DIGITAL INNOVATION CHALLENGE

LOS RETOS DE LA INNOVACIÓN DIGITAL

FIMAC

Graffos, handwriting biometric data

Andrés Sanfiel – Founder & CEO

CABILDO DE LA PALMA · Universidad de La Laguna · Fundación General Universidad de La Laguna · innovalia ASSOCIATION · m·iti · FRCT · MAC 2014-2020 · Interreg · Proyecto cofinanciado por la Unión Europea

DIGITAL INNOVATION CHALLENGE
LOS RETOS DE LA INNOVACIÓN DIGITAL

Ideación y visión

Graffos
reescribe tus límites

Entrena tu mente como un músculo mas…

Graffos nació con vocación global, desde el primer momento

Cronograma de Graffos

Nacimos

2015

Desarrollamos

7 nuevos empleos
App, frontend, back end, core.
Branding, web corporativa

200 Nuevas licencias

2016

CONSOLIDACION

Mercado Español

2017-2018

Internacionalización

2019

Finalizamos los desarrollos en el año 2015, paquete de algoritmos, brandig, arquitectura de sistemas, Web, Landig Pages, etc. para salir al Mercado en España, en el ultimo trimester del año 2016 con acciones oportunistas en mercados internacionales.

Consolidamos en los años 2017 y 2018 e iniciamos el acceso a la internacionalización en 2019.

DIGITAL INNOVATION CHALLENGE
LOS RETOS DE LA INNOVACIÓN DIGITAL

NUESTRO EQUIPO
El mejor valor

Andrés Sanfiel

Founder & CEO

Investigation 90%

Product development 100%

Graphists expert 90%

Mercedes Hdez.

COO Operations

Operations 80%

Implantation 100%

Yoné Rocha

CTO Product development

Systems architecture 80%

HTML5 / CSS / MYSQL 100%

MONGO DB / ETC. 90%

Adriana Cano

Business development/ Prospecting

Prospecting 70%

CRM 100%

EL PROBLEMA

- El proceso de adquisición de rutinas que mejoran el rendimiento físico es lento y costoso.
- Las personas que han adoptado el deporte como su estilo de vida, se encuentran con una barrera para progresar en sus objetivos personales.
- Muchas veces, el problema deja de ser físico y es el **desarrollo mental, la solución.**

LA SOLUCIÓN

Beneficios de trabajar la mente y resolver este problema:

- ✓Mejora la concentración, al adquirir rutinas de trabajo.
- ✓Mejora de la autoestima y la motivación.
- ✓Aumento de la competitividad y la resiliencia.
- ✓Gestionar mejor tus emociones.
- ✓Y mejora significativa del rendimiento físico.

DIGITAL INNOVATION CHALLENGE
LOS RETOS DE LA INNOVACIÓN DIGITAL

EL PRODUCTO

Smart Training de Graffos es un puntero digital asociado a un programa personalizado del grafismo, que trabaja la mente para el mejorar el rendimiento motriz.

- ✓ Crear hábitos y rutinas de trabajo diarias.
- ✓ Realizar test y ver sus resultados en cualquier dispositivo.
- ✓ Identificar tus fortalezas y debilidades mentales.
- ✓ Visualizar la evolución de cada destreza mental.
- ✓ Entrenar donde y cuando quieras.
- ✓ Usarlo con otras APP's (diseño, escritura, etc.).

DIGITAL INNOVATION CHALLENGE

LOS RETOS DE LA INNOVACIÓN DIGITAL

EL PRODUCTO

DIGITAL INNOVATION CHALLENGE
LOS RETOS DE LA INNOVACIÓN DIGITAL

SMART TRAINING DEVICE
Alta escalabilidad

iPad air – iPad mini

Wacom Stylus
Fineline
Version 1 – 2 - 3

- ✓ Captura de datos biométricos masivos.
- ✓ Análisis del Big data.

