

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

Nombre de la entidad	Cateffects S.L.
CIF	B82088352
Dirección	Real 62, vivienda
CP	28530
Población	Morata de Tajuña
Provincia	Madrid
Email	
Web	www.cateffects.com

Redes sociales

Instagram	
Linkedin	
Twitter	
Otra	

Fecha de creación de la entidad: 08/07/1998

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Nombre del proyecto:

PROYECTO "Amigos"

VIDEOJUEGO EDUCATIVO

Categoría a la que te presentas Soluciones tecnológicas con Impacto Positivo

Descripción del proyecto (Misión)

Este proyecto, dirigido a adolescentes, consiste en la creación de un videojuego interactivo de tipo visual novel, cuyo objetivo es visibilizar y sensibilizar sobre problemáticas comunes en esta etapa de la vida. A través de una narrativa inmersiva, los jugadores serán introducidos a temas como la depresión, drogadicción, ludopatía, uso excesivo de redes sociales, ansiedad, soledad no deseada y educación sexual, mediante personajes que representan estos problemas y comparten sus historias a través de flashbacks.

El juego busca ser un complemento didáctico para las charlas educativas, aportando una nueva dimensión interactiva que permita a los adolescentes explorar estas temáticas de forma segura y participativa.

Objetivos

Visibilización y sensibilización: Aumentar la conciencia sobre problemas adolescentes y las posibles soluciones desde una perspectiva empática y educativa. Interactividad educativa: Ofrecer a los adolescentes una forma de interactuar con los problemas a través de decisiones narrativas que afectan el desarrollo del juego. Complemento didáctico: Reforzar las charlas y materiales educativos tradicionales con un formato lúdico que fomente la reflexión y el diálogo. Creación de herramientas de gestión emocional: Ayudar a los jugadores a identificar y gestionar emociones relacionadas con los problemas abordados.

Ideas Clave

Narrativa interactiva: Los personajes representan diferentes problemas adolescentes y, mediante flashbacks, cuentan sus experiencias. El jugador toma decisiones que afectan el desarrollo de la historia. Foco en la educación emocional: Se ofrecerán recursos para que el jugador aprenda a identificar las señales de estos problemas y cómo actuar ante ellas, proporcionando un espacio de reflexión y aprendizaje. Diseño inmersivo: El juego se desarrolla en un entorno que los adolescentes reconocen (como un botellón o una quedada), donde los personajes interactúan y comparten sus historias. Material pedagógico: Cada problema abordado estará respaldado por información verificada de fuentes confiables, con enlaces a recursos adicionales al finalizar la historia

Beneficiarios de la entidad y del proyecto

Programas de sensibilización juvenil: Los ayuntamientos y comunidades autónomas suelen implementar campañas de sensibilización sobre temas como el uso de drogas, las adicciones al juego y la prevención del acoso escolar. Un videojuego centrado en estos temas podría ser una herramienta complementaria ideal para

dichas campañas, permitiendo que los adolescentes se involucren de forma activa y reflexiva.

Institutos y Centros Educativos

Complemento a los planes de estudios: Muchos institutos ya incluyen charlas y talleres sobre temas como la educación sexual, las adicciones y la salud mental. El juego interactivo serviría como complemento didáctico, proporcionando una experiencia inmersiva donde los estudiantes puedan explorar estos temas de manera segura y no intrusiva.

Justificación de impacto positivo del proyecto

El sector educativo ha experimentado una rápida transformación digital en los últimos años, impulsada tanto por la creciente digitalización de las aulas como por la necesidad de adaptar los métodos pedagógicos a las nuevas generaciones de estudiantes. Las instituciones públicas, como ayuntamientos, comunidades autónomas e institutos, han comenzado a adoptar herramientas interactivas y videojuegos como parte de sus programas educativos para abordar temáticas sensibles de una manera accesible y efectiva

Adopción de Tecnologías Educativas

Creciente interés en la gamificación educativa: En los últimos años, el uso de videojuegos con fines educativos ha demostrado ser una estrategia efectiva para involucrar a los estudiantes en temáticas complejas. Las instituciones públicas están explorando nuevas formas de transmitir valores y conocimientos a través de métodos interactivos y atractivos, especialmente en áreas como la educación emocional y social.

