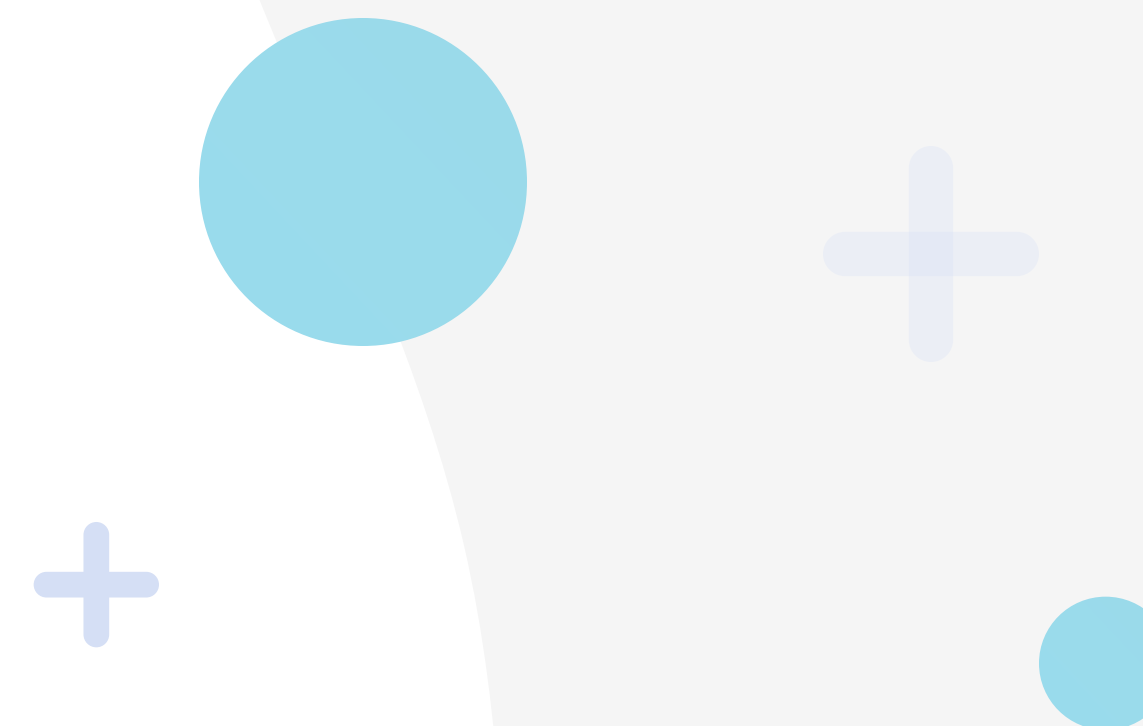


01

Platforma multisensorycznych mikroprogramów edukacyjno-terapeutycznych

dla nauczycieli, terapeutów, rodziców i opiekunów
osób ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi

(niepełnosprawnych intelektualnie oraz z deficytami uwagi)



02

Pomysłodawcy



Grzegorz Pawłowski

Pomysłodawca, osoba odpowiedzialna za nadzór merytoryczny nad częścią techniczną projektu. Projektant UI/UX. 8 lat doświadczenia w pracy z osobami niepełnosprawnymi



Magdalena Skórska - Sawina

Zarządzanie projektem, doświadczenie w zakresie PR-u, promocji i reklamy



Janusz Galli

Psycholog, psychoterapeuta SN PTP; w trakcie specjalizacji z psychologii klinicznej, współautor projektu, 10 lat doświadczenia w pracy z osobami niepełnosprawnym

03 Opis produktu

Platforma udostępniająca w formie abonamentów mikroprogramy edukacyjno-terapeutyczne wspierające:

Proces edukacji

Trening poznawczy

Rozwój społeczny

osób z niepełnosprawnościami intelektualnymi i deficytami uwagi, przeznaczona dla ich opiekunów, nauczycieli i terapeutów.



04 Problemy

01. Brak platformy dedykowanej osobom z niepełnosprawnością intelektualną i deficytami uwagi

02. Brak alternatywy dla powszechnie stosowanych metod edukacyjnych i terapeutycznych

03. Problem z zapewnieniem ciągłości nauki i terapii oraz analizą postępów

04. Brak multimedialnych materiałów umożliwiających prowadzenie terapii i wykorzystanie sprzętu (dysponują hardware brak software)

05 Innowacyjność produktu

01.

