

## Presentación Body planet

**Body planet** nace en verano de 2017 para desarrollar materiales educativos con realidad aumentada para facilitar un aprendizaje visual y divertido. Se trata de un proyecto fruto del carácter inquieto de **Rocío Molina y Javier Regueiro**, los fundadores, experimentados en otras aventuras emprendedoras de demostrada solvencia.

**Body planet** promueve “una nueva manera de aprender”, dentro y fuera del aula, con tecnología y sin bostezos. Del mismo modo que todos hemos dejado de usar los mapas de carreteras en papel cuando nos ponemos al volante, podemos sustituir el viejo esqueleto de plástico y los libros de Anatomía por el móvil.

**Body planet es el “Google maps” del cuerpo humano.**



## Fundamentos de Body planet

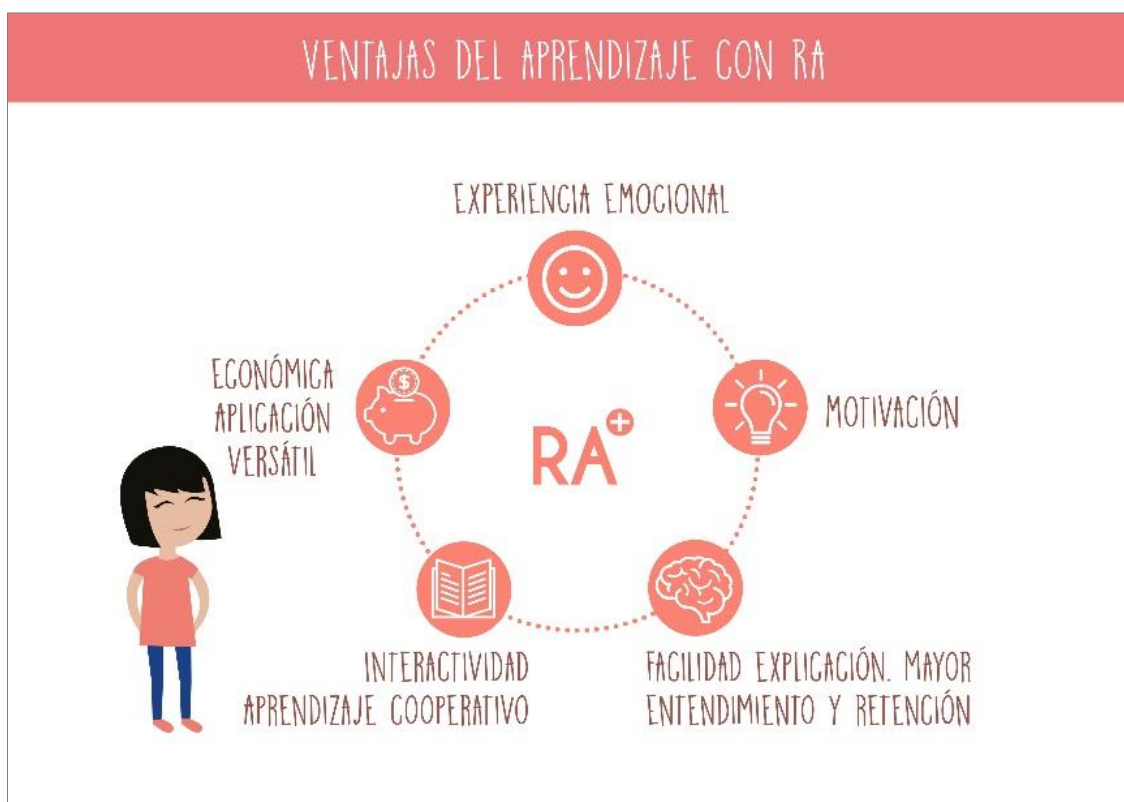
**Body planet** nace de dos realidades:

- Los niños aprenden de una manera práctica, interactiva y visual fuera del aula, mientras en el colegio se encuentran con propuestas y recursos educativos muy alejados de este modelo de aprendizaje.
- Los centros educativos necesitan recursos innovadores que estimulen y faciliten el aprendizaje a los niños del siglo XXI.

### ¿Qué aporta la realidad aumentada?

Permite una experiencia colectiva e interactiva de los alumnos. Facilita la comprensión de los procesos complejos a través de imágenes, en una experiencia que impacta y ayuda a retener los contenidos.