Programas educativos sobre bienestar y salud emocional: Los problemas relacionados con la salud mental, el uso de sustancias y el comportamiento en redes sociales son una preocupación creciente para los adolescentes y las instituciones que los atienden. Muchas comunidades autónomas han desarrollado programas centrados en la salud mental y el bienestar de los jóvenes, pero a menudo carecen de herramientas interactivas que permitan a los adolescentes explorar estos temas en primera persona.

Demandas de las Instituciones Públicas

Educación en Salud Mental y Emocional: Instituciones como ayuntamientos, comunidades autónomas y centros educativos han reconocido la importancia de educar a los adolescentes sobre la salud emocional. Según informes de la OMS y estudios locales, las tasas de ansiedad, depresión y otros problemas emocionales han aumentado significativamente en este grupo demográfico. Materiales educativos interactivos y accesibles: Existe una creciente demanda por parte de las instituciones educativas de herramientas que no solo sean informativas, sino que involucren activamente a los estudiantes. Los videojuegos educativos representan una oportunidad para cubrir esta necesidad de forma innovadora, ofreciendo una experiencia interactiva que favorezca el aprendizaje emocional.

Uso de la digitalización, la conectividad y desarrollo tecnológico

El juego será compatible con navegadores modernos (Chrome, Firefox, Edge), Móviles, Tabletas Android e

iOS, y plataformas PC, siendo desarrollado con motor Unity Multiplataforma.

Escalabilidad del Proyecto

Este proyecto ha sido diseñado para ser escalable tanto en términos de contenido temático como en su implementación tecnológica. A medida que evolucionen las necesidades educativas o se identifiquen nuevas problemáticas que afecten a los adolescentes, el juego podrá adaptarse y expandirse en las siguientes áreas:

Extensión Temática: Nuevas problemáticas podrían ser incorporadas en futuros episodios o actualizaciones del juego. Estas podrían incluir temas como el bullying, el acoso escolar, trastornos alimentarios, discriminación por identidad de género, entre otros. Cada nuevo tema se abordaría a través de un personaje adicional que representaría dicha problemática.

Expansión Narrativa: El sistema de decisiones interactivas y los flashbacks permiten fácilmente la creación de nuevas ramificaciones dentro de las historias ya existentes, lo que abre la puerta a ampliar la duración y profundidad del juego sin comprometer la experiencia original.

Multiplataforma: Su estructura modular permite una fácil adaptación todas las plataformas, como dispositivos móviles (Android, iOS), web, y ordenadores. Esto permitiría alcanzar un público más amplio, asegurando que los adolescentes puedan acceder al contenido desde sus dispositivos preferidos.

Recogida de Datos y Análisis de Comportamiento

El proyecto plantea la posibilidad de incluir un sistema de recogida de datos anonimizados para estudiar el comportamiento de los jugadores dentro de las diferentes tramas.

Esto puede tener un valor significativo en términos de evaluación educativa y para comprender mejor cómo los adolescentes interactúan con los problemas representados.

Objetivos de la Recogida de Datos:

Análisis de Decisiones: Monitorizar las elecciones de los jugadores a lo largo de las diferentes situaciones para identificar patrones de comportamiento, preferencia de soluciones o temáticas que generen mayor interés o dificultad.

Evaluación de Impacto: Determinar cómo las decisiones tomadas por los jugadores reflejan la comprensión de las problemáticas tratadas y su posible correlación con la efectividad del material pedagógico presentado.

Adaptación Dinámica: Usar la información recolectada para realizar ajustes futuros en las tramas, diálogos o estructura del juego, de modo que sea más eficaz en alcanzar los objetivos educativos.

Protección de Datos: Los datos recogidos serán completamente anónimos, cumpliendo con todas las normativas legales vigentes en materia de privacidad y protección de datos (como el RGPD en Europa). No se almacenará ninguna información personal identificable de los jugadores. Los datos estarán enfocados únicamente en el análisis del comportamiento dentro del juego (elecciones narrativas, tiempo de interacción, rutas seguidas) y servirán exclusivamente con fines educativos y de investigación.