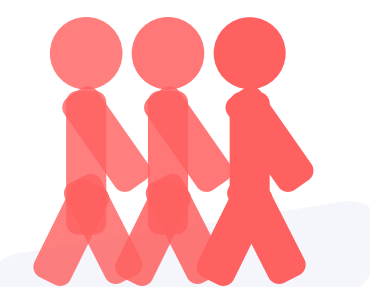
Zaimplementowana w mikroprogramach metoda Multisensorycznej stymulacji uwagi i zaangażowania wywołująca neurostymulację jądra podkorowego blaszki czworaczej

03.

Technologia depth sensor camera (Kinect) w procesie edukacji i terapii (terapia ręki), w celu aktywizacji ruchowej

02.

Autorskie mechanizmy zastosowane w mikroprogramach



FOLLOW
ME

Podążaj za mną



DELAY
ME

Opóźnij mnie



MAKE
ME SURE

Upewnij mnie

06 Propozycja wartości

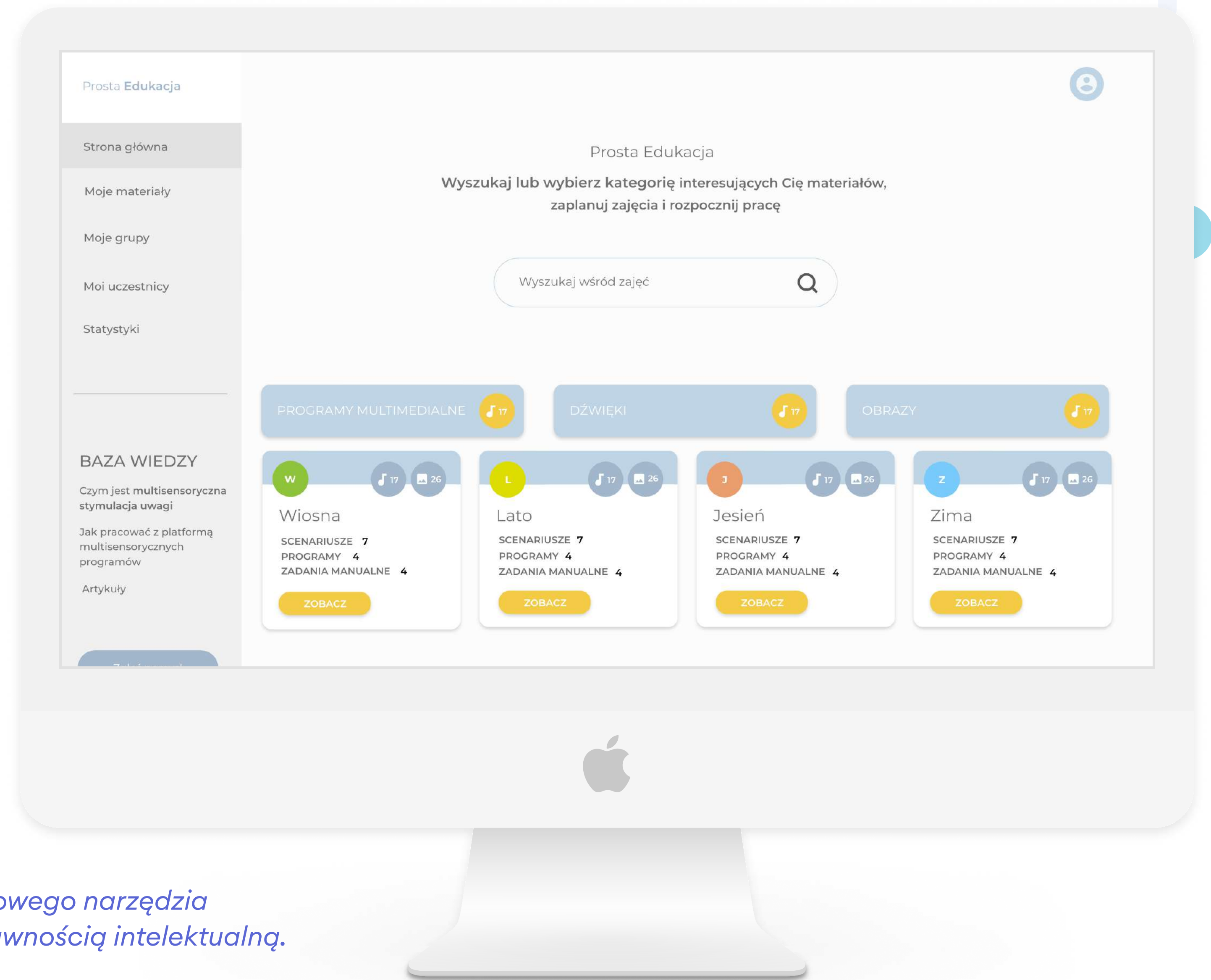
01. Platforma dedykowana osobom zajmującym się niepełnosprawnymi intelektualnie oraz z deficytami uwagi