La realidad aumentada utiliza los dispositivos que ya están extendidos (móviles, tabletas), sin necesidad de inversiones adicionales. Es una tecnología que los chavales conocen y que asocian al juego (Pokémon Go!).



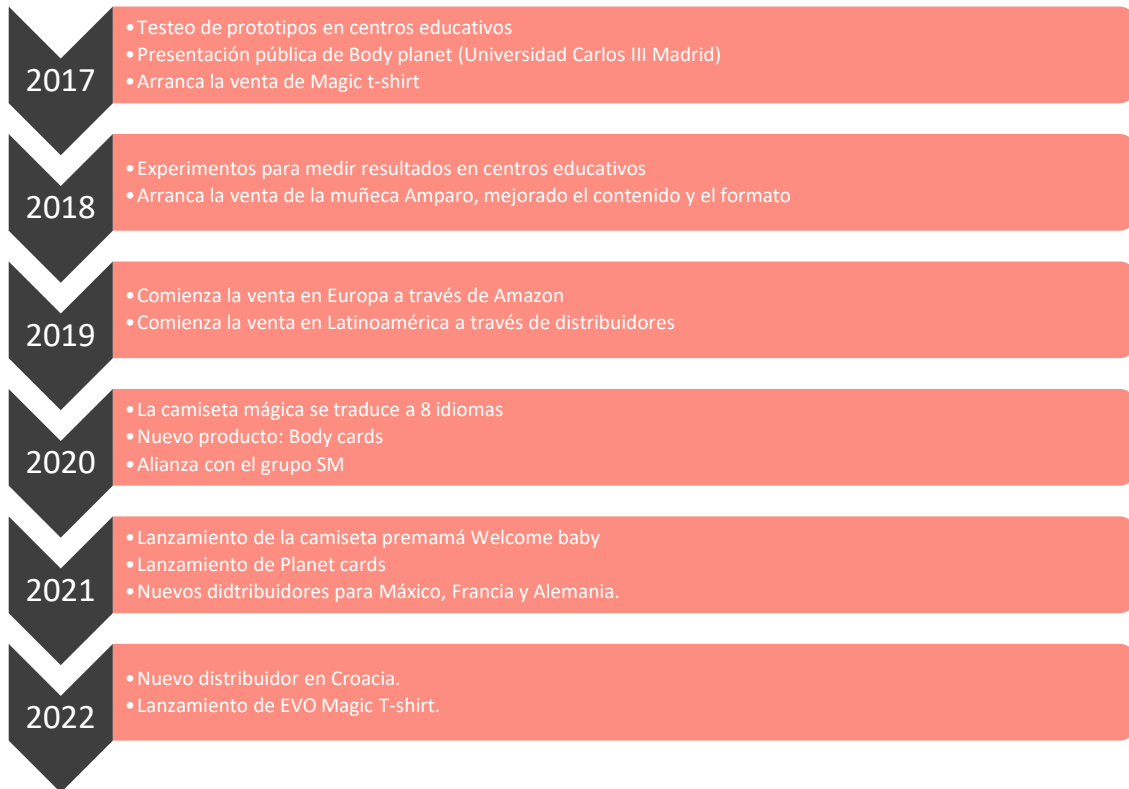
## Productos

**Body Planet** desarrolla productos (app + soporte físico) que se usan como juguetes educativos, materiales en el aula o para el entretenimiento de la familia. Las apps tienen versiones para iOS y Android.

