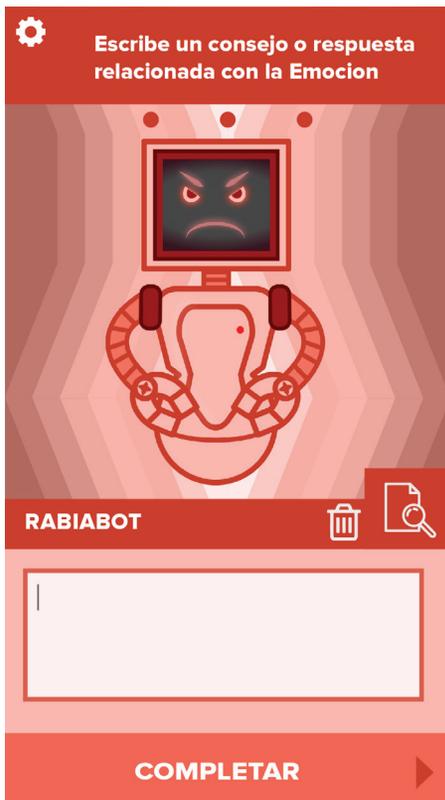
GUARDAR ACTIVIDAD 



5.1.3 Diseño interfaz

● Edición Fase 4





5.2.1 Resultados e impacto esperado

RESULTADOS

- Herramienta que permite simular situaciones en un ambiente controlado.
- Facilita reconocimiento y entendimiento de distintas emociones.
- Permitir al Moderador (Padres, Tutores, etc) mejorar la comunicación con el Joven Asperger.

IMPACTO

- El Joven Asperger podrá determinar estado anímico de las personas con mayor facilidad y podrá saber como se exprese adecuadamente a diversas situaciones.
- Herramienta permita una mejor comunicación emocional entre jóvenes con Asperger y sus entornos cercanos, por ejemplo, entorno familiar u escolar.
- Ayudar a familias de personas Asperger a educar emocionalmente a jóvenes con Asperger.

5.2.2 Testeos y Redefiniciones

TESTEO

- Testeo diferenciado para jóvenes entre 13 - 20 años y para adultos mayores de 30 años para la sección de Moderación.

REDEFINICIONES

- El Moderador logra comprender usabilidad de los botones.
- Las personas no tuvieron problemas de legibilidad y comprendieron cada fase.
- Paleta de colores utilizada fue cambiada gracias a feedback de los testeos.
- Iconos de sentimientos recibieron cambios para poder diferenciarse mejor entre cada uno



TRISTEZABOT

¡Gracias por tu respuesta! Recuerda que la Tristeza se debe al recordar una situación, cosa o persona que se añora o ya no está con uno.

¡FASE COMPLETADA!

IR A SIGUIENTE FASE ▶

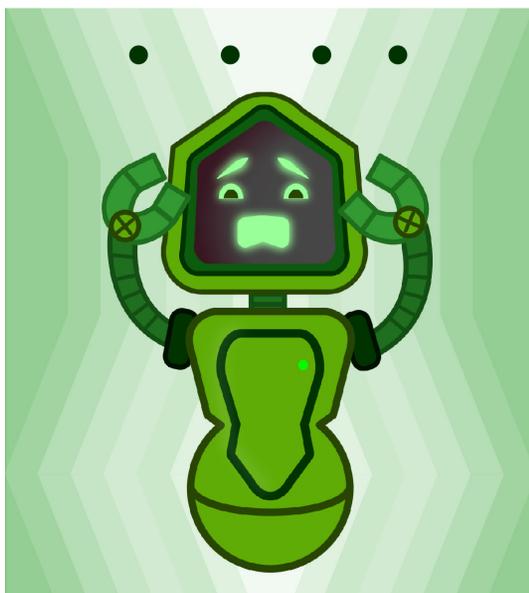


TRISTEZABOT

¡Gracias por tu respuesta! Recuerda que la Tristeza se debe al recordar una situación, cosa o persona que se añora o ya no está con uno.

¡FASE COMPLETADA!