02. Wprowadzenie metody **Multisensorycznej Stymulacji Uwagi i Zaangażowania w postaci cyfrowej**

Wzbogacenie procesu edukacji elementami terapii (terapia ręki) z wykorzystaniem depth sensor camera (aktywizacja fizyczna dzieci)

*Wysoki potencjał sukcesu Platformy.
Odpowiada ona na istotną potrzebę braku kompleksowego narzędzia w 100% dedykowanego edukacji osób z niepełnosprawnością intelektualną.*

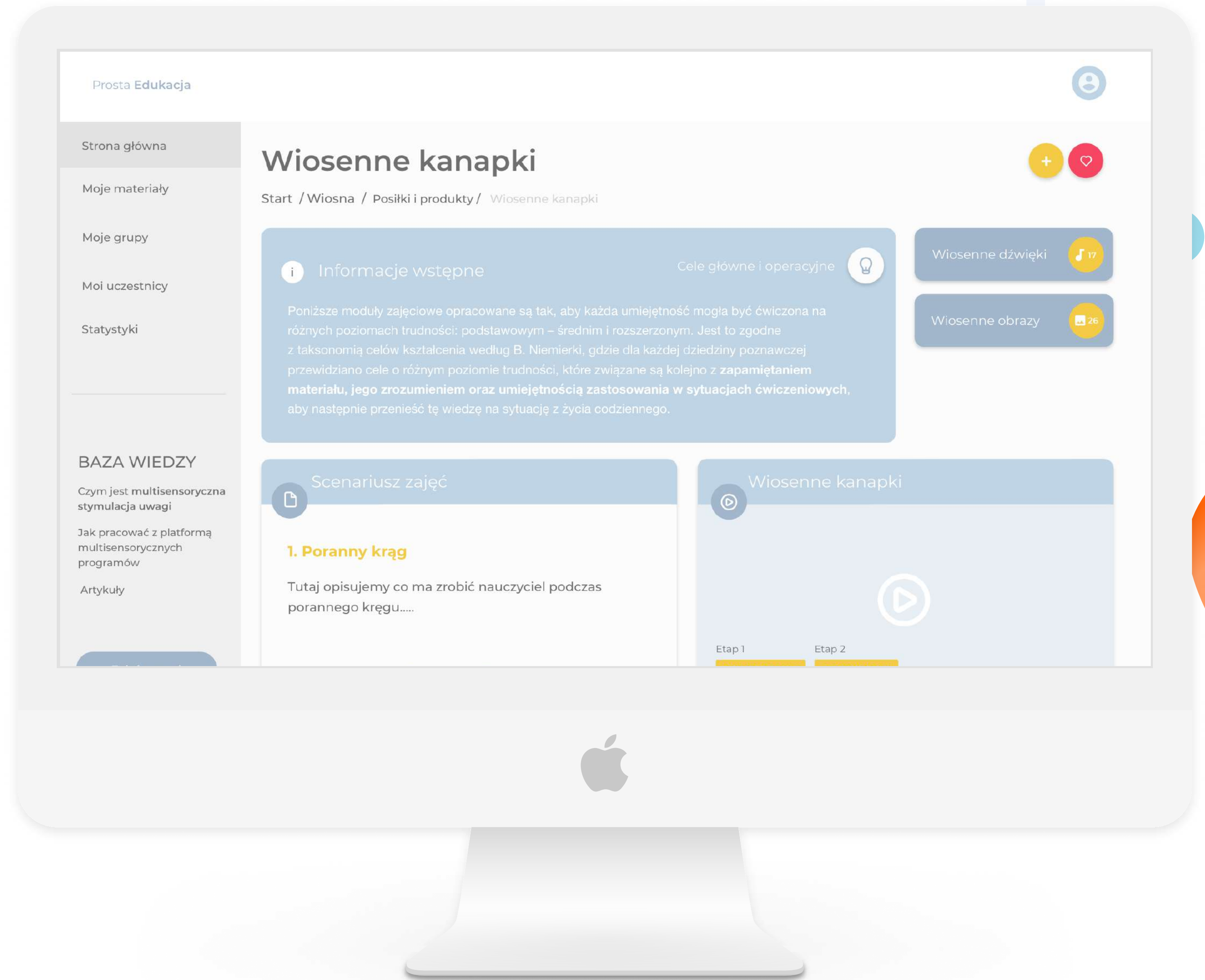
Opinia agencji badawczej Experience Institute



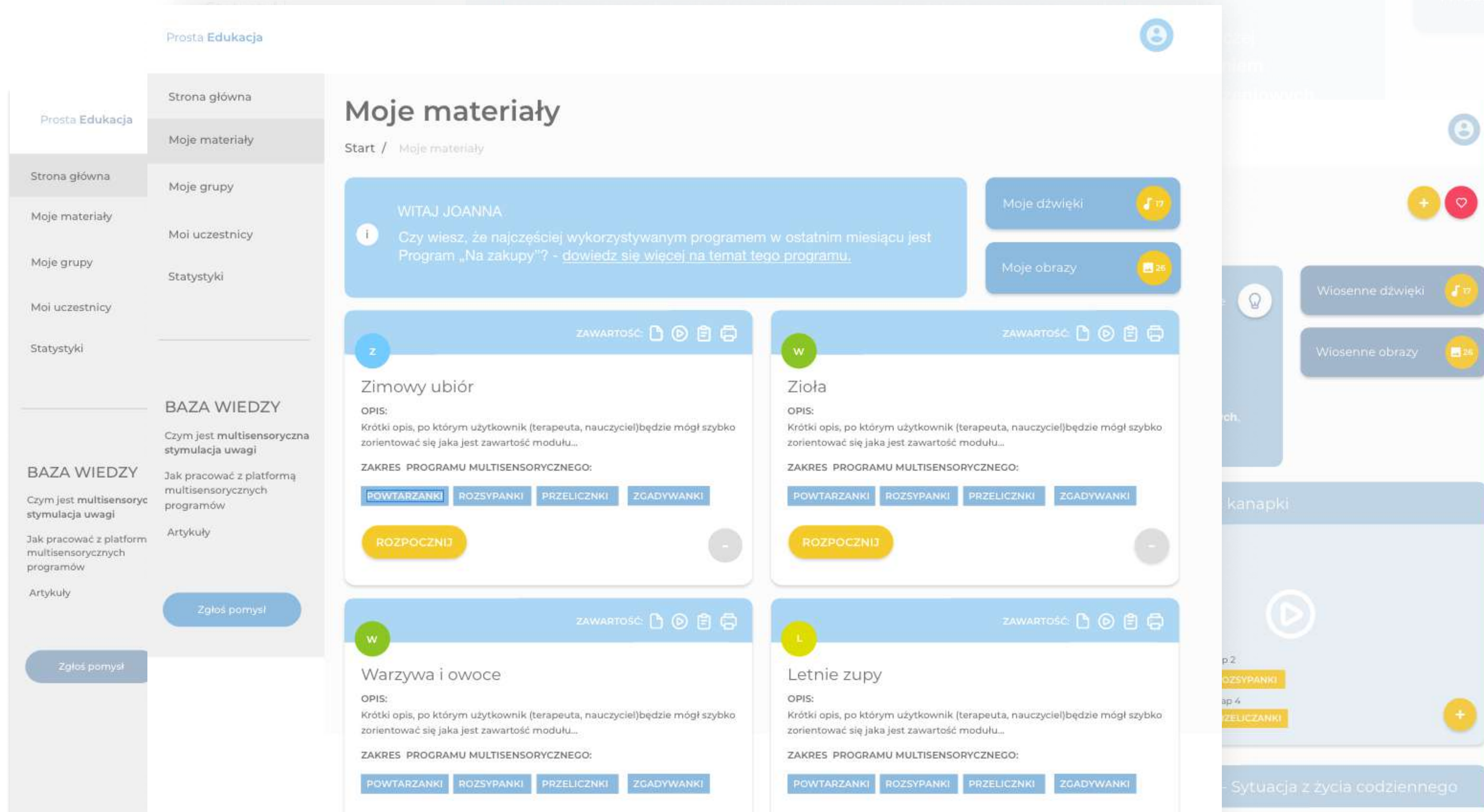
07 Propozycja wartości

03. Platforma zapewni ciągłość procesu edukacji i terapii poprzez zachowanie jego historii oraz umożliwienie pracy online

