



Este documento está adaptado en lectura fácil.

Congreso Estatal de Accesibilidad Cognitiva

Documento para presentar las experiencias

Importante:

Las experiencias deben presentarse en este documento de una forma fácil de entender.

Las experiencias deben estar explicadas en lectura fácil.

En caso de que la experiencia no esté adaptada a lectura fácil, no se valora.

Nombre de la experiencia

Proyecto de Transformación Digital: "Agenda cultural"

Nombre de la entidad, empresa u organismo

- Asociación Pro Personas con Discapacidad Intelectual de Galicia (ASPRONAGA).
- Asociación Granadina de familias para la rehabilitación del daño cerebral (Agredace).
- Asociación Síndrome de Down Coruña (Down Coruña).

- Asociación de Daño Cerebral Adquirido de Jaén (ADACEA).
- Danza Down - Compañía Elías Lafuente.
- ASPROSUBA 2 - Almendralejo.

¿La experiencia está relacionada con Plena inclusión?

	Somos una federación Plena inclusión
	Somos una entidad estatal de Plena inclusión
X	Somos una entidad de una federación Plena inclusión
	Somos la confederación
	No pertenecemos a Plena Inclusión
X	Otro: Esta experiencia, pertenece al Proyecto Mefacilyta de Fundación Vodafone y Plena Inclusión España

¿Qué objetivo tiene la experiencia?

Facilitar el acceso y difusión a la cultura, incluyendo códigos QR (a través de Mefacilyta) que contengan información adaptada y en lectura fácil para los usuarios, favoreciendo así las oportunidades de inclusión social.

Cuéntanos tu experiencia

La idea de este proyecto es ofrecer alternativas culturales atractivas y adaptadas, mediante el uso de Smartphones o tablets y la herramienta de Mefacilyta.

Formamos parte de esta experiencia 6 asociaciones, que trabajamos fundamentalmente sobre diferentes centros y entidades, con la finalidad de acercar la cultura a nuestros usuarios.

ASPRONAGA trabaja en el estudio y adaptación del Centro Social Ágora de A Coruña, para mejorar la accesibilidad cognitiva en el edificio y en el uso de sus servicios.

DOWN CORUÑA colabora con el Centro Municipal de Información Juvenil (CMIX) del Ayuntamiento de A Coruña, adaptando información relacionada con el ocio y la cultura.

ADACEA colabora con diversas entidades públicas y privadas, aportando información sobre las ofertas de ocio y cultura.

AGREDACE colabora con numerosas asociaciones y entidades culturales, para la selección y creación de contenidos e información accesible. Inclusión de códigos QR en sus programas y facilitan información para la agenda cultural.

DANZA DOWN ofrece informaciones puntuales sobre diversos organismos oficiales y entidades privadas.

ASPROSUBA 2 cuenta con el Ayuntamiento de Almendralejo como principal colaborador por ser el principal responsable de la agenda cultural de la localidad.

Resultados de la experiencia

El proyecto todavía está en proceso de ejecución, por lo que no se pueden definir los resultados de momento.

¿Qué cosas enseña esta experiencia a otras organizaciones?

- Enseña como a través de las nuevas tecnologías, pueden multiplicarse las oportunidades de acceso y uso de los servicios socio-culturales, de una manera más atractiva e inclusiva.
- Esta experiencia sirve como modelo de nuevas propuestas futuras.

¿A quién le interesa esta experiencia y por qué?

- Centros sociales y culturales.
- Entidades públicas y privadas.
- Entidades participantes en la experiencia.
- Otras asociaciones y entidades.

Principalmente interesa porque esta experiencia promueve una mayor difusión de la cultura, y ayuda en el crecimiento y fortalecimiento de la comunidad. Los centros sociales y culturales, además de las entidades públicas y privadas, se benefician directamente de este proyecto, ya que gracias a él llegan a un mayor número de personas y favorecen la inclusión social.