IR A SIGUIENTE FASE ▶

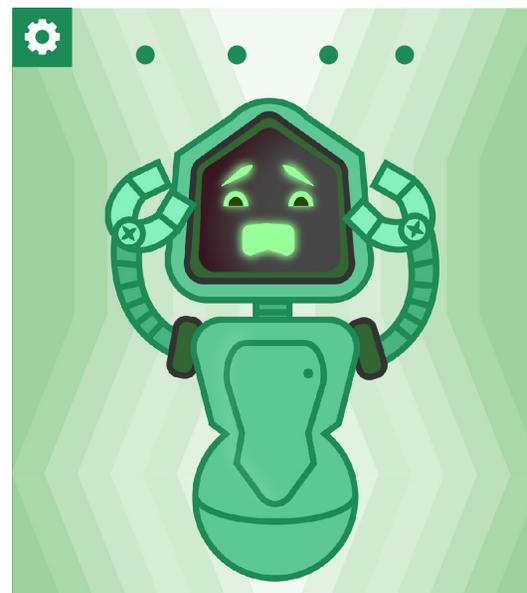


MIEDOBOT

¡Muy bien! Si le cuentas tu problema a un adulto de confianza, este podrá tomar medidas al respecto para que quienes te molestan, dejen de hacerlo.

¡FASE COMPLETADA!

IR A SIGUIENTE FASE ▶

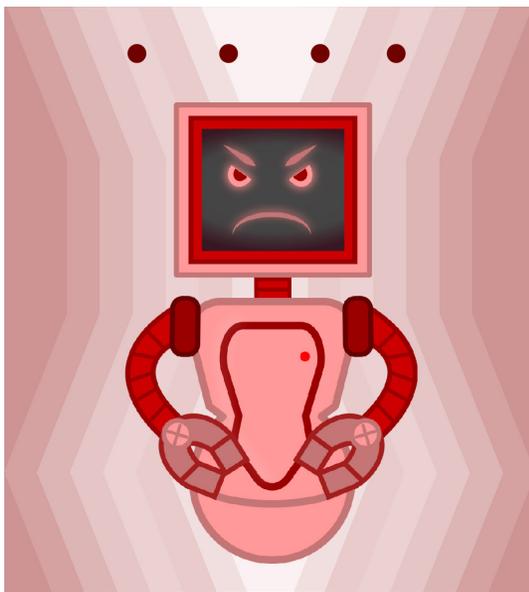


MIEDOBOT

¡Muy bien! Si le cuentas tu problema a un adulto de confianza, este podrá tomar medidas al respecto para que quienes te molestan, dejen de hacerlo.

¡FASE COMPLETADA!

IR A SIGUIENTE FASE ▶

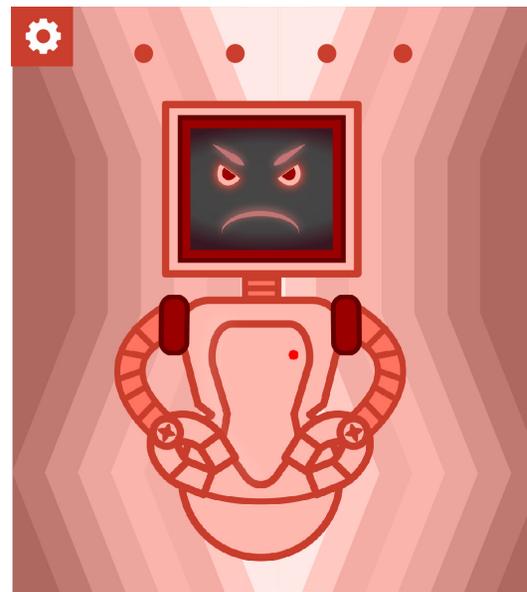


RABIABOT

Recuerda que hay que aprender a controlarse en momentos de Rabia, aunque a veces puede sentirse liberadora, también puede causar problemas

¡FASE COMPLETADA!

