

**SOLICITUD PREMIOS VOLUNTARIADO +ORANGE****DATOS DE CONTACTO DE LA ENTIDAD**

---

**Nombre de la entidad** ASPAYM Madrid

**CIF** G80010713

**Dirección** Camino de Valderribas 115

**CP** 28038

**Población** Madrid

**Provincia** Madrid

**Email** \_\_\_\_\_

**Web** www.aspaymmadrid.org

**Redes sociales**

**Instagram** https://www.instagram.com/aspaym\_madrid/

**Linkedin** https://www.linkedin.com/company/aspaymmadrid/posts/?feedView=all

**Twitter** https://x.com/aspaym\_madrid

**Otra** www.aspaymmadrid.org

**Fecha de creación de la entidad:** 15/03/1991

## DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

---

### Nombre del proyecto:

Rehabilitación virtual

**Categoría a la que te presentas** Soluciones tecnológicas con Impacto Positivo

### Descripción del proyecto (Misión)

El impacto que tiene una lesión medular sobre la salud es considerable. La persona pasa de tener su vida, sus proyectos, sus ilusiones ... a tener que replantearse todas las áreas de su vida. En la lesión medular, además de las graves consecuencias de pérdida de movilidad y motilidad, alteraciones y pérdida de la sensibilidad; se suman otras consecuencias y complicaciones, también físicas, como la falta de control sobre los esfínteres, problemas respiratorios, espasticidad, aparición de úlceras por presión, dolor, etc... que hacen más complicado aún el mantener una vida normalizada. A las consecuencias físicas personales se añaden inconvenientes físicos de su entorno inmediato, así como del entorno comunitario, teniendo no solo que plantearse adaptaciones en el interior de su vivienda, sino también en el acceso a la calle desde ella; además, las mejoras en ese entorno inmediato para el mejor desenvolvimiento de la persona con lesión medular, no va a suponer dejar de afrontar problemas de accesibilidad en el entorno comunitario, conllevando dificultades a la hora de incorporarse a las actividades que la persona desee y pueda reiniciar.

Como consecuencia de todo lo expuesto, el desarrollo de este programa pretende que personas afectadas de lesión medular en fase crónica y que por razones de complicaciones físicas, problemas de accesibilidad, problemas familiares, etc.... que se valorarán según los casos, no pueden acudir a los recursos que se ofrecen al colectivo en su conjunto. Este programa constituirá una experiencia piloto para personas con lesión medular así como su aplicación a otras discapacidades susceptibles igualmente de aprovecharse de este procedimiento de mantenimiento psicofísico integral a través de una solución innovadora.

Para llevar a cabo este proyecto, utilizaremos la solución Inrobics Rehab Virtual, con acceso desde cualquier dispositivo móvil o tablet Android. La implementación de la telerehabilitación, a través de esta solución, permitirá a los pacientes realizar ejercicios físicos y cognitivos desde su domicilio, contribuyendo a la mejora de su estado físico y mental. Este enfoque no sólo optimizará la recuperación y reducirá la morbilidad, sino que también fomentará hábitos de vida saludables que impactarán positivamente en su calidad de vida.

### Beneficiarios de la entidad y del proyecto

Este proyecto está pensado para personas socias de Aspaysm con lesión medular crónica que no reciben rehabilitación por falta de accesibilidad, recursos etc.

Se seleccionan 15 personas

Factores de la selección:

Se realizará una valoración socioeconómica y funcional de la persona para participar en este proyecto. Lesión medular crónica que no recibe rehabilitación de ningún tipo. Compromiso por parte de la persona participante a realizar la actividad pautada por la terapeuta ocupacional.

Este proyecto también cuenta con beneficiarios indirectos que son las familias, a las que también repercute de manera positiva la realización de este proyecto.

### **Justificación de impacto positivo del proyecto**

El sector sanitario enfrenta diferentes problemas: la escasez de profesionales, el aumento de costes y el acceso desigual a tratamientos de rehabilitación y estimulación para personas con discapacidad. Para intentar paliarlos, están surgiendo en el mercado diferentes soluciones o productos que utilizan las nuevas tecnologías.

Tras años de investigación y pruebas en centros sociosanitarios de referencia en España, Inrobics ha desarrollado un software que ha demostrado:

Mejorar la motivación y adherencia de los pacientes a sus tratamientos.

Reducir la carga de trabajo de los profesionales, aumentando sus capacidades de intervención, optimizando tiempo y costes.

Garantizar el acceso al 100% de los tratamientos (tanto en centros sanitarios, o desde cualquier lugar donde estén los pacientes).

La tecnología detrás de Inrobics es disruptiva, y permite hacer una evaluación inicial, monitorizar y registrar los resultados de ejecución de los pacientes en las sesiones de rehabilitación con el consiguiente envío de informes personalizados al clínico y la familia.