FIWARE
Open APIs for Open Minds

Graffos, fiware ecosystem

DIGITAL INNOVATION CHALLENGE

LOS RETOS DE LA INNOVACIÓN DIGITAL

DATOS BIOMÉTRICOS

DIGITAL INNOVATION CHALLENGE

LOS RETOS DE LA INNOVACIÓN DIGITAL

ACTIVAGE PROJECT

MUCHO POR HACER
IoT + IA

CHALLENGE 04

Cognitive stimulation

DS INTERESTED:

- **GALICIA (SPAIN)**
- **ISÈRE (FRANCE)**
- **FINLAND**
- **REGION EMILIA ROMAGNA (ITALY)**

SCOPE:

We observed problems with elderly people in the use of smartphones, tablets and computers in stimulation and rehabilitation applications that prevent and limit the adherence in home-based.

The project aims at a solution based on serious games for the stimulation and rehab of senior people patients with detected cognitive difficulties, which can be adapted to user´s profile and needs. These games might include but are not limited to interventions like cognitive rehab and stimulation: audio-visual channels with exercises, recommendations and help to maintain cognitive reserve. Additionally, these exercises should stimulate activities on a daily basis, like the use the transportation, manage money, do shopping, and more, allowing users to be independent and enjoy life. Integration with existing (legacy) mobility and/or daily activity monitoring at DS is expected.

This solution should include attractive, enjoyable, involvement and easy to use user interaction, preferable on large TV screens, however, other solutions can be also considered.

CHALLENGE 09

Analytics intelligence

DS INTERESTED:

- **ALL DS**

SCOPE:

Thousand user´s data are collected every day in each Ds. In addition to its use on specific application and services, much more value can be extracted from the analysis of such data. So far this analysis would require manual or human interpretation in order to act accordingly.

This challenge is open to proposals that provide analytics intelligence tools, workflow mining, machine learning and other AI solutions to detect complex behaviours, learn and profile person's daily routines, detect long term trends or shifts from normality to detect deterioration, external influences, effects from treatments and interventions, and so on. Proposals might address one more of these functionalities, but applicants can propose others that are as well relevant to the active and healthy ageing.

Data sets will be provided by the DS that want to implement the AI solutions. They are mainly derived from daily activity monitoring, physical activity monitoring and leisure, outdoors living and mobility applications and services.

Bibliografía científica

- ***Jeremy Danna ad Jean Luc-Velay***. *Basic and supplementary sensor feedback in handwriting.* *Book Link:* https://books.google.es/books?id=epu0DQAAQBAJ&lpg=PA156&ots=Lj0inGRMD8&dq=Training%20in%20handwraiting%20reahibilitation%20for%20improve%20cognition&hl=es&pg=PA148#v=onepage&q=Training%20in%20handwraiting%20reahibilitation%20for%20improve%20cognition&f=false
- ***Evelien Nackaerts***. *Technology-Assisted Rehabilitation of Writing Skills in Parkinson's Disease: Visual Cueing versus Intelligent Feedback.* *Link:* https://www.hindawi.com/journals/pd/2017/9198037/
- ***Adriana Ziliotto.*** *Handwriting Rehabilitation in Parkinson Disease: A Pilot Study.* *Link:* https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4564706/
- ***Evelien Nackaerts.*** *Handwriting training in Parkinson's disease: A tradeoff between size, speed and fluency.* *Link:* https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0190223.
- ***Ondrej Rohlìk***, *tesis. "Handwritten Text Analysis".* *Link:* http://www.kiv.zcu.cz/~rohlik/BiSP/docs/ThesisHugeOndrejRohlik.pdf
- ***Karin H. James.*** *The effects of handwriting experience on functional brain development in pre-literate children.* *Link:* https://doi.org/10.1016/j.tine.2012.08.001
- ***Wong, A C-N, Jobard, G., James, KH, James, TW & Gauthier***, *I (2008). Expertise with characters in alphabetic and nonalphabetic writing systems engage overlapping occipito-temporal areas. Cognitive Neuropsychology.* *Link:* https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/02643290802340972
- ***Dr Antonio Carota MD, Neurologist.*** *Micrographia.* *Link:* https://www.neuro-la-cote.info/cognition-and-behavior/micrographia/
- ***J. Mullins, C. Mawson, S. Nahavandi.*** *Haptic handwriting aid for training and rehabilitation.* *Link:* https://ieeexplore.ieee.org/document/1571556/authors
- ***Etc.***

COMPETENCIA

- Sin metodología de análisis objetivo.
- Sin feedback.
- Sin seguimiento evolutivo.

