

SOLICITUD PREMIOS VOLUNTARIADO +ORANGE**DATOS DE CONTACTO DE LA ENTIDAD**

Nombre de la entidad	Gamificación Inmersiva
CIF	B10928919
Dirección	Calle Ebro 9
CP	14012
Población	Córdoba
Provincia	Córdoba
Email	
Web	https://eonesia.com/

Redes sociales

Instagram	@eonesia_world
Linkedin	https://www.linkedin.com/company/eonesia/
Twitter	
Otra	

Fecha de creación de la entidad: 17/07/2022

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Nombre del proyecto:

FORMACIÓN PARA CONGRESOS INCLUSIVOS

Categoría a la que te presentas Soluciones tecnológicas con Impacto Positivo

Descripción del proyecto (Misión)

En este proyecto hemos desarrollado una formación gamificada con experiencias inmersivas, para formar a personas con Síndrome de Down en los oficios relativos al desarrollo de un congreso, en el cual les explicamos y formamos en todos los oficios que allí se llevan a cabo, para que con esta herramienta puedan practicar y repetir los procesos cuantas veces quieran, pudiendo medir tiempos y aciertos de los usuarios para ver su avance y progreso.

Beneficiarios de la entidad y del proyecto

Con este proyecto conseguimos una formación adaptada y enfocada a promover la igualdad y acceso a puestos de trabajo de colectivos desfavorecidos. Se pueden beneficiar de esta herramienta colectivos con discapacidad intelectual, así como personas con algún déficit cognitivo.

Empresas como Ilunion o Grupo Paga pueden mejorar la capacitación de sus empleados y conseguir una incorporación a la vida laboral más rápida y efectiva.

Apoyando a la contratación de personas con discapacidad.

Justificación de impacto positivo del proyecto

El impacto positivo de un proyecto de entrenamiento para colectivos con síndrome de Down en el ámbito laboral es inmenso:

Inclusión y Diversidad: proveer oportunidades laborales a personas con síndrome de Down promueve la inclusión y diversidad en el lugar de trabajo, mejorando la percepción social y reduciendo estigmas.

Desarrollo Personal: el entrenamiento especializado brinda a estos individuos la posibilidad de desarrollar habilidades laborales y sociales, aumentando su independencia y autoestima.

Productividad y Creatividad: la inclusión de empleados con síndrome de Down aporta nuevas perspectivas y enfoques creativos, enriqueciendo el entorno de trabajo.

Responsabilidad Social Corporativa: las organizaciones que implementan estos proyectos demuestran su compromiso con la responsabilidad social, mejorando su reputación y fortaleciendo sus valores éticos.

Este proyecto no solo empodera a los individuos, sino que también enriquece el entorno laboral y social de la comunidad.

Uso de la digitalización, la conectividad y desarrollo tecnológico

La implementación de un proyecto de entrenamiento para colectivos con síndrome de Down en oficinas congresuales, usando experiencias inmersivas y gamificadas, tiene un impacto tecnológico y social significativo:

Conectividad y Acceso: facilita el acceso a la formación desde cualquier lugar y en cualquier momento, eliminando barreras geográficas y temporales.

Digitalización de la Educación: la gamificación en tablets y ordenadores moderniza el proceso de aprendizaje, haciéndolo más atractivo y eficiente.

Monitorización y Personalización: la capacidad de medir el progreso y tiempos de los participantes permite personalizar el entrenamiento según sus necesidades individuales.

Repetición Ilimitada: la posibilidad de repetir las actividades tantas veces como sea necesario garantiza que los usuarios puedan aprender a su propio ritmo, mejorando la retención de conocimientos y habilidades.

Este enfoque no solo moderniza la capacitación, sino que también promueve la igualdad de oportunidades y el desarrollo personal en un entorno inclusivo y tecnológico.

DIMENSIÓN DE LA EMPRESA

Número de empleados de la entidad 8 _____

Ingresos 2023 100.000 EUROS _____

Principal fuente de los ingresos

Realización de proyectos Ad-hoc, mediante experiencias gamificada inmersivas y venta de licencias para uso de experiencias de aprendizaje

Ayudas públicas o privadas y alianzas actuales del proyecto que garantizan la estabilidad del proyecto

Este proyecto esta sostenido por los ingresos generados de los trabajos, sin contar con ninguna ayuda publica o del estado para llevarlo adelante.

Tenemos alianzar con grandes empresas y universidades que colaborar y ayudan para llevar este proyecto al siguiente nivel, englobando todo el contenido en un plataforma LXP, que promueve contenidos inmersivos y un creador de experiencias donde cualquier empresa puede elaborar su mundo inmersivo con sus contenidos.

SOSTENIBILIDAD DEL PROYECTO

En qué fase está el proyecto En marcha, es un proyecto recurrente o está en ejecución actualmente

Medición de impacto

Los principales objetivos son reducir los tiempos y efectividad de la formación, conseguir disminuir la distracción y medir la diferencia con otros grupos de control, que no usen estas experiencias inmersivas para formarse.

Analizar los tiempos que tardan en realizar las simulaciones para estudiar si mediante estas experiencias conseguimos una mejora significativa, con aprendizaje experiencial y consiguiendo que sea lo más inmersivo posible y que cuando se enfrenten a estos trabajos, no sufran miedo, estrés o problemas para realizar estos trabajos.

¿Cómo crees que el premio y reconocimiento de +O puede ayudar a tu proyecto social?

Puede ayudar dando visibilidad a iniciativas que fomentan la igualdad y mejorar la vida de las familias con estas dificultades, consiguiendo mejores oportunidades y sobre todo más calidad de vida y tranquilidad para sus familias.

Dándonos opciones de realizar procesos o entrenamientos similares para más colectivos y llevarlos a cabo en otros entornos.

Crecimiento del proyecto, escalabilidad, monetización, futuras alianzas

Al ser una herramienta digital y encontrar dentro de una plataforma, el crecimiento es exponencial, ya que podemos llegar a todo el mundo, los problemas son los mismos, solo hace falta cambiar el idioma y tenemos una solución escalable e invertible.

Queremos alianzas con todos los colectivos posibles de discapacidad intelectual, para estudiar su problemática y poder brindarles soluciones útiles y ágiles, para mejorar la vida de estos colectivos.

DATOS DEL REPRESENTANTE LEGAL DE LA ENTIDAD

Nombre Rafael _____
Apellido Dorado Miranda _____
Email _____
Teléfono móvil _____

DATOS DE LA PERSONA DE CONTACTO

Nombre Rafael _____
Apellido Dorado Miranda _____
Email _____
Teléfono móvil _____

DATOS PADRINO +O O DEL EMBAJADOR DE LA FUNDACIÓN/ASOCIACIÓN/PROYECTO

Nombre _____
Apellido _____
Email _____
Teléfono móvil _____

DOCUMENTACIÓN ADJUNTA

Descárgate la plantilla y rellénala.

plantillaresumen_2024.pptx

Añadir logo de la entidad (opcional)

eo_positivo.png

Añadir imagen del proyecto (opcional)

¡estar_bien!.png
