

PROYECTO ÉPICO

Grupo Unicornio, Lab 4

Integrantes:

- **Ericka García (Cochabamba)**
- **Karina Vargas (Santa Cruz)**
- **Vanessa Vélez (La Paz)**

1. Resumen ejecutivo (1/2 página)

ÉPICO es un sistema de medios que tiene como eje una aplicación interactiva enfocada en las y los niños de 8 a 12 años -pero cuyo tramo etéreo puede extenderse-, que proporciona contenido enfocado en la ciencia. A través de videos, los cuales están también disponibles en Youtube, Épico muestra historias y personajes que se dedican al quehacer científico y tecnológico y que puedan compartirlo con otros niños, incorporando elementos noticiosos como la actualidad y la cercanía. En Épico usamos las dos plataformas más utilizadas por las y los niños para el consumo de contenidos, como son Youtube y las aplicaciones móviles.

En cuanto al contenido, se presentará un noticiero semanal de no más de 7 minutos, con novedades y que contiene datos y pistas para poder avanzar a través de la App. Además de Youtube, se cuenta con un espacio en Facebook a través del cual, los generadores y los receptores de noticias se encuentran, y al cual también pueden acceder los padres, ya que nuestro público objetivo no tiene autonomía sobre el acceso a medios de comunicación. Además, en la aplicación encontrarán la ampliación de las historias contadas en el noticiero, trivias, preguntas y actividades científicas adecuadas a su edad, donde los aciertos les darán premios. Este sistema también tiene el potencial de convertirse en un espacio de comunicación entre la comunidad de niñas y niños científicos, articulando las historias con actividades presenciales que desarrollan los clubes de ciencia, paseos, etc., y logrando que la comunidad crezca y, a la vez, incentive el interés de las y los niños en las ciencias.

2. Planteamiento del problema (1 párrafo)

Las niñas y niños no cuentan con un medio de comunicación que les proporcione información sobre las ciencias en un lenguaje claro y con contenidos que respondan a sus intereses. A esto, se suma que no existen, en Bolivia, medios de comunicación orientados específicamente a niñas y niños -salvo aquellos cuyo contenido acompaña la currícula escolar-, por lo que es una población que el periodismo tradicional pasa por alto. Esto deriva en que las y los niños consumen contenido que muchas veces no es educativo y/u orientado a su edad y que parte importante proviene del exterior, dejando de lado las historias locales.

3. **Objetivos y retos (2 líneas)**

Crear una APP interactiva para desarrollar las habilidades y el pensamiento científico de niñas y niños de 8 a 12 años, a través de experimentos, historias y contenido local.

4. **Estudio de preferencias o necesidades de la audiencia (2 párrafos)**

a. **¿Cómo empatizaron con la audiencia?**

Se empatizó con la audiencia, en primer lugar, a través de encuestas y entrevistas a niñas y niños; madres y padres de familia; y educadores. En la primera etapa se definió la edad del público objetivo y se recogieron insumos para idear el medio de comunicación, entre los que estaban los temas a abordar, los canales de consumo de contenidos y ejemplos de contenidos que consumen los niños, lo cual nos sirvió para definir un prototipo.

La segunda etapa fue para el testeo de contenidos y de las plataformas, el cual se hizo con niñas y niños del público objetivo, además de los generadores de información. Asimismo, se realizó la observación de la interacción de las y los niños y el uso de palabras habituales para ellos. De este proceso nació el nombre de nuestro medio, "ÉPICO", el que se reconoció como una palabra utilizada y que identifica a nuestro público objetivo.

Un elemento importante es que el proyecto se ejecuta desde tres ciudades, lo cual nos aporta diversidad y logra integrar los intereses de los niños y niñas de diferentes regiones.

b. **¿En qué momentos involucraron al grupo meta en el desarrollo de su propuesta?**

Se empatizó con la audiencia principalmente en dos momentos. El primero, al iniciar el proyecto y conocer los temas de interés, los hábitos de consumo de medios, la apertura o necesidad de que exista un medio para niñas y niños orientado a las ciencias. En este primer momento se recogió información (a través de encuestas y entrevistas) de padres y madres de familia, de niñas y niños y de educadores. Esta etapa sirvió para idear el medio de comunicación, conocer ejemplos e intereses del público objetivo.

El segundo momento fue con los contenidos elaborados y la base para el desarrollo de la aplicación. En ese momento se hicieron grupos focales con niñas y niños con el objetivo de establecer si los contenidos y su presentación eran adecuados e interesantes para ellos. Además, permitió recoger ideas para hacer los ajustes necesarios.

5. **Detalle del proceso de ideación y de la metodología utilizada (2 párrafos)**

a. **¿Qué técnicas utilizaron para llegar a su propuesta?**

Siguiendo el modelo de Design Thinking, en este proceso se usaron diferentes metodologías: entrevista para empatizar, compartir y plasmar historias, video, asumir una mentalidad de principiante y prototipar para testear.

b. **Para realizar su propuesta, ¿tomaron en cuenta o recogieron ideas ya existentes?**

¿De dónde?

La encuesta realizada tanto a padres como a niñas y niños sirvió para conocer a creadores de contenido que las y los niños veían habitualmente. Esto nos sirvió para conocer el lenguaje y formatos que les atraía y evaluar ideas de para el desarrollo del medio.

c. **¿Qué aspectos, puntos o consejos dados por los expertos invitados tomaron en cuenta para su trabajo?**

Se aplicó, principalmente, la recomendación de centrar los contenidos en el quehacer local, con historias locales y ligadas al periodismo. Esto sirvió para diferenciar el medio de comunicación de otros canales, influencers o creadores de contenido que las y los

niños ya consumen.

Otro consejo asumido fue el centrar el contenido en información periodística, para evitar que se convierta en un proyecto de comunicación para el desarrollo o educación y mantenga la esencia de ser un medio periodístico. También se tomaron en cuenta los mecanismos de sostenibilidad.

6. Plan de negocios o estudio de costos:

a. ¿Cuánto cuesta su proyecto?

El proyecto necesita un capital de arranque de aproximadamente Bs. 35.000 y un monto de alrededor de Bs. 22.500 mensual para su sostenimiento. El detalle de los mismos se presenta a continuación:

Capital de arranque:

Nro	Ítem	Precio unitario	Total
1	Desarrollador/a de la aplicación.	17.000	17.000
2	Diseñador/a gráfico/a y/o ilustrador/a	10.000	10.000
3	Soporte (hosting, URL, etc).	3.500	3.500
4.	Equipo técnico/tecnológico para producción.		4.500
TOTAL			35.000

Sostenimiento mensual

Nro	Ítem	Precio unitario	Total
1	3 periodistas y/o creadoras de contenido.	4.000	12.000
2	Administración y soporte de la aplicación (informático) a medio tiempo.	3.500	3.500
3	Soporte (hosting, URL, etc).	3.500	3.500
5	Administrador/a o contador/a a medio tiempo.	3.500	3.500

TOTAL	22.500
--------------	---------------

b. ¿Tomaron en cuenta los costos reales? ¿Alcanzaron el punto de equilibrio?

Se tomó en cuenta costos reales, tomando en cuenta que se trata de un proyecto que inicia y que requiere “construir” diversos elementos para su funcionamiento. Cuando ya esté en funcionamiento, también se han considerado el personal requerido para garantizar su funcionamiento, calidad y sostenimiento.

¿Cómo piensan obtener ingresos?

Para el arranque, el proyecto puede postular a becas o subvenciones de organizaciones dedicadas a las ciencias o de cooperación internacional.

Para el sostenimiento, se puede recurrir a un modelo mixto que incluya por un lado la interacción con la audiencia como la realización de ferias, caminatas u otras actividades presenciales que reúna a la comunidad de Épico. Este tipo de actividades tendrían un costo asequible y son bastante adecuadas para nuestro grupo meta como son las y los niños, ya que disfrutan de experimentar más allá de sólo consumir el contenido.

Además, se puede ofertar publicidad, tanto de las empresas tradicionales, especialmente las dedicadas a niñas o niños o que tienen que trabajan con tecnología, y también se puede obtener publicidad (con un diferente rango de precios) de pequeños emprendimientos o de los clubes de ciencias y organizaciones de la sociedad civil que promocionen sus actividades a través del contenido de Épico.

Adicionalmente, se piensa trabajar en consultorías de creación de contenido para niñas y niños que se pueden ofrecer a medios de comunicación, empresas u organizaciones.

El modelo de captación de recursos está basado en la diversificación de actividades, el incremento del tráfico en la aplicación y la fidelidad de nuestros usuarios.

7. Calidad de la idea (2 párrafos)

a. ¿Esta idea es disruptiva? ¿Por qué?

Es disruptiva porque es un medio orientado a un nicho que demanda información, en este caso los niños y niñas interesados en las ciencias. En el país no existen medios orientados específicamente a nuestro público objetivo y tampoco orientado a las ciencias. A esto se suma que une el hábito que tienen las y los niños de ver videos en Youtube con la utilización de una aplicación móvil, lo cual hace que se puedan crear nuevos hábitos y sistemas de consumo de medios en nuevas generaciones y que el periodismo llegue a públicos a los que habitualmente no se orienta.

b. ¿Qué aspectos de la idea sirven para otros periodistas y medios de comunicación?

El enfoque en las y los niños que es un público olvidado por el periodismo tradicional y la temática abordada, pues las ciencias son un tema aún incipiente en el periodismo. Asimismo, la posibilidad de crear comunidades a través de los medios de comunicación.

c. ¿La idea propuesta tiene relevancia social? ¿En qué sentido la idea es relevante para la sociedad, los medios y el periodismo?

Tiene relevancia social, en primer lugar, porque se enfoca en el desarrollo y visibilización del quehacer científico y, por otro, porque une a comunidades de niñas y niños científicos, promociona sus actividades y, a la vez, hace que las y los niños se interesen por las ciencias

y el desarrollo del pensamiento científico.

8. ¿Calidad del proyecto? (1 párrafo)

a. ¿Qué elementos de la propuesta fueron prototipados y testeados? ¿Por qué?

Se lograron prototipar las tres plataformas que conforman este sistema. Los contenidos a difundirse a través de Youtube y que estarán disponibles en la aplicación como es el noticiero y las entrevistas, fueron testeados con niñas y niños del grupo definido como público objetivo. Ellos evaluaron la temática, la duración de los contenidos, el lenguaje y forma de transmisión de los mismos. Esto porque se considera que estos contenidos serán consumidos por las y los niños y serán el enlace que llame su atención para que puedan descargar la aplicación posteriormente.

Asimismo, los pequeños aportaron con ideas sobre el desarrollo y navegabilidad de la aplicación que, si bien no está desarrollada aún, se puso a su consideración en base a un boceto de la estructura y forma en la que funcionaría.

Nuestras plataformas

Facebook

<https://www.facebook.com/profile.php?id=100088441209911>

Youtube

<https://www.youtube.com/@epicoapp>