- **Camiseta mágica:** La app Body planet Magic t-shirt permite conocer cómo funciona el cuerpo humano de una manera divertida utilizando una camiseta. La aplicación funciona al apuntar el código impreso en la camiseta, con tallas infantiles y de adultos. Con ella se pueden ver animaciones del interior del organismo en la pantalla del móvil o la tableta, con la sensación de tener rayos X en los ojos. Lanzada en verano de 2017.
- **Muñeca Amparo:** Es un modelo a escala de 1'30 cm, que ofrece información sobre los órganos y funciones del cuerpo, proyectada desde cada una de las piezas desmontables e imantadas. Funciona con la aplicación Body planet Amparo (con licencias) e incluye decenas de animaciones 3D. Viene a sustituir el esqueleto de las aulas por contenidos visuales e interactivos. El actual modelo es de 2018.
- **Body cards:** Baraja de 11 cartas con realidad aumentada para descubrir el cuerpo humano. Contienen más de 30 animaciones 3D y están pensadas para uso individual (Covid free). Hay dos fórmulas de venta: compra de la baraja con licencia de uso o compra inapp e impresión de las cartas. Lanzada en noviembre de 2020.
- **Welcome baby:** Camiseta con realidad aumentada que permite imaginar el desarrollo del feto en el interior del vientre de la madre, con animaciones e información práctica por semanas. Lanzada en abril de 2021.
- **Planet cards:** Baraja de 13 cartas con realidad aumentada para descubrir el universo, planetas y estrellas, la Tierra y peculiaridades de la vida en el espacio. Incluye un poster A3 gamificado con preguntas. Hay dos fórmulas de venta: compra de la baraja con licencia de uso o compra inapp e impresión de cartas. Lanzada en diciembre de 2021.
- **EVO Magic T-shirt.** La evolución de la camiseta mágica incluye dibujo por ambas caras, de manera que se puede explorar el cuerpo tanto de frente como por la espalda. Además, profundiza en el detalle de las animaciones de los sistemas, añade más procesos e introduce algunas patologías comunes. A la venta en noviembre de 2022.



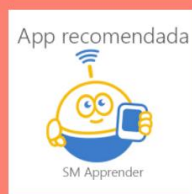
## Trayectoria



## Premios

Body planet ha logrado importantes reconocimientos:

- Seleccionada por **SIMO Educación Impulso** entre los proyectos tecnológicos más innovadores en el ámbito educativo.
- Premio **Mejor modelo de negocio**, impulsado por SEK Lab, en SIMO Educación Impulso 2017.
- Ganador de la tercera edición de **SEKLab**, aceleradora de emprendedores de tecnología educativa, impulsada por la institución SEK y la Universidad Camilo José Cela.
- Finalista de **South Summit**, como una de las mejores *startups* del año 2018, seleccionada entre más de 3.000 empresas de 84 países.
- Premio a una de las diez **mejores aplicaciones infantiles** en el Festival internacional El Chupete 2018.
- App recomendada por la plataforma **SM Apprender**.
- Premio Innovación 2020 “Negocios de Carne y Hueso”, de Madrid Emprende y El Campus 360.



## Canales de venta

Body planet vende sus productos en:

- Su página web [www.bodyplanet.es](http://www.bodyplanet.es)
- Amazon para España, Reino Unido, Alemania, Francia, Italia, Portugal...
- Pedidos de centros educativos a través de [sales@bodyplanet.es](mailto:sales@bodyplanet.es)
- Tiendas online: Abacus, Play Explore, IBD Ciencia, Librería Ortega.
- Distribuidores oficiales en Latinoamérica y Europa:
  - Body planet México
  - Innovaprende Chile
  - ASS LTDA Colombia
  - Cornelsen Experimenta Alemania
  - Biolab Francia
  - Kreativa Croacia



## ¿Por qué Body planet?

- Hacemos aplicaciones divertidas y fáciles de usar: una nueva manera de aprender pensada desde y para el usuario.
- Proporcionamos contenido riguroso y útil, alineado con materias académicas y experiencia de aula, para los niños y adolescentes aficionados a las pantallas.
- Creamos recursos y materiales innovadores para facilitar a los docentes su labor de manera innovadora e interactiva.
- La realidad aumentada es una tecnología extendida en ámbitos como el entretenimiento y el marketing y tiene un potencial por desarrollar en la educación.
- En plena transformación del modelo educativo, aportamos soluciones concretas adaptadas al futuro.



## Objetivos de Body planet

- Asentamiento en el mercado nacional de los productos Body Planet y extender la distribución internacional.
- Extender la metodología de aprendizaje basada en RA y llevarla a diferentes materias.
- Lanzamiento de nuevos productos basados en la metodología.



### Nuestro horizonte

Conseguir ser la aplicación más utilizada en el mundo de la educación para el estudio del cuerpo humano y que los adultos del futuro recuerden a Body Planet como los adultos de hoy recuerdan “Érase una vez la vida”.