Las entidades participantes en el proyecto, también se benefician de esta experiencia, ya que pueden emplear estas herramientas para uso propio, aumentando así las oportunidades de presencia en el entorno y de participación social.

Palabras clave:

Inclusión, empoderamiento, Mefacilyta, tecnología, transformación.

Vídeo, sonido o presentación

ASPRONAGA - "El Ágora de todos":

<https://www.youtube.com/watch?v=Nsnbca8oHBE&feature=youtu.be>

DOWN CORUÑA - "De la red a la calle":

<https://www.youtube.com/watch?v=YEdFj9vox9k&feature=youtu.be>

ADACEA - "Mefacilyta- Transformación Digital":

<https://www.youtube.com/watch?v=FT-ohukITtg>

AGREDACE - "Ocio de Calidad al alcance de tu mano":

<https://www.youtube.com/watch?v=2s4XT9cJBJQ>

DANZA DOWN - "Súmate al efecto WOW!":

<https://www.youtube.com/watch?v=9x-QA0aRTQ8>

Ámbito de la accesibilidad cognitiva

X	Entornos
X	Productos
	Proceso
X	Servicios
	Otro. Escribe cuál es:

Área del entorno que mejora

	Empleo
	Salud
	Educación
X	Tecnología de la información y comunicación
X	Cultura (libros o teatro)
X	Vida en la comunidad (incluye vivienda, familia, participación ciudadana, buscar soluciones a los problemas, manejar las emociones, justicia...)
X	Otro. Escribe cuál: Ocio en la comunidad

¿Qué criterios cumple esta experiencia?

1. **Accesibilidad cognitiva:**

Esta experiencia proporciona numerosos apoyos, que facilitan la accesibilidad a la cultura y mejoran el uso de servicios en los centros culturales y sociales.

2. **Participación:**

Con el apoyo tecnológico, conseguimos que las personas puedan hacer más cosas por sí mismas dentro del ámbito cultural.

Esta situación genera más oportunidades de acceso y participación en los centros y entidades culturales.

3. La experiencia es fácil de entender:

La experiencia sigue siempre las recomendaciones en lectura fácil, de tal manera que la información llegue a todo el mundo y sea sencilla de comprender.

4. La experiencia viene de una necesidad estudiada:

Teniendo en cuenta el ocio de calidad como medio fundamental para la participación social y mejora de las relaciones sociales, se ofrecen alternativas culturales atractivas y adaptadas que mejoren la visibilidad de estos colectivos, y permitan el desarrollo de la autonomía personal.

5. La experiencia es innovadora:

- Implica a los diferentes centros y entidades culturales/sociales en el proyecto, para que lo asuman como propio y lo mantengan de forma autónoma, con el asesoramiento de las asociaciones participantes.
- Se promueve el crecimiento de la comunidad más allá de las organizaciones del mundo de la discapacidad.
- Se facilita y comparte la experiencia a partir del uso de las nuevas tecnologías y de la inmersión digital.

6. La experiencia logra resultados en las personas:

Este proyecto promueve la autonomía y participación, debido a que incorpora un enfoque centrado en la propia persona.

Por otra parte, genera oportunidades de inclusión y relación, ya que permite entrar en contacto con otras personas de la comunidad, a través de la cultura.

7. La experiencia comparte el conocimiento:

Es necesario formar a los profesionales de los diferentes centros y entidades sobre la utilización de la aplicación Mefacilyta, para que posteriormente puedan ampliar el conocimiento por otros ámbitos.

También las propias asociaciones participantes se benefician de esta experiencia para seguir formándose en el uso de la aplicación y mejorar las oportunidades para desplegarlo en sus propias organizaciones.

Además, a través de las redes sociales se comparten las diferentes experiencias: #conecta2XAccesibilidad

9. La experiencia se puede ampliar:

La idea es que otras personas y organizaciones culturales conozcan esta experiencia, y aprendan a utilizar Mefacilyta en la vida diaria.

