

“Lo que Alimenta a la mente curiosa y buscadora de los más jóvenes; Los niños”



(Realidad Aumentada, Realidad Virtual, Realidad Mixta para Edificación Social)

Qué, Por Qué, Cuándo, Dónde, Quién / Quienes, son esas preguntas que nos hacemos desde muy chicos en búsqueda de respuestas para comprender la vida diaria. En Inglés **son los 5W o W5 (What, Why, Where, Who/Whom)**

¿Qué pasa si y por qué no? Sirven para profundizar las respuestas que obtenemos por primera vez y para investigar lo que es aparente, enciende la imaginación y la pasión por seguir adelante.

Estos son los elementos de aprendizaje. Es verdadero para todas las personas y pueblos, y especialmente para los más jóvenes.

La mente curiosa de los niños es un espacio valioso para la búsqueda de conocimiento, experiencia e imaginación que los prepare para enfrentar y superar los desafíos de la vida a medida que crecen,

Esta curiosidad plantea preguntas relativas a;

- ✓ observación de cosas físicas, como agua, colores, bosques, libros, instrumentos musicales, etc.
- ✓ observación de situaciones experienciales como leer un libro, tocar un instrumento musical, un paseo por un bosque, personas que se saludan entre sí, etc.

- ✓ observación de nociones abstractas tales como el tiempo, los dígitos, la adición, la resta, la imaginación, la limpieza, la actitud, la intimidación, etc.

El niño necesita respuestas de alguien que le brinde confianza y una buena explicación con hechos, ejemplos y cifras. El aprendizaje ocurre cuando hay tal interacción para la Pregunta y la Respuesta en un diálogo.

Pero no todos los niños tienen la oportunidad de encontrarse en lugares y situaciones para hacer las diversas observaciones debido a ciertas restricciones que pueden ser económicas, geográficas, culturales, políticas o una cuestión de espacio y tiempo.

Cuando ocurre esto, es importante crear conciencia sobre el uso de tecnologías en aplicaciones y juegos diseñados específicamente para introducir al niño en situaciones físicas, vivenciales y nociones abstractas con la aplicación de

- gráficos de animación por computadora,
- producción de realidad aumentada (AR),
- producción de realidad virtual (VR) e incluso
- Producción de realidad mixta (MR) para:
 - ✓ para presentar objetos físicos
 - ✓ para retratar situaciones experienciales y
 - ✓ para explicar e ilustrar nociones abstractas.

Esto es exactamente lo que las aplicaciones y juegos de W5GO han intentado hacer y hasta ahora han demostrado exitosamente que es el camino adecuado.

W5GO™ es un proyecto social de Ecocarrier Inc. para desarrollar aplicaciones y juegos compatibles con AR / VR / MR que son divertidos e informativos de una manera sencilla y fácil para aprender palabras y expresiones en inglés por absorción natural u osmosis para niños en edad preescolar y niños en guardería.

www.w5go.com

Es uno de los proyectos de Ecocarrier para Edificación Social (RSE) una categoría que consiste en desarrollar proyectos tecnológicos con fines sociales y RSE (Responsabilidad Social Empresaria). Propone alcanzar dos objetivos amplios, a saber:

- elevar la conciencia digital de la población en general desde los más jóvenes
- construir o influenciar la construcción de una sociedad más amable, más equitativa y más justa.

www.socialdefication.com

W5GO™ ahora consta de 16 aplicaciones (episodios) y juegos. Unos cuantos más están en preparación para ser lanzados pronto y hay muchos más en el plan de desarrollo, incluida una serie diseñada específicamente para atender a los niños que sufren Autismo.



Todos los episodios enseñan sobre temas relevantes en todo momento y transmiten valores que son parte de los objetivos de las Naciones Unidas para el desarrollo sustentable.

Actualmente publicados y disponibles para descargas gratuitas tanto en iOS como en Android, episodios sobre:

- El uso del Agua
- Imaginación
- Ruido & Audición
- Dígitos & Conteo
- Suma & Resta
- Tiempo
- Diálogos sobre la Limpieza,
- Diálogos sobre el conocimiento y la experiencia
- Diálogos sobre felicidad y sonreír
- Música & Instrumentos musicales
- Libros & Lectura
- Saludos y presentaciones en diferentes culturas
- Naturaleza; Bosques
- AR Dollhouse; Juego de Realidad Aumentada
- Applus; Juego Interactivo 3D
- I Spy Game; Juego interactivo en Realidad Aumentada
- VROOM2; Juego en Realidad Virtual; Sobre Reciclaje (www.vroom2.com)

Los episodios y juegos están evolucionando y mejorando en contenidos y calidad en términos de excelencia técnica e ingeniería de diseño para la propagación efectiva y eficiente en / a través de las redes sociales. Las actualizaciones son versiones de episodios y juegos existentes que vamos cambiando y mejorando.

W5GO se suscribe a la noción de WiKi para crowdsourcing y crowd-nutring en sus esfuerzos de desarrollo. También se está desarrollando **W5GO +** que será un complemento de la idea original y una plataforma más completa.

W5GO + es una plataforma de servicios que se lanzará en Q3 2018 para fomentar una comunidad de artistas de gráficos digitales y escritores de todas las edades, pero especialmente los jóvenes, para contribuir al enriquecimiento de contenidos y promoción de temas existentes de episodios W5GO en forma de videoclips con narraciones de textos, voz en off y audios.

W5GO + engendrará crecimiento orgánico y la propagación del proyecto W5GO para promover el aprendizaje digital de niños y jóvenes.

Ecocarrier Inc. busca la cooperación de especialistas en educación infantil y expertos en educación especial para niños para obtener asesoramiento en el desarrollo y la mejora de los episodios y juegos de W5GO en sus contenidos.

Por favor, dirija todas las comunicaciones sobre el **Proyecto W5GO** a Carl KS Teo en carl@ecocarrier.com (Inglés) y a Francisco Pellegrini francisco.pellegrini@ecocarrier.com (Español)

About Ecocarrier Inc.

Ecocarrier es un proveedor de servicios OTT (de libre transmisión) y distribuidor mayorista de servicios de voz, llamadas y SMS (Carrier) a operadores de telefonía móvil Tier-1 y Tier-2. Ecocarrier distribuye diariamente más de 1 millón de minutos a unos 25 países, principalmente en África y Medio Oriente.

Ecocarrier Digital es una división de Ecocarrier en el negocio de servicios digitales,

El enfoque principal de Ecocarrier Digital en el espacio B2B y B2B2C es ofrecer soluciones AR (Realidad Aumentada) / VR (Realidad Virtual) / MR (Realidad Mixta) como servicios gestionados basados en la nube (Cloud Based Managed) y aplicaciones en distintos segmentos de mercado: www.ecocarrier.com

- Campañas de promoción y publicidad digital móvil www.pizzzAR.com
- Real Estate (Inmobiliarias) www.view2visit.com
- Viajes y Turismo www.view2tour.com
- Espacio Cultural, Museos e Historia www.aristory.com
- Arquitectura, diseño y construcción www.ardifice.com
- Negocios y servicios que involucran interacciones entre partes geográficamente dispersas como colaboración remota, telemedicina, telesalud, educación online a distancia, teleconferencia, teleencuentro, etc. www.mresence.com

Ecocarrier para la Edificación Social es un proyecto de CSR (Responsabilidad Social Empresarial) cuyo objetivo es ofrecer aplicaciones y juegos diseñados específicamente para:

(A) Crear conciencia y transformación digital para el público en general a través de juegos y aplicaciones:

- para preescolares de diferentes etnias, religiones y clases sociales (entre 3 y 7 años) cuyo primer idioma no es el inglés; con aplicaciones (episodios) y juegos **W5GO** que incorporan AR (Realidad Aumentada) / VR (Realidad Virtual) / MR (Realidad Mixta) en carácter de entretenimiento y educación. www.w5go.com
- para personas de todas las edades en cualquier lugar del mundo, ofrecemos una plataforma online que funciona como una memoria digital de fotografías y videos de alta calidad, incorporando Realidad Virtual 360 y producción de Realidad Aumentada, **PPIXELLS**. Para esto contamos con 2 aplicaciones **VIVE AR** (producción y edición de Realidad Aumentada) y **QIIQ VR** (producción de imágenes y videos en Realidad Virtual 360°)

www.ppixells.com

www.vive-ar.com

www.qiiq-vr.com

(B) Construir o influir en la creación de una sociedad más equitativa, amable y justa a través de:

- (i) La promoción de **MRESENCE**; una plataforma de servicios que atiende cualquier operación y provisión de servicios que involucre a 2 o más partes que buscan asesoramiento / experiencia y otra que brinda asesoramiento / servicio / en situación donde las partes están distantes geográficamente (Gestión Remota). La configuración puede ser “uno con uno”, “uno con muchos”, “muchos con uno” o “muchos con muchos”

El objetivo de MRESENCE es lograr, en Realidad Mixta (Virtual y Aumentada), los siguientes efectos: “Mirar lo que veo” (traducción al español de “See what I see”), “Sentir lo que toco” (traducción al español de “Touch what I touch”) y “Empatía en el ciberespacio” para aplicar en situaciones que requieran dicha configuración.

MRESENCE incorpora la tecnología de Blockchain para protección criptográfica de datos; texto, audio, gráficos y videos. También utiliza las últimas tecnologías de Inteligencia Artificial, Deep Learning y Big Data (análisis de datos) para dar soporte a operaciones inteligentes de alta seguridad para los suscriptores que usan la plataforma. Tendrá dos modelos de operación, uno **privado** (B2B) y otro **público** (por suscripciones). El modo de operación privado servirá para satisfacer el requerimiento de una corporación o institución privada para la provisión de servicios gestionados en la nube (cloud- based managed services) que involucren:

- Colaboración Remota
- TeleMedicina
- TeleSalud
- Educación Online a Distancia
- TeleConferencia
- TeleEncuentro etc.

El modelo de negocios público, en cambio, se basa en suscriptores que podrán buscar servicios de MRESENCE (ya mencionados) en la plataforma para obtener asesoramiento, educación, conocimiento de parte de un experto y/o solución a un problema.

www.mresence.com

- (ii) La promoción de **PizzAR** como una plataforma de servicios basada en la nube para campañas publicitarias y promociones digitales móviles. El principal objetivo es conectar el modo tradicional de medios de impresión y publicidad con un nuevo e innovador método de publicidad digital móvil (Utilizando Realidad Aumentada, Virtual y mixta)

PizzAR es la plataforma que permite llevar y transformar a las empresas de publicidad tradicional (medios de impresión) al mundo digital sin ninguna inversión adicional en gastos de capital ni gastos operativos.

Las personas actualmente empleadas en los negocios tradicionales de medios de impresión y publicidad tradicional tendrán con PizzAR una posibilidad de insertarse en lo digital (Publicidad digital móvil) y mantener un empleo sustentable en un mercado de demanda creciente y auge internacional.

www.pizzAR.com

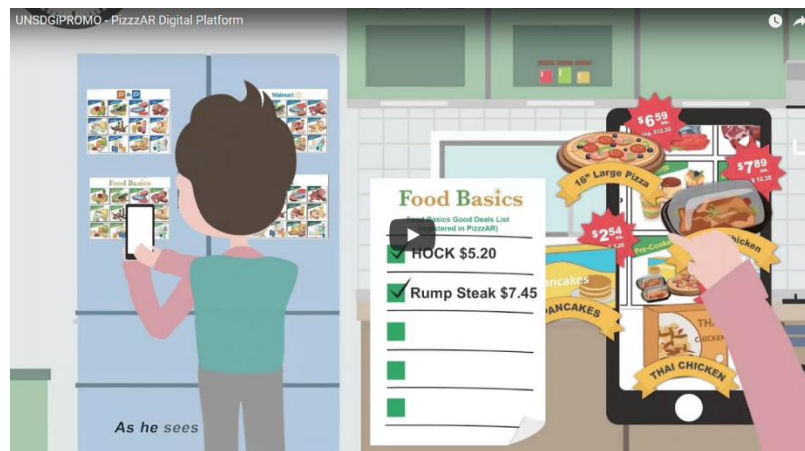
(C) Abordar los objetivos (+10) de las Naciones Unidas (ONU) para el Desarrollo Sustentable

Nuestros proyectos de Edificación Social abordan muchos de los objetivos de la ONU para el Desarrollo Sustentable:

- Los juegos y apps de **W5GO** cumplen con los objetivos de: Calidad Educativa, Igualdad de Género, Justicia, Paz e Instituciones fuertes. www.w5go.com
- **PPIXELLS**: Calidad Educativa, Salud & Bienestar, Igualdad de Género www.ppixels.com
- **MRESENCE**: Salud & Bienestar, Trabajo Decente, Crecimiento Económico, Industria de Innovación e Infraestructura, Ciudades Sustentables y Comunidades, Cambio Climático, Vida en la Tierra y Vida Debajo del Agua. www.mresence.com



- **PizzAR:** Pobreza, Cambio Climático, Trabajo Decente, Crecimiento Económico, Agua limpia & Saneamiento. www.pizzar.com



Los episodios (apps) y juegos **W5GO** y los servicios de **PIXXELLS** elevan la conciencia y transformación digital de la población en general desde los más pequeños. **PIXXELLS** sirve como un centro de recreación para personas de todas las edades para promover educación digital y entretenimiento para el Bienestar, Felicidad y Salud de la población.

Los proyectos de Edificación Social se están propagando a través de una red de socios estratégicos como revendedores principales, distribuidores en países de todo el mundo. Este modo de organización comercial aborda los objetivos de la ONU; "Alianzas para los objetivos". Es un crowdsourcing, para distribución y propagación en una economía colaborativa.