IR A SIGUIENTE FASE ▶

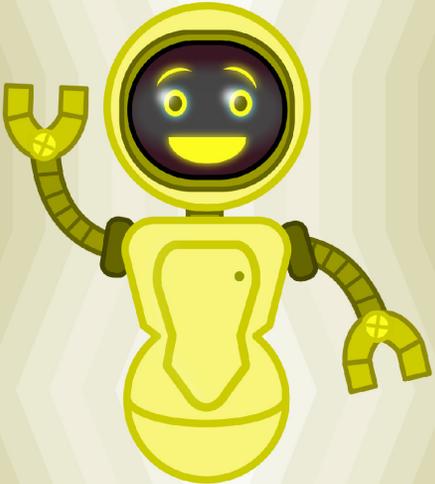


RABIABOT

Recuerda que hay que aprender a controlarse en momentos de Rabia, aunque a veces puede sentirse liberadora, también puede causar problemas

¡FASE COMPLETADA!

IR A SIGUIENTE FASE ▶

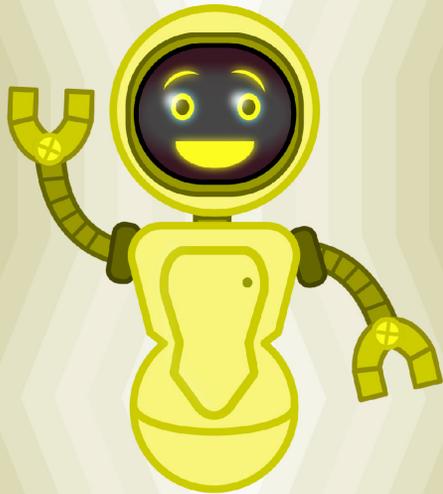


ALEGRIABOT

¡Gracias por contar tu experiencia!
Recuerda que la alegría sirve para ayudar
a crear vínculos con otros mediante
experiencias y sensaciones positivas.

¡FASE COMPLETADA!

IR A SIGUIENTE FASE ▶



ALEGRIABOT

¡Gracias por contar tu experiencia!
Recuerda que la alegría sirve para ayudar
a crear vínculos con otros mediante
experiencias y sensaciones positivas.

¡FASE COMPLETADA!

IR A SIGUIENTE FASE ▶

5.2.3 Gestión de negocio

Años	-	2020	2021	2022	2023	2024
Precio		2,990	3,140	3,296	3,461	3,634
Cantidad		5,000	5,300	5,618	5,955	6,312
Ingreso		14,950,000	16,639,350	18,519,597	20,612,311	22,941,502
Costos Fijos						
Arriendo Oficina		-3,600,000	-3,708,000	-3,819,240	-3,933,817	-4,051,832
Publicidad		-	-	-	-	-
Gastos generales		-2,400,000	-2,472,000	-2,546,160	-2,622,545	-2,701,221
Salarios		-1,200,000	-1,236,000	-1,273,080	-1,311,272	-1,350,611
Interes prestamo		-545,720	-456,332	-358,006	-249,847	-130,872
Depreciación Equipos y software		-456,332	-456,332	-456,332	-456,332	-456,332
Utilidad Antes de Impuesto		6,747,948	8,310,685	10,066,778	12,038,497	14,250,634
Impuesto 25%		-1,686,987	-2,077,671	-2,516,694	-3,009,624	-3,562,658
Utilidad Despues de Impuesto		5,060,961	6,233,014	7,550,083	9,028,873	10,687,975
Depreciación Equipos y software		456,332	456,332	456,332	456,332	456,332
Inv Equipos	-1,200,000					
Inv Software	-326,500					
Capital de Trabajo 1re sem	-3,828,166					
Prestamo	5,354,666					
Amortizacion prestamo		-893,876	-983,263	-1,081,589	-1,189,748	-1,308,723
Flujo del Proyecto	-5,354,666	4,623,417	5,706,083	6,924,826	8,295,457	9,835,585
TIR	101%					
VAN	20,539,969					