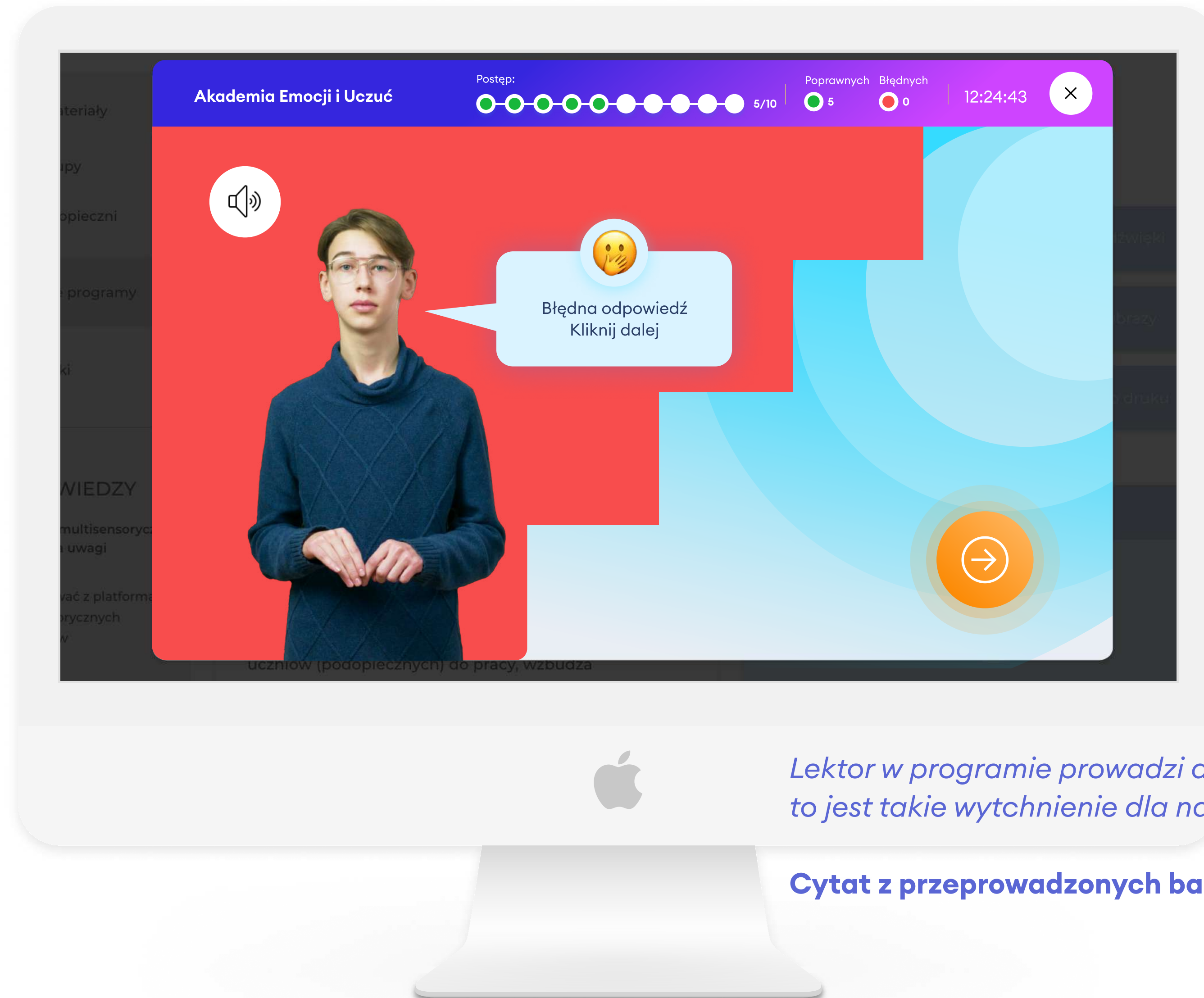
04. Kompleksowe narzędzie zawierające skategoryzowane biblioteki mikroprogramów, dźwięków i obrazów, materiały do pracy manualnej oraz scenariusze zajęć w oparciu o podstawę programową



08 MVP (Przygotowanie wstępnych makiet)

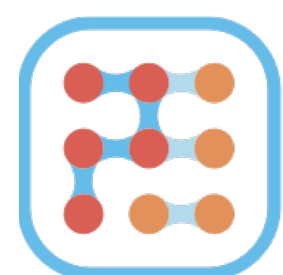


09 Fragmentu DEMO mikroprogramu



Lektor w programie prowadzi dziecko krok po kroku w tym procesie, to jest takie wytchnienie dla nauczyciela, który nadzoruje proces.

Cytat z przeprowadzonych badań



PROSTA EDUKACJA
Nauka i edukacja