En la Comunidad de Madrid ASPAYM Madrid, asociación de personas con lesión medular cuenta con alrededor de 1100 personas de las cuales hay un porcentaje numeroso de socios que necesitan rehabilitación y que por diversas razones de accesibilidad, familiares o de recursos no reciben ningún tipo de tratamiento y con este tipo de rehabilitación telemática, pautada y diseñada por terapeutas ocupacionales, se disminuiría el número de personas con lesión medular que no reciben tratamiento.

Los beneficios de este tipo de rehabilitación son:

. Accesibilidad. Te permite realizarlo desde el domicilio y con la periodicidad que pauten el profesional, por lo tanto, nos da la oportunidad de atender a personas que por lejanía no realizan rehabilitación y por ese mismo motivo permite la continuidad de asistencia a sesiones programadas desde el domicilio.

-Seguimiento. Las herramientas digitales permiten a los terapeutas realizar un seguimiento más constante del progreso del paciente. Esto incluye el uso de aplicaciones que registran datos sobre ejercicios y actividades diarias.

- Personalización del tratamiento debido a que desde la entidad una profesional personaliza los programas según las necesidades y capacidades individuales de cada paciente, utilizando herramientas digitales para diseñar ejercicios y actividades adecuadas.
- Flexibilidad en cuanto horarios debido a que las sesiones están programadas facilitando la integración de la terapia en su vida.

### **Uso de la digitalización, la conectividad y desarrollo tecnológico**

Para llevar a cabo la parte técnica de este proyecto, contaremos con Inrobics Social Robotics, S.L.L., empresa de economía social y spin-off de la Universidad Carlos III de Madrid (UC3M) dedicada al sector de la salud digital. Inrobics ha desarrollado una solución certificada como producto sanitario (marcado CE Clase I, reg n. RPS/777/2021) basada en Robótica Social e Inteligencia Artificial que proporciona sesiones de rehabilitación y/o entrenamiento a personas que presentan limitaciones en su capacidad motora, cognitiva y/o social derivadas de un daño cerebral, alteraciones del neurodesarrollo y otras patologías. La solución Inrobics Rehab, diseñada por ingenieros y profesionales de la salud, puede ser utilizada en el ámbito clínico (Inrobics Rehab Clinic) y en el domiciliario (Inrobics Rehab Virtual).

La solución Inrobics Rehab Virtual se compone de una arquitectura software que centraliza la información del entorno que proviene del sensor 2D del dispositivo móvil o tablet y determina cómo debe comportarse el avatar virtual en cada momento. El comportamiento coherente y autónomo se logra a través de una técnica de Inteligencia Artificial conocida como Planificación Automática.

Una App para smartphones y tablets basta para que los terapeutas puedan configurar sesiones de rehabilitación, controlar y monitorizar la actividad del paciente así como obtener los informes que deseen. La inteligencia artificial diseñada por Inrobics y la App se conectan a la nube de Inrobics alojada en los servidores de Amazon Web Services con todas las garantías de seguridad criptográfica. De este modo no solo se facilita el acceso a los datos con seguridad, sino que se centraliza la información para poder utilizar algoritmos de Big Data que permitan extraer conclusiones técnicas y de negocio.

La tecnología que hoy desarrolla Inrobics, nació en la actividad del Grupo de Planificación y Aprendizaje (PLG) de la Universidad Carlos III de Madrid. Este grupo tiene una profunda experiencia en la aplicación de técnicas de Inteligencia Artificial para el desarrollo de plataformas de robótica social asistencial (SAR), que tienen como principal característica el uso de técnicas de desarrollo de juegos (gamificación) y habilidades sociales para la asistencia de personas. El proyecto NAOTherapist, origen del sistema Inrobics Rehab, surgió como una plataforma robótica de rehabilitación sin contacto enfocada en la promoción de la motivación de los pacientes garantizando los criterios clínicos.

## DIMENSIÓN DE LA EMPRESA

---

**Número de empleados de la entidad** 170

**Ingresos 2023** 2.400.598,77? EUROS

### **Principal fuente de los ingresos**

La mayor parte de los ingresos de nuestra entidad provienen de la Administración Pública (Comunidad de Madrid), a través del proyecto de Oficina de Vida Independiente (programa de asistencia personal), y de otros proyectos mediante subvenciones. Esto supone, aproximadamente, el 85% de los ingresos.

Además, en un porcentaje menor, recibimos financiación privada para el desarrollo de distintos programas. En 2023, entidades como Fundación ONCE, OFESAUTO o Fundación EUREST, colaboraron económicamente con nuestra asociación. Esto supone, junto con las cuotas de los socios/as, el 15% de los ingresos.

