

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 València, 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 València, Design against Bullying, Technology against Bullying, Social Innovation, Startup, App, Design, Technology, Nectar Future, COVID-19

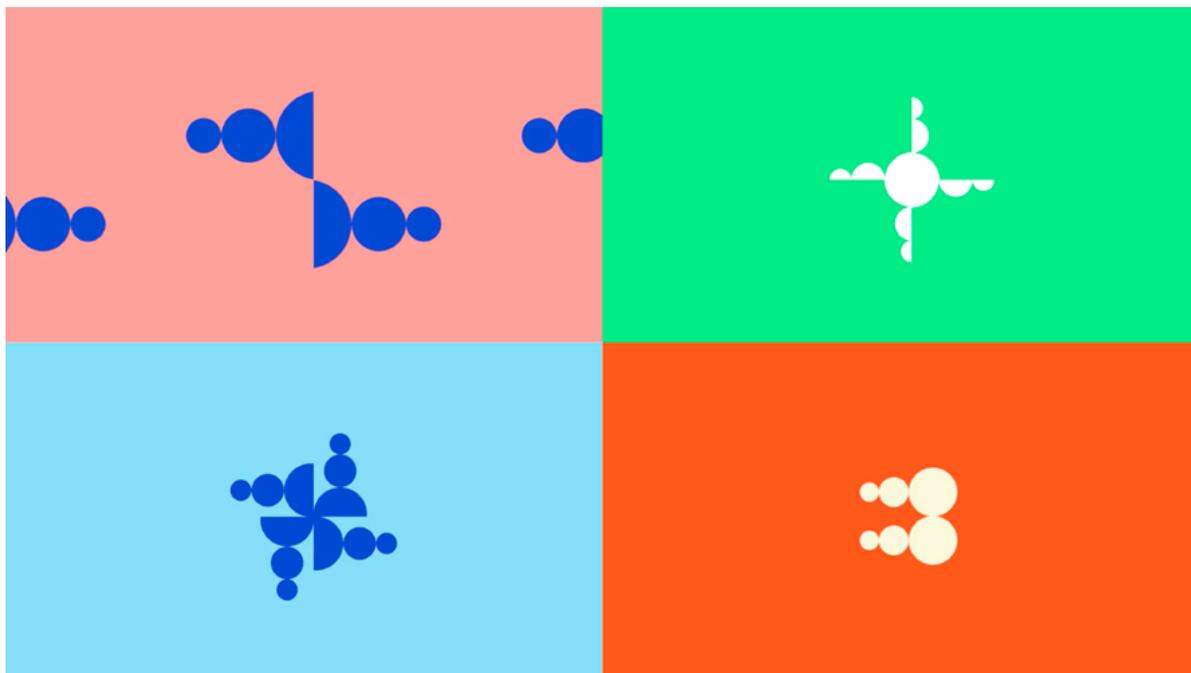
En este artículo os cuento nuestra experiencia con Andrea App, un proyecto de innovación social que se ha convertido en nuestra primera *start-up*. Veremos cómo afrontamos un proyecto de este tipo, sus distintas fases y nuestra metodología de trabajo. Por último conoceremos los últimos proyectos de Nectar, algunos relacionados con la crisis de la 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 el recorrido de nuestro estudio de diseño, podemos dividir nuestra trayectoria en tres etapas:

Primera etapa (2004 - 2009): experimentación y creatividad. En nuestros inicios como estudio ofrecíamos un amplio abanico de servicios, desde infografía 3D y animación, hasta diseño de páginas web o interactivos, 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 grandes diseñadores y artistas digitales nacionales e internacionales a València, como Dvein o United Visual Artists.

