

Work in progress.

Diseño y tecnología contra el *bullying*

Work In Progress.
Design & Technology Against Bullying

Raúl Ortiz

Diseñador en Nectar Estudio
raul@nectarestudio.com

Palabras clave

Nectar Estudio, Agencia Digital en
Valencia, Diseño contra el bullying,
Tecnología contra el bullying,
Innovación social, Startup, App,
Diseño, Tecnología, Nectar Future,
covid-19

Key words

Nectar Estudio, Digital Agency in
Valencia, Design against bullying,
Technology against bullying,
Social Innovation, Startup, App,
Design, Technology, Nectar Future,
covid-19

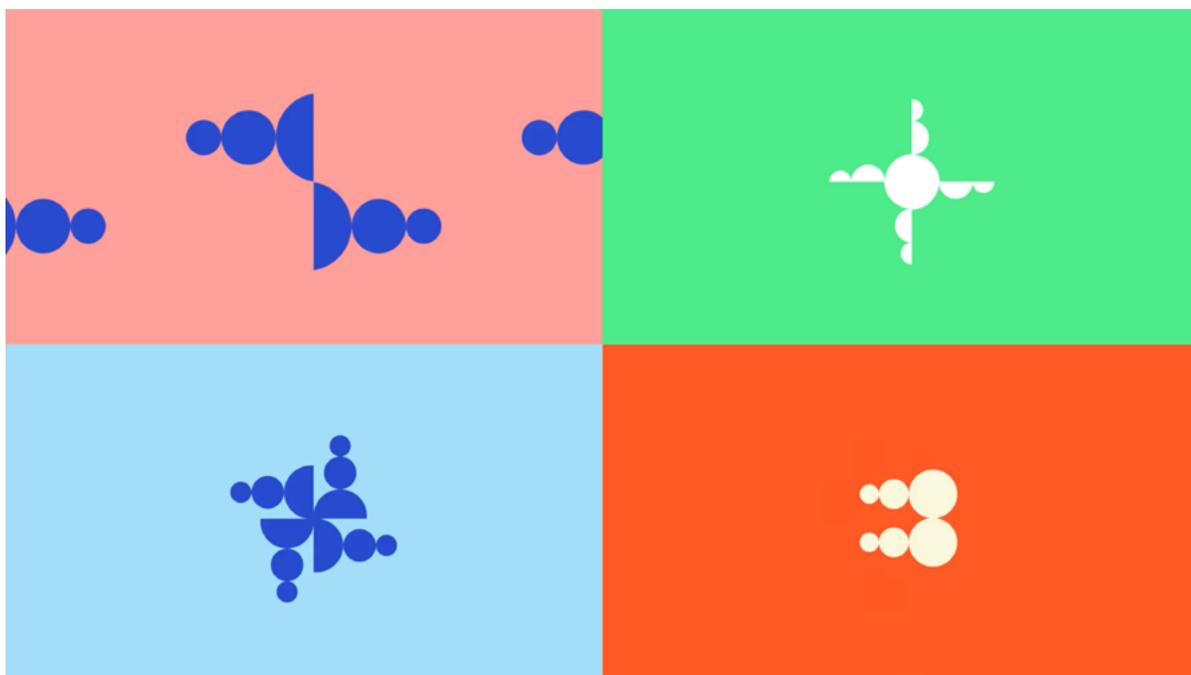
En este artículo os cuento nuestra experiencia con Andrea App, un proyecto de innovación social que se ha convertido en nuestra primera y propia startup. Veremos cómo afrontamos un proyecto de este tipo, sus distintas fases y nuestra metodología de trabajo. Por último conoceremos los últimos proyectos de Nectar, algunos relacionados con la crisis COVID-19, y cómo exploramos la innovación de cara al futuro con iniciativas como Nectar Future.

In this article I tell you about our experience with Andrea App, a social innovation project that has become our first and own startup. We will see how we face a project of this type, its different phases and our work methodology. Finally, we will learn about Nectar's latest projects, some of them related to the COVID-19 crisis, and how we explore innovation for the future with initiatives such as Nectar Future.

Full text available online:

<http://www.polipapers.upv.es/index.php/EME/>

<https://doi.org/10.4995/eme.2020.13755>



Nectar future

Nectar

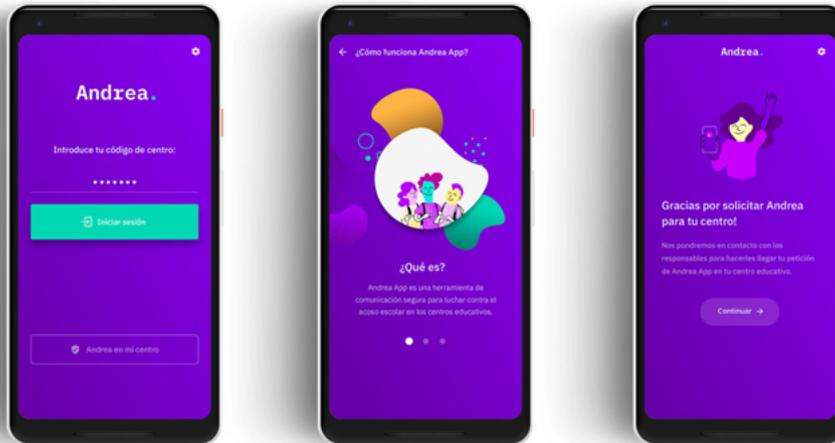
Son ya 15 años de experiencia desde que Nectar comenzó su andadura, y para conocer la trayectoria de nuestro estudio de diseño, podemos dividir nuestra trayectoria en tres grandes etapas:

Primera etapa (2004 - 2009): Experimentación, creatividad y juventud. En nuestros inicios como estudio hacíamos muchas cosas y ofrecíamos un amplio abanico de servicios, desde la infografía 3D y animación, hasta la web e interactivo, pero siempre manteniendo el foco y la especialización en el terreno digital. Uno de nuestras mejores amigas fue la tecnología *Flash* con la que nos atrevíamos a hacer cualquier cosa, por muy experimental y loca que pareciese. Además de la actividad normal del estudio, creamos y organizamos el festival Pixel Attack, promoviendo el diseño y la creación digital, acercando a Valencia a grandes diseñadores y artistas digitales nacionales e internacionales, como Dvein o United Visual Artists.

Segunda etapa (2010 - 2015): Crisis y superación. En 2011-2012 el estudio sufrió sus peores momentos con

la crisis económica, pero finalmente conseguimos superarla y esto nos ayudó mucho a madurar como estudio. Conseguimos cuatro grandes reconocimientos internacionales, dos Sites of the Day en FWA y tres Sites of the Day en Awwwards. Además, supimos interiorizar el cambio de tecnología que hubo de Flash a HTML, y nos consolidamos como agencia digital. La web ya no era web, sino producto digital y un gran campo de posibilidades se volvían a abrir para nosotros.

Tercera etapa (2016 - 2020): Madurez. Conseguimos nuevos clientes y más potentes que solicitan nuestros servicios con proyectos más exigentes. Nuestro fuerte es la consultoría y estrategia digital, y el diseño UX / UI, aunque sin dejar de lado el desarrollo tecnológico. Tiempo de nuevas propuestas y de proyectos propios para demostrar al mundo que a través de la tecnología se puede mejorar la vida de las personas y esta puede ayudar a resolver grandes problemas. A través de nuestra iniciativa «Nectar Future» queremos volver a experimentar, investigar en proyectos propios, generar eventos juntando a talentos creativos de diferentes especialidades y poner en valor el diseño como motor del cambio y solución a problemas reales de la gente.



Andrea App

¿Cómo surge la idea de realizar un proyecto para combatir el acoso escolar?

Pues la idea surge en un momento en el cual en el estudio estamos en un momento de gran madurez (son ya 15 años) y comenzamos a tener inquietudes por desarrollar proyectos propios que se salgan del marco cliente-estudio, y tampoco se queden en una mera anécdota autopromocional.

En alguna de las conversaciones que tuve con mi hermana, que es profesora de secundaria, surgió el tema del acoso escolar y de cómo algunas soluciones tecnológicas podían ser una ayuda en entornos educativos. En el estudio comenzamos a pensar en ello y a hablar con más familiares y amigos, ya que en Nectar tenemos un gran núcleo de familiares y amigos dedicados a la docencia y la educación, y fuimos consolidando la idea de hacer un proyecto para ofrecer soluciones sobre esta problemática, ya que existían muy pocas herramientas y veíamos que era algo muy útil y necesario.

El crear un proyecto orientado a la innovación social y sobre todo a las personas, era algo que nos motivaba muchísimo, pero también éramos realistas y sabíamos que el realizar un proyecto de este tipo implicaba mucho tiempo, muchas personas y por ende, mucho dinero. Cuando descubrimos la oportunidad de presentarnos a las subvenciones del Ayuntamiento de Valencia a proyectos de innovación social, nos lanzamos directamente a por ello.

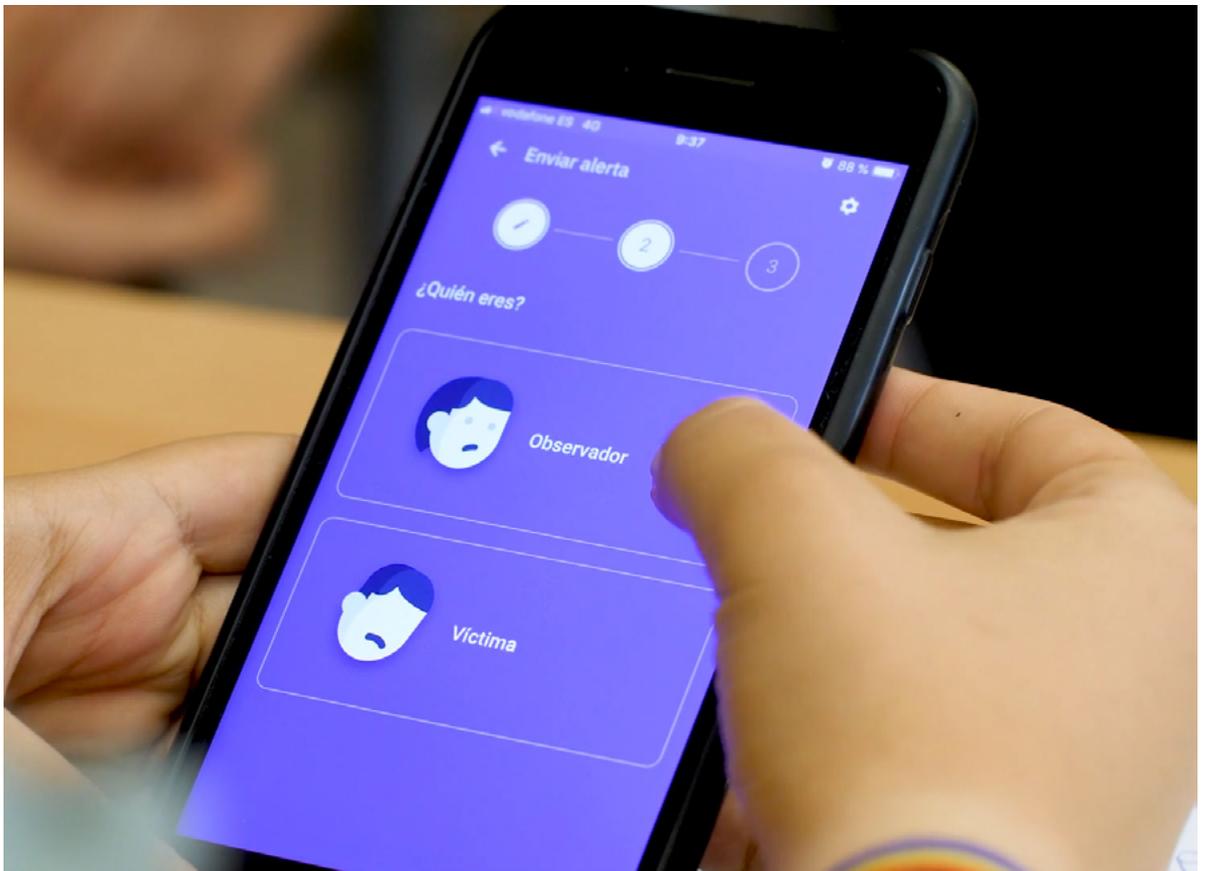
Finalmente, nos la concedieron en 2018, y disponíamos de un año entero para realizar el proyecto. Por un lado se nos concedió el presupuesto, pero por otro lado tuvimos que aportar la misma cantidad como aval bancario, por lo que realmente tuvimos que soportar el gasto durante todo el año, comprometiéndonos totalmente con el proyecto.