Mapa de negocio

SOCIO CLAVE	ACTIVIDADES CLAVE	PROPUESTA DE VALOR	RELACIÓN CON CLIENTE	SEGMENTOS DE CLIENTES
<ul style="list-style-type: none"> ● Educadores pedagógicos especializados, ● Padres de hijos con Asperger. ● Escuelas para personas con TEA. ● Coach Emocional de personas Asperger, 	<ul style="list-style-type: none"> ● 4 Fases: <ul style="list-style-type: none"> - “¿Como te sientes?” - “Había una Vez” - “Imagina y Crea” - “Veamos un Video” ● Moderación y Edición Fases <p style="text-align: center;">CANALES</p> <ul style="list-style-type: none"> ● GoogleApp ● App Store ● Youtube 	<ul style="list-style-type: none"> ● Orientar emocionalmente a jóvenes con Síndrome de Asperger de manera personalizada a cargo de moderadores de confianza. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Asistencia personalizada <p style="text-align: center;">RECURSOS CLAVE</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Recursos Humanos: <ul style="list-style-type: none"> - Programadores - Educadores Pedagógicos - Psicólogos ● Computadores y Software ● Recursos Financieros 	<ul style="list-style-type: none"> ● Jóvenes estudiantes con Síndrome de Asperger ● Guías, Profesores, Padres, Orientadores etc de jóvenes con Síndrome de Asperger
ESTRUCTURA DE COSTES		FUENTES DE INGRESO		
<ul style="list-style-type: none"> ● Programadores contratados para desarrollo y mantención de App. ● Costros por subir la App a la nube, registrar la App y Hosting. 		<ul style="list-style-type: none"> ● Asociación con Escuelas de Personas con Síndrome de Asperger 		

VI. CONCLUSIÓN

6.1 Eficiencia de la Propuesta

E-Moti demostró ser una herramienta con un potencial y capacidad de adaptación, la cual fue primitivamente acogida por Profesores y Coachs de estudiantes con Asperger los cuales mostraron interés en la propuesta.

Sin embargo, para el desarrollo final de este proyecto se van a requerir mas recursos de los que existen actualmente para poder alcanzar de manera optima aquel potencial presente.

6.2 Nivel de Logro

Gracias a los testeos realizados, se logro observar que tan logrados estaban cada uno de los objetivos de forma general debido a que el proyecto aun no a sido finalizado.

- 65%** ● Recopilar Información respecto al Síndrome de Asperger para identificar con claridad las consecuencias de la problemática.
- 80%** ● Identificar herramientas y metodologías lúdicas orientadas a mejorar habilidades sociales y comprensión de emociones.
- 85%** ● Diseñar un sistema interactivo y personalizable que permita simular situaciones críticas a nivel cotidiano para flexibilizar la tolerancia del usuario.

6.3 Resultados esperados

Se espera que “E-Moti” sea un apoyo para los padres y personas cercanas a estudiantes con Asperger para que puedan mejorar la comunicación con estos.

Proyectando de esta manera, que la aplicación pueda volverse una herramienta de ayuda para psicólogos y pedagogos en terapias y trabajos con jóvenes Asperger.

Ayudando a la vez a los jóvenes con Asperger para que estos logren comprender de mejor manera las emociones de otros y propias.