Uso de la Información: Los resultados obtenidos de este análisis podrán ser utilizados para mejorar futuras ediciones del proyecto, así como para compartir con instituciones educativas, psicólogos, y entidades interesadas en el comportamiento adolescente ante estas problemáticas. Además, se podrían generar informes y estadísticas que ayuden a comprender mejor la percepción de los adolescentes sobre estos temas

y a crear políticas educativas más eficaces.

DIMENSIÓN DE LA EMPRESA

Número de empleados de la entidad 3

Ingresos 2023 100.686,56 EUROS

Principal fuente de los ingresos

Actualmente la mayor parte de nuestros ingresos provienen del desarrollo de videojuegos y el alquiler y venta de sistemas informáticos

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

En este momento todavía no se ha presentado el proyecto a ninguna subvención, pero su piloto inicial se desarrolló con una subvención de la junta de Andalucía.

Su desarrollo será posible gracias a la colaboración de varias entidades que aportan sus conocimientos y experiencia en áreas clave para el éxito del proyecto:

CatEffects SLU: Empresa especializada en tecnología y desarrollo digital, encargada de liderar la producción técnica del videojuego. CatEffects SLU aporta su experiencia en el desarrollo de entornos interactivos y optimización de sistemas, garantizando que el producto final cumpla con altos estándares de calidad y accesibilidad para adolescentes.

Asociación Bit-Bit (Desarrollo de la Cultura Digital): Como entidad dedicada a la promoción de la cultura digital, la Asociación Bit-Bit contribuye con su conocimiento en la difusión de tecnologías y herramientas digitales. Su participación asegura que el proyecto esté alineado con los valores de accesibilidad digital y se convierta en un recurso culturalmente relevante y atractivo para los jóvenes.

Asociación Kankunapa (Psicólogos para la Intervención Social y Comunitaria): La Asociación Kankunapa colabora aportando el enfoque psicológico y social necesario para tratar temas sensibles como la depresión, la ansiedad, las adicciones y otros problemas emocionales. Su intervención asegura que cada temática sea presentada con una perspectiva educativa y empática, promoviendo un entorno de reflexión sin juzgar al jugador.

Universidad Complutense de Madrid: A través de la Universidad Complutense, el proyecto se beneficia de la colaboración académica en investigación educativa y metodologías de intervención social. Su participación permite que el videojuego esté respaldado por criterios pedagógicos actualizados y facilita la posibilidad de realizar estudios de impacto sobre el comportamiento y percepción de los adolescentes en relación con los temas tratados.

Esta colaboración multidisciplinaria entre empresas, asociaciones y la academia garantiza que el proyecto no solo sea técnicamente viable, sino que también cumpla con su misión educativa y social. Cada entidad

contribuye con sus fortalezas, asegurando que el videojuego sea una herramienta efectiva para fomentar la reflexión y el aprendizaje en los adolescentes sobre temas que afectan su bienestar y salud emocional.

SOSTENIBILIDAD DEL PROYECTO

En qué fase está el proyecto Inicial. Ha empezado hace poco

Medición de impacto

Como primeros objetivos a conseguir:

Visibilización y sensibilización: Aumentar la conciencia sobre problemas adolescentes y las posibles soluciones desde una perspectiva empática y educativa.

Interactividad educativa: Ofrecer a los adolescentes una forma de interactuar con los problemas a través de decisiones narrativas que afectan el desarrollo del juego.

Complemento didáctico: Reforzar las charlas y materiales educativos tradicionales con un formato lúdico que fomente la reflexión y el diálogo.

Creación de herramientas de gestión emocional: Ayudar a los jugadores a identificar y gestionar emociones relacionadas con los problemas abordados.

Todos estos elementos todavía están pendientes de definir con una metodología de estudio que pretendemos se haga a través de una colaboración con la universidad complutense, donde ya hemos avanzado algunos contactos.

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

Obviamente, un premio de este tipo dará al proyecto mayor visibilidad y credibilidad, aumentando su adopción en instituciones educativas y entidades públicas.