DIGITAL INNOVATION CHALLENGE
LOS RETOS DE LA INNOVACIÓN DIGITAL

HITOS O LOGROS CONSEGUIDOS
ALIANZAS ESTRATEGICAS

Project selected for Microsoft BizSpark™ Microsoft

GUATEMALA COMITE OLIMPICO GUATEMALTECO

motogp

Wilson®

Global Sports Innovation Center

Powered by Microsoft

GO fit

COLEGIO ARENAS SUR INTERNATIONAL SCHOOL

FIMAC

Fundación General Universidad de La Laguna

DEMOLA CANARIAS

MODELO DE NEGOCIO

Pago por licencias de uso

Básica

4 Destrezas mentales
12 Niveles de trabajo
Recomendaciones automáticas

30 € cíclo de 3 meses

Avanzada

10 Destrezas mentales
12 Niveles de trabajo
Recomendaciones automáticas
Puede intervenir el entrenador

60 € ciclo de 3 meses

Premium

20 Destrezas mentales
12 Niveles de trabajo
Inerviene el entrenador
Interviene Analista Graffos

180 € ciclo de 3 meses

VOLUMEN DE MERCADO

Mas de 4.400 Millones de deportistas en el mundo

Fuente
A.T. Kearney
© Statista 2019

Información adicional:
Mundial; A.T. Kearney; 2005 - 2013

DIGITAL INNOVATION CHALLENGE
LOS RETOS DE LA INNOVACIÓN DIGITAL

FINANCIACIÓN

Inversión Privada en 2ª Ronda + BOXLAB 4.0

Programa de Aceleración Digital de Productos Tangibles

Avanza desde el **prototipo** de tu **producto innovador** y consigue llevarlo al mercado **en poco más de tres meses**. Trabajaremos a tu lado para **validar tu producto en el mercado** y progresar en el **desarrollo de clientes**. Incorpora las tecnologías de **transformación digital** en los procesos de tu negocio para **acelerar tu producto** y llevarlo a lo más alto.

1. Validar el producto
2. Crear estrategia de marketing y comunicación
3. Posicionamiento de marca
4. Financiar el producto con el Crowdfunding

Cámara Santa Cruz de Tenerife
Fundación MAPFRE guanarteme

Partners

cajasiete
PrestaShop
SEUR dpd group
valora

Colabora

RedCIDE INNOVACIÓN
Canarias avanza con Europa
Gobierno de Canarias
Unión Europea
Fondo Europeo de Desarrollo Regional

DIGITAL INNOVATION CHALLENGE
LOS RETOS DE LA INNOVACIÓN DIGITAL

CRONOGRAMA

A 6 meses

Smart Trainer

Desarrollo de dispositivo propio e **I+D+i**

A 12 meses

Internacionalización

Presencia en mercados de diferentes paises

A 18 meses

CONSOLIDACIÓN

En los diferentes mercados

A 24 meses

IMPLANTACION

Mental Wellnes

Vejez mentalmente saludable

Graffos
mental wellness

DIGITAL INNOVATION CHALLENGE
LOS RETOS DE LA INNOVACIÓN DIGITAL

¿POR QUÉ?

- Queremos poner al hombre en lugar de la máquina
- IoT para nosotros es IoB = Internet of the Brain
- Queremos mejorar el rendimiento humano utilizando el internet del Futuro.
- Todo está por hacer.
- Tu puedes formar parte de este reto, como:
  - Inversor.
  - Desarrollo de negocio y tecnológico.
  - Como gran cliente para una implantación internacional.

DIGITAL INNOVATION CHALLENGE
LOS RETOS DE LA INNOVACIÓN DIGITAL

Graffos
reescribe tus límites

!Comienza…
cambia el "***es imposible***" por,
"no lo he intentado todavía"!

¿Me ayudan a "Reescribir los límites…?

+ 34 665 009 121 @ andres@graffos.es

http://graffos.es/landing