6.4 Planificación y Proyección

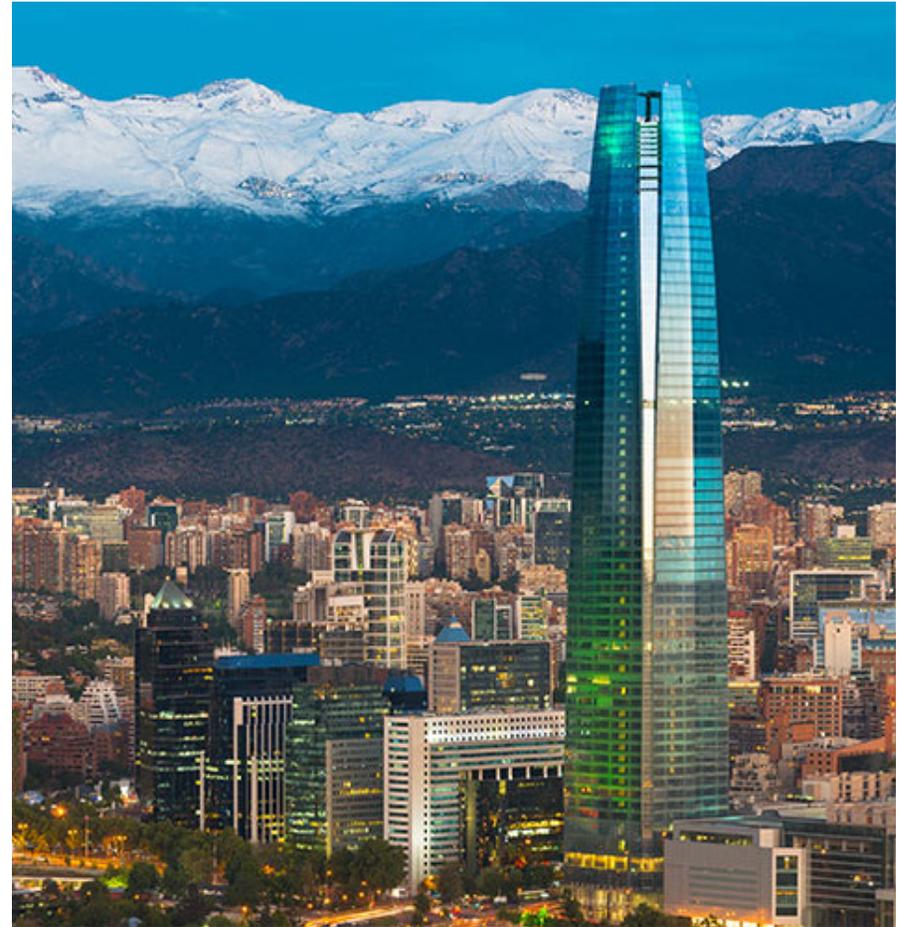
● PLANIFICACIÓN

Lanzamiento de la aplicación

E-Moti se lanzara inicialmente en Santiago, Chile durante su primera etapa para luego poder expandirse a otras regiones del país.

Implementación en Plataformas

Esta se implementara inicialmente en dispositivos Android para cubrir un rango mas amplio de usuarios.



VII. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía

- “Síndrome de Asperger asociado a macrosomía y trastorno de identidad sexual “ por J. Fleta Zaragoza, MaJ López Morena del Departamento de Pediatría. Hospital Clínico Universitario Lozano Blesa. Zaragoza. España. M. Zapata Usábelb, JL. Olivares López del Servicio de Psiquiatría Infantojuvenil. Hospital Clínico Universitario Lozano Blesa. Zaragoza. España.
- Caracterización clínica y estado actual de los pacientes con Síndrome de Asperger de 0 a 16 años, atendidos en la Fundación Liga Central Contra la Epilepsia y el Hospital de la Misericordia de Bogotá, Colombia. Junio 2014. https://www.researchgate.net/publication/316654175_Caracterizacion_clinica_y_estado_actual_de_los_pacientes_con_Sindrome_de_Aasperger_de_0_a_16_anos_atendidos_en_la_Fundacion_Liga_Central_Contra_la_Epilepsia_y_el_Hospital_de_la_Misericordia_de_Bogota_C
- <http://www.mirame.org.ar/>
- Sondeo N°5: Bullying en Establecimientos Educativos hecho por la Dirección de Estudios Sociales del Ministerio de Desarrollo Social
- “El 90% de los niños con Asperger ha sufrido acoso escolar, un dato dramático a nivel social”. Diario “El País”, Madrid. 18 de Febrero del 2018.
- Centro de tratamiento de trastornos de la comunicación Leo Kanner.
- Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders” publicado en Washington.
- Encuesta Nacional de Discapacidad, 2004.
- Carmen Quijada, Neuróloga Infanto-Juvenil, Rev. chil. pediatr. v.79 supl.1 Santiago nov. 2008.
- Dunia Chappotin, Psicóloga y Máster en Psicogerontología con experiencia en la docencia universitaria.
- Claudio Yessen, Coach de personas Asperger.
- Librería Internacional Libros. Alférez Real 1414, Providencia
- <http://munditodt.cl/>