10. Trabajo con otras organizaciones:

Para la realización de este proyecto, contamos con la colaboración de diferentes agentes externos y entidades aliadas, como por ejemplo:

- Centro Social y Cultural Ágora (A Coruña).
- Ayuntamiento de A Coruña.
- EnJaén.es
- Ocio y cultura en Jaén.
- ADACCA (Asociación de Familiares del Paciente con Daño Cerebral Adquirido de Cádiz).
- Ayuntamiento de Almendralejo.
- Oficina de Turismo de Almendralejo.

- Centro Cultural Granada.
- Teatro (Alhambra e Isabel La católica) – Granada.

11. Interés para el entorno:

Aumenta la participación en diversos entornos, especialmente en el ámbito cultural, lo que puede resultar enriquecedor.

12. La experiencia tiene en cuenta a otros colectivos:

Principalmente el perfil de las personas destinatarias es:

- Afectados por Daño Cerebral Adquirido.
- Personas con dificultades cognitivas con necesidades de orientación.
- Personas con discapacidad intelectual o del desarrollo.

Pero este proyecto, no solo se centra en este colectivo, ya que todo el mundo puede ser beneficiado de esta experiencia, con el fin de acceder a la cultura, además de crecer y fortalecer la comunidad.

13. La experiencia tiene un plan:

Para la realización y seguimiento de este proyecto, hay establecido un plan de actividades:

.Descripción de la actividad:			
DIFUSIÓN			
Objetivo:			
Dar a conocer el proyecto a las personas interesadas y a la sociedad en general, mostrando cómo la tecnología puede ampliar las oportunidades de participación social de las personas.			
Tareas	Responsable	Plazo	Indicadores
Promocionar el proyecto en redes sociales con la etiqueta #conecta2XAccesibilidad	Todas asociaciones	Todo	Documento con estadísticas de Facebook y registro periódico en el mismo.
<ul style="list-style-type: none"> - Que al menos un agente externo participe en la difusión - Que los agentes externos publiciten el contenido adaptado e implementen el código QR generado en Mefacilyta en sus difusiones y promociones seleccionadas. 	Todas	Todo	Documento escrito que recoge compromiso del agente externo a difundir contenidos.
Concretar compromiso de colaboración con agente externo a participar y a ceder espacio para QR	Todas	30-MAR	Documento por escrito del compromiso con el agente.
Crear entrada con fotografías del evento cultural con usuarios de la asociación que han asistido	Todas	Todos	Álbum por asociación recopilando

			entradas mensuales.
Creación perfil en redes sociales específico del proyecto para dar a conocer más y donde poder volcar fotos, vídeos textos y enlaces y al que tengan acceso los responsables. Cada mes rotará el administrador que difundirá los post, responderá mensajes, etc.	AGREDACE (Joaquín)	Abril	Página operativa con 1 administrador por asociación

Descripción Actividad:			
GESTIÓN Y SEGUIMIENTO DEL PROYECTO			
Objetivo:			
Dinamizar, organizar, administrar recursos y reportar resultados, con el fin de culminar todo el trabajo requerido para desarrollar del proyecto.			
Tareas	Responsable	Plazo	Indicadores
Adquisición de equipamientos	Responsable de cada entidad y Mentores	Mar-Abr	Nº y tipo de dispositivos adquiridos y comprobante de compra.
Seguimiento interno entre asociaciones por parte de líder del proyecto	AGREDACE (Joaquín) y ADACEA (Elena)	Mar-Abr	Creación Documento modelo para cumplimentación periódica.
Rellenar informe de seguimiento e incidencias	Todos	Todos	Documento anterior relleno y enviado última semana mes.

Reuniones seguimiento con la Entidad Mentora (bimensual)	AGREDACE (Joaquín)	Todo	Nº reuniones realizadas y participantes, documento registro de asistencia.
Reuniones de coordinación entre entidades (1 mensual)	Todos	Todo	Nº reuniones realizadas y participantes, documento registro de asistencia.
1º informe trimestral	AGREDACE (Joaquín) y ADACEA (Elena)	15-Abr	Elaboración de documento en plazo estimado
2º informe trimestral	Aspronaga (Iago) y Aprosuba (Fran)	15-Jul	Elaboración y envío de documento en plazo estimado
3º informe trimestral	Danza Down (Elías) Down Coruña (Ana)	15-Oct	Elaboración y envío de documento en plazo estimado
Memoria Final	AGREDACE (Joaquín) y ADACEA (Elena), Down Coruña (Ana), Aspronaga (Iago)	15-Nov	Elaboración y envío de documento en plazo estimado

Descripción Actividad: CREAR PLANTILLA DE AGENDA			
Objetivo: Crear una plantilla breve y sencilla que se le facilitará a los agentes externos para que puedan rellenar con información sobre el evento cultural a promocionar bajo el proyecto.			
Tareas	Responsable	Plazo	Indicadores
Adaptación y recogida de información de los agentes externos.	ASPRONAGA (Iago), ADACEA (Elena) y AGREDAE (Joaquín)	30-MAR	Creación de documento.
Seleccionar contenidos de cada agente externo o región en base a la oferta existente teniendo en cuenta ocio inclusivo. Al menos 4 y los usuarios elegirán 2.	Todos	Todos	Documento con 4 eventos escogidos.
Volcar información de plantillas a la plataforma Mefacilyta para crear actividades individualizadas o eventos	Todos	Todos	2 QR Semanales generados en Mefacilyta. (Inclusión en álbum)

Descripción Actividad: CREACIÓN BASE DE DATOS AGENTES EXTERNOS COLABORADORES Y AGENDA DE EVENTOS ADAPTADOS
Objetivo: Realizar un documento que recoja todos los contactos con agentes

externos que se han materializado en colaboraciones a fin de conocer la red que de eventos culturales disponible para el proyecto. No tiene por qué ser base de datos informático, pero sí registro (excel por ejemplo) de agentes externos con los que se ha adquirido compromiso y eventos seleccionados.

Tareas	Responsable	Plazo	Indicadores
Semestre 1	AGREDACE (Joaquín), Down Coruña, APROSUBA (Fran)	10- JUL	Elaboración documento Excel base de datos en tiempo estimado.
Semestre 2	ADACEA (Elena), ASPRONAGA (Iago), DANZA DOWN (Elías)	10- NOV	Elaboración documento Excel base de datos en tiempo estimado.
Hacer partícipes a los usuarios con necesidades especiales en la selección de estos eventos y realización de la agenda. Entrada en página web de asociación realizada por el usuario compartiendo su experiencia. (vídeo, podcast, fotos)	Todos	Todos	1 Post mensual por asociación publicado en RRSS y web realizado por usuario afectado. Registro en documento.

14. Accesibilidad universal:

A partir de las nuevas tecnologías, queremos que todas las personas puedan acceder a la cultura en igualdad de condiciones.

Además, buscamos una mayor difusión de la aplicación Mefacilyta, para que se conozca su uso como herramienta generadora de apoyos.

15. La experiencia puede continuar:

Una vez terminado el proyecto, se pretende que los diferentes centros culturales y sociales continúen haciendo uso de los servicios ofrecidos. Para ello, es necesaria la formación a los agentes externos.

17. Diseño universal:

Partiendo de la importancia que tiene la accesibilidad cognitiva, este proyecto trata de llegar a todas las personas de una manera fácil y accesible. Para ello, contamos con numerosas herramientas que nos acercan a este objetivo, y orienten a la población hacia la cultura.

Evidencias

Página de Facebook (Conectados a la cultura con Mefacilyta):

<https://www.facebook.com/Conectados-a-la-Cultura-con-Mefacilyta-1293491917383464/>

Nombre de la persona de contacto

Iago Graña Menduiña

Teléfono

981145796

Correo

imenduina@aspronaga.net