¿Cómo afrontamos un proyecto de este tipo?

El realizar un proyecto tan completo y cumplir con todos sus hitos a lo largo del año, nos supuso un gran reto para el estudio, y la mejor forma de plantearlo fue introducirlo como un proyecto más en la organización y plan del estudio, como si se tratara de un cliente más.

Realizamos la organización del proyecto y el sistema de trabajo siguiendo la metodología Lean, dividiendo las distintas etapas del proyecto por esprints con objetivos semanales y visibilizando la totalidad del proyecto en un cronograma estructurado o esquema Gantt.

Andrea App fue un proyecto 360, las necesidades iban desde la creación del *Naming*, la identidad corporativa, ilustraciones y aplicaciones de diseño, hasta la propia herramienta digital (plataforma y App) y su posterior comunicación e implementación. Finalmente, se ha convertido en nuestra primera apuesta de *start-up*, actualmente seleccionada en el plan de aceleración de La Nave (Madrid).



El problema / Research

El acoso escolar es un problema en todo el mundo que se ha visto agravado en los últimos años con el surgimiento de las nuevas tecnologías y el ciberacoso. Según datos de la Unesco, uno de cada tres adolescentes (32 %) sufre acoso escolar, y un porcentaje similar (33 %) piensa que sufrirlo es normal y no lo ha denunciado, aunque es cierto que muchos no saben ni cómo ni a quién hacerlo.

La primera fase del proyecto consistió en investigar y profundizar en el origen del problema. Desarrollamos una serie de encuestas de empatía para profesionales, padres, madres y estudiantes para identificar aspectos clave de esta problemática.

Para crear una aplicación que fuera estratégicamente óptima y con una usabilidad real entre los usuarios, desarrollamos un trabajo de *Design Thinking* en materia de investigación, análisis del problema y diseño de la estructura del producto digital.

Los resultados de esta encuesta nos revelaron los siguientes aspectos: Hay nula o poca comunicación en conflictos y casos de acoso, existen miedos a represalias y los casos se detectan tarde.

Por tanto, nuestra solución fue enfocada a la mejora de esta comunicación (posibilitar la comunicación rápida y eficaz), a evitar posibles represalias (acceso anónimo) y a mejorar la detección temprana (favorecer la actitud activa de observadores).

Naming y diseño de marca

Buscábamos un nombre que empatizara, que fuera sencillo y cercano, y finalmente dimos con Andrea, un nombre que humaniza el proyecto y que es neutral. Puede ser tanto femenino como masculino, y en su derivación del griego, significa «valiente».

Para ello utilizamos mapas mentales para conectar palabras y significados (*Mind Maps*).

Por su parte, el diseño de marca vino dado por la simplicidad, con el uso de una tipografía monoespaciada, con connotaciones tecnológicas, muy ligada a la escritura en ordenador y un cromatismo vibrante. También tuvimos muy en cuenta el comportamiento *responsive*, ya que se adapta según su función y tamaño a distintas aplicaciones (ej. Icono de la App).

Para la comunicación de la marca y las funciones de la App, decidimos que la mejor forma de hacerlo era a través de ilustraciones. En este momento, huimos de imágenes para centrarnos en ilustraciones propias que finalmente se convirtieron en el eje principal de la comunicación de Andrea App, aportando una comunicación cercana, didáctica y una mayor comprensión y sensibilización en los mensajes.