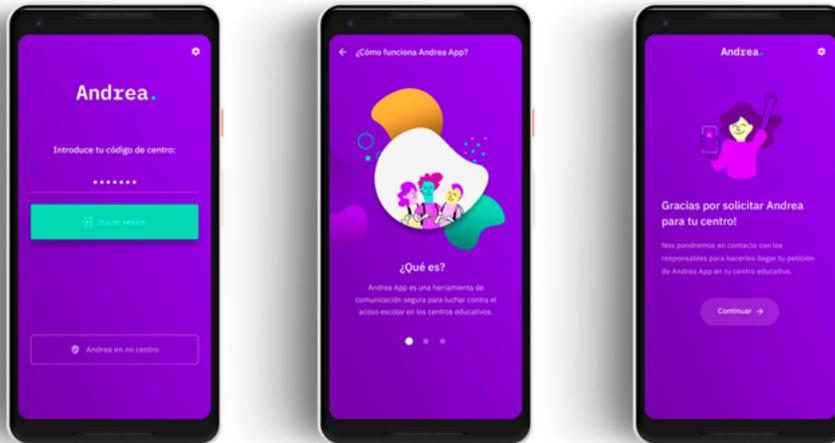
Segunda etapa (2010 - 2015): crisis y superación. En 2011-2012 el estudio sufrió sus peores momentos debido a la crisis económica global, pero finalmente conseguimos superarla y esto nos ayudó mucho a madurar como estudio. Conseguimos cuatro grandes reconocimientos internacionales, dos Sites of the Day 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 volvía a abrir ante nosotros.

Tercera etapa (2016 - 2020): madurez. Conseguimos nuevos y más potentes clientes que solicitan nuestros servicios para proyectos más exigentes. Nuestro fuerte es la consultoría y la estrategia digital, y el diseño de la experiencia de usuario, aunque sin dejar de lado el desarrollo tecnológico. Vivimos una etapa 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 relacionando a talentos creativos de diferentes especialidades y poner en valor el diseño como motor del cambio y solución a problemas sociales reales.

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

En el estudio comenzamos a tener inquietud por desarrollar proyectos propios que se saliesen del marco cliente y estudio, que tampoco se quedasen 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 podrían resultar de gran ayuda en entornos



Andrea App

educativos. 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. De este modo, fuimos consolidando la idea de hacer un proyecto para ofrecer soluciones a esta problemática, ya que existían muy pocas herramientas y veíamos que podía ser algo muy útil y necesario.

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 realizar un proyecto de este tipo implicaba mucho tiempo, muchas personas y por ende, mucho dinero. Entonces descubrimos la oportunidad de presentarnos a las subvenciones del Ayuntamiento de València para proyectos de innovación social.

Finalmente, nos concedieron la ayuda en 2018, y dispusimos de un año entero para realizar el proyecto. Por un lado nos concedieron el presupuesto, pero también 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?

Realizar un proyecto tan completo y cumplir con todos sus hitos a lo largo del año, nos supuso un gran reto y la mejor forma de plantearlo fue introducirlo

como un proyecto más en la organización y *planning* del estudio, como si se tratara de un cliente más.