Esto facilitaría atraer nuevos financiamientos y alianzas, impulsando su expansión y escalabilidad a otras temáticas y plataformas.

Además, el reconocimiento fortalecería la percepción de los videojuegos y la tecnología de comunicaciones como herramientas educativas, posicionando al proyecto como pionero en el apoyo al desarrollo emocional y social de los adolescentes.

Crecimiento del proyecto, escalabilidad, monetización, futuras alianzas

Creemos que el proyecto tiene un alto potencial de crecimiento y escalabilidad, con la posibilidad de incorporar nuevas temáticas y funcionalidades para abordar más problemáticas juveniles.

Inicialmente se ha propuesto iniciar el proyecto con cuatro temáticas básicas, que tienen que ver con las necesidades que se han detectado como mas problemáticas en la salud mental de los adolescentes, pero la gran cantidad de amenazas que surgen en estas edades, nos dan un entorno que permite su expansión en contenido y en alcance, adaptándose a las necesidades educativas emergentes.

Para garantizar la sostenibilidad y el crecimiento del proyecto, se han identificado diversas estrategias de

monetización que permitirán su implementación a gran escala y su continuo desarrollo. A continuación, se presentan las principales vías de monetización:

Licencias Institucionales:

Se ofrecerán licencias anuales a centros educativos, ayuntamientos y comunidades autónomas, permitiéndoles integrar el juego en sus programas de salud mental y educación emocional. Este modelo garantiza acceso continuo al juego y a cualquier actualización de contenido, lo que podría generar una fuente estable de ingresos y asegurar la expansión del proyecto en el ámbito educativo público.

Colaboración con Entidades y ONG:

El proyecto podría financiarse parcialmente a través de colaboraciones con entidades no gubernamentales y organizaciones de salud mental que buscan recursos educativos innovadores para sus programas de intervención social. Estas entidades podrían aportar fondos para adaptar el juego a necesidades específicas o para realizar campañas de sensibilización en diferentes regiones.

Patrocinios Corporativos:

Empresas y marcas que apoyan iniciativas de responsabilidad social corporativa, especialmente en áreas de bienestar juvenil y educación, podrían patrocinar el juego. A cambio, estas empresas recibirían visibilidad en materiales relacionados con el proyecto (por ejemplo, en eventos de lanzamiento o campañas educativas). Esto no solo proporcionaría recursos financieros, sino que también aumentaría la difusión y aceptación del proyecto.

Fondos Públicos y Subvenciones:

Existe la posibilidad de acceder a fondos públicos y subvenciones nacionales o europeas que apoyen iniciativas de educación emocional, salud mental y desarrollo juvenil. Estos fondos podrían cubrir tanto el desarrollo inicial como las actualizaciones del contenido, impulsando la expansión del proyecto sin depender

completamente de la financiación privada.

Modelo Freemium:

Para facilitar el acceso inicial, se podría implementar un modelo freemium, en el que una versión básica del juego esté disponible de forma gratuita para los usuarios, mientras que instituciones o entidades pueden pagar para acceder a contenidos exclusivos, como módulos de entrenamiento adicionales, análisis de datos personalizados o nuevas temáticas. Este modelo fomentaría una adopción más amplia y facilitaría la monetización en instituciones interesadas en profundizar en el contenido.

Estas estrategias de monetización no solo permitirán cubrir los costos de desarrollo y mantenimiento, sino que también aseguran la continuidad y expansión del proyecto, manteniéndolo accesible y relevante para el público adolescente y los educadores.

En cuanto a futuras alianzas, el proyecto está diseñado para facilitar colaboraciones con organizaciones especializadas en salud mental, tecnología educativa y desarrollo juvenil, impulsando su impacto y consolidación como una herramienta de referencia en la educación emocional de adolescentes.

DATOS DEL REPRESENTANTE LEGAL DE LA ENTIDAD

Nombre Cesar _____
Apellido Piña Mudarra _____
Email _____
Teléfono móvil _____

DATOS DE LA PERSONA DE CONTACTO

Nombre Cesar _____
Apellido Piña Mudarra _____
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)

logo_cateffects_def2.jpg

Añadir imagen del proyecto (opcional)

proyecto_amigos.png