Web y App

En cuanto al diseño del sitio web (www.soyandrea.es), el objetivo principal fue comunicar de manera sencilla el funcionamiento y las opciones de Andrea. En este momento, huimos de imágenes para centrarnos en una serie de ilustraciones propias que finalmente se convirtieron en el eje principal de la comunicación y el universo de marca de Andrea App, aportando una comunicación cercana, didáctica y una mayor comprensión y sensibilización en los mensajes. Estas ilustraciones han sido esenciales para la educación y sensibilización sobre el acoso escolar.

El diseño de la App se planteó desde la premisa de que debía ser una herramienta de comunicación sencilla, rápida y anónima, dirigida a adolescentes de entre 10 y 14 años.

En ese sentido, el diseño de uso está totalmente enfocado a resolver de la manera más sencilla posible las dos acciones principales que puede realizar el usuario: enviar una alerta y acceder al chat.

Andrea App se descarga gratuitamente desde Google Play y Apple Store y se dirige principalmente a los alumnos. Para acceder a sus funciones, debe introducirse el código del centro, que se asigna una vez que el colegio o instituto contrata y formaliza el uso de esta herramienta.

Los usuarios de la aplicación, que son los alumnos del centro, pueden crear alertas anónimas que serán contestadas a través del chat. El centro, por otro lado, visualiza los datos que llegan a través de Andrea App y dispone de un panel de administración para que los encargados de gestionar la herramienta atiendan todas las peticiones.

Esas alertas permiten a los alumnos informar de los conflictos o situaciones de acoso escolar que estén sufriendo o que hayan detectado en algún compañero.

Proyectos piloto e Implantación en centros educativos

Andrea App está instaurada en varios centros de educación secundaria de la comunidad valenciana, entre ellos el IES Músic Martin i Soler (Mislata) y el IES Ricardo Marin (Cheste), y su aplicación práctica está siendo todo un éxito, ya que la aplicación móvil Andrea está mejorando la comunicación entre el alumnado y el profesorado, e incentivando la visibilización de ciertos problemas a través de la figura del observador. También se han interesado por el proyecto Andrea otros tantos centros educativos de España y Sudamérica, y en estos momentos estamos valorando la implantación en estos centros.



Foto del equipo Nectar Estudio

Premios e impacto en medios

ADCV Oro (2019) - Aplicaciones móviles
Laus Aporta (2019)
Laus Plata (2019) - *Naming*
Laus Bronce (2019) - *Mobile Apps*
European Design Awards - Bronce (2020) - *Mobile Apps*
Antena 3, El Mundo, La Vanguardia, Las Provincias, SER,
A Punt, A Punt Radio, Onda Cero, CV Radio, Plaza Radio,
Las Provincias, Valencia Plaza, El Periódico de Aquí, El
Nacional, El Economista, Derecho en la red, etc.

COVID-19: Andrea App y Andrea Health

Ante la crisis sanitaria del covid-19, creamos una nueva vertical Andrea Health, una App para facilitar las consultas médicas online, la cual ofrecemos de forma gratuita a hospitales, clínicas y médicos.

Igualmente Andrea App se ofrece de forma gratuita hasta final de curso y como gesto de apoyo para seguir combatiendo el acoso escolar y el ciberacoso en tiempos de confinamiento.

Productos digitales para la innovación social y el sector educativo

En Nectar tenemos gran experiencia en la creación de soluciones y productos digitales de innovación en el sector social y educativo. Gran muestra de ello son nuestros proyectos:

- Labora, portal web del Servei Valencià d'Ocupació i Formació.
- Rebot Digital, repositori repositori educatiu i col·laboratiu on el professorat pot trobar propostes de treball per a totes les etapes educatives.
- Esto Pasará, plataforma de creatividad colectiva «Esto Pasará», alimentada por proyectos e iniciativas que, mediante el diseño, mejoran la vida en tiempos de COVID-19.
- Siringa, app y herramienta digital de método de aprendizaje de flauta de Tàndem Edicions.

Nectar, innovación y futuro

Nectar Future es una apuesta de nuestra agencia para profundizar y descubrir el futuro del diseño y la innovación. Una plataforma para adentrarnos en el mundo digital y en su constante transformación, a través de la cual realizamos distintos proyectos e iniciativas.

<https://www.nectarestudio.com/nectar-future/>