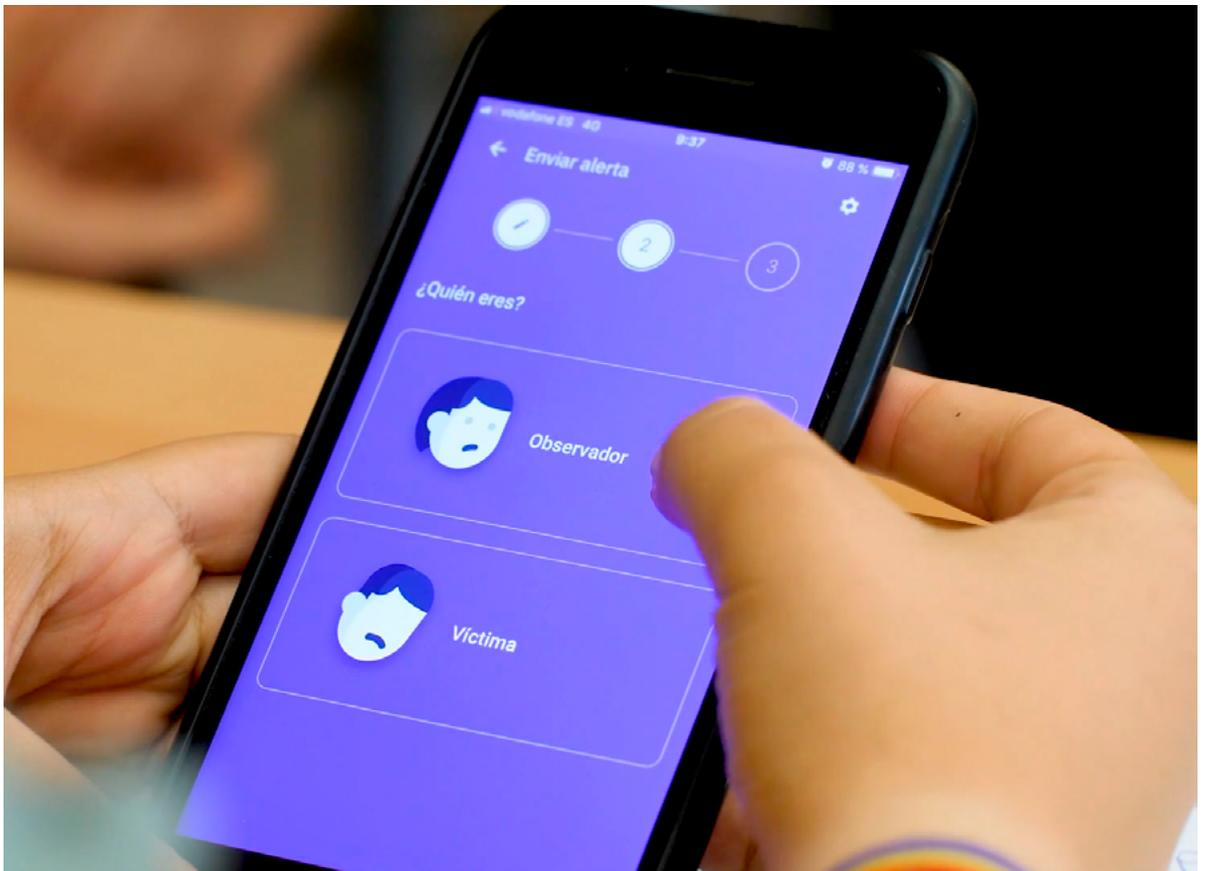
Realizamos la organización y el sistema de trabajo siguiendo la metodología Lean, dividiendo las distintas etapas en Sprints con objetivos semanales y visibilizando la totalidad del proyecto en un cronograma estructurado o esquema Gantt.

Andrea App fue un proyecto 360º, las necesidades iban desde la búsqueda del nombre, la identidad visual, ilustraciones y aplicaciones de diseño, hasta la propia herramienta digital (plataforma y aplicación) 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 global 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 hacerlo ni a quién acudir.

La primera fase del proyecto consistió en 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, 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 de 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).

Nombre y diseño de marca

Buscábamos un nombre que empatizara, que fuera sencillo y cercano. Para ello utilizamos mapas mentales para conectar palabras y significados. 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.

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, como por ejemplo, el icono.

Para la comunicación de la marca y las funciones de la aplicación, decidimos que la mejor forma de hacerlo era a través de ilustraciones.

Web y aplicación

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 fotografías 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 con una mayor comprensión de los mensajes. Estas ilustraciones han sido esenciales para la educación y sensibilización sobre el acoso escolar.

El diseño de la aplicación 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. 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 App 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 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 Andrea otros centros educativos de España y Sudamérica, y en estos momentos estamos valorando la implantación en algunos de ellos.



Foto del equipo Nectar Estudio

COVID-19: Andrea App y Andrea Health

Ante la crisis sanitaria de la 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, repositorio educativo y colaborativo dónde el profesorado puede encontrar propuestas de trabajo para todas las etapas educativas.
- Esto Pasará, plataforma de creatividad colectiva, alimentada por proyectos e iniciativas que, mediante el diseño, mejoran la vida en tiempos de la COVID-19.

- Siringa, aplicación y herramienta digital de método de aprendizaje de flauta de Tandem 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/>

Premios

- ADCV Oro (2019) - Aplicaciones móviles
- Laus Aporta (2019)
- Laus Plata (2019) - Naming
- Laus Bronce (2019) - Mobile Apps
- European Design Awards - Bronce (2020) - Mobile Apps

Impacto en medios

Nuestro trabajo ha sido reseñado en: Antena 3, El Mundo, La Vanguardia, Las Provincias, SER, À Punt, À 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.