### **Ayudas públicas o privadas y alianzas actuales del proyecto que garantizan la estabilidad del proyecto**

Puesto que nuestros recursos propios son muy limitados, y con el fin de tratar de lograr la sostenibilidad del proyecto en el tiempo, acudiremos a vías de financiación tales como:

- Subvenciones y ayudas de las administraciones públicas, como por ejemplo el Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER), las subvenciones de la Comunidad de Madrid para la inclusión de personas con discapacidad, entre otras.
- Empresas que tienen programas de Responsabilidad Social Corporativa (RSC) que buscan apoyar la inclusión digital de colectivos vulnerables: Fundación ONCE, Fundación Accenture, Fundación Gates...
- Empresas tecnológicas que pueden ofrecer equipamiento, software, etc, como Microsoft, IBM, etc.
- Alianzas con otras entidades de discapacidad, universidades y/o redes de voluntariado que pueden proporcionar capacitadores o personal de apoyo.

## SOSTENIBILIDAD DEL PROYECTO

---

**En qué fase está el proyecto** Todavía no se ha implementado

---

### Medición de impacto

Objetivos/ Indicadores:

Obj1:

Favorecer el desarrollo de habilidades para realización de AVBDS de manera más autónoma posible.

Ind.01

Número de participantes que reportan mejoras en las habilidades para AVD medido mediante escalas estandarizadas

Número de actividades de la vida diaria que los pacientes pueden realizar sin asistencia.

Obj2:

Potenciar el Acceso a un tratamiento individualizado \*

Indicadores:

Número de participantes atendidos a través del sistema virtual en comparación con sesiones de presenciales

Porcentaje de pacientes que califican positivamente la accesibilidad del servicio

Obj 3:

Establecer un sistema para evaluar de manera continua el avance de la rehabilitación y adaptar las intervenciones en función de los resultados.

Ind 3:

Frecuencia y regularidad de las sesiones de terapia ocupacional realizadas a través de la plataforma telemática.

Evaluación del progreso en cada sesión (análisis cualitativo de informes y retroalimentación).

Obj 4:

Aumentar la tasa de participación y cumplimiento de los pacientes en las terapias programadas.

Ind 4:

Frecuencia y regularidad de las sesiones de terapia ocupacional realizadas a través de la plataforma telemática.

Evaluación del progreso en cada sesión (análisis cualitativo de informes y retroalimentación).

### **¿Cómo crees que el premio y reconocimiento de +O puede ayudar a tu proyecto social?**

El premio y reconocimiento de O+ ayudará a que el proyecto se lleve a cabo, debido a que necesitamos financiación para poder ejecutarlo. Sería muy importante para poder llegar a aquellas personas en la Comunidad de Madrid que no reciben ningún tipo de rehabilitación y a través de este proyecto llegaríamos una población muestra con el fin de poder implantarlo.

### **Crecimiento del proyecto, escalabilidad, monetización, futuras alianzas**

- Crecimiento del proyecto: Este proyecto se realizará para 15 personas con lesión medular, que se podría expandir, tanto a nivel temporal como geográfico, con las ayudas que podamos conseguir.
- Escalabilidad: Este programa es escalable a otras poblaciones y a otros colectivos de personas con discapacidad física, distintos de la lesión medular. Se podrá adaptar, además, a nuevas tecnologías que vayan emergiendo.
- Monetización: Para asegurar su sostenibilidad a largo plazo, podríamos tratar de lograr colaboraciones con empresas especializadas, interesadas en ofrecer este tipo de servicios de rehabilitación a personas con discapacidad.
- Futuras alianzas: con administraciones locales y autonómicas, con empresas tecnológicas, con otras ONGS y entidades de personas con discapacidad, así como con instituciones de salud.

## DATOS DEL REPRESENTANTE LEGAL DE LA ENTIDAD

---

**Nombre** Carolina  
\_\_\_\_\_  
**Apellido** López Rodríguez  
\_\_\_\_\_  
**Email**  
\_\_\_\_\_  
**Teléfono móvil**  
\_\_\_\_\_

## DATOS DE LA PERSONA DE CONTACTO

---

**Nombre** Yolanda  
\_\_\_\_\_  
**Apellido** Hernández Porras  
\_\_\_\_\_  
**Email**  
\_\_\_\_\_  
**Teléfono móvil**  
\_\_\_\_\_

## DATOS PADRINO +O O DEL EMBAJADOR DE LA FUNDACIÓN/ASOCIACIÓN/PROYECTO

---

**Nombre**  
\_\_\_\_\_  
**Apellido**  
\_\_\_\_\_  
**Email**  
\_\_\_\_\_  
**Teléfono móvil**  
\_\_\_\_\_

## DOCUMENTACIÓN ADJUNTA

---

**Descárgate la plantilla y rellénala.**

plantillaresumen\_2024.pptx  
\_\_\_\_\_

**Añadir logo de la entidad (opcional)**

aspaym\_madrid\_nuevo.jpg  
\_\_\_\_\_

**Añadir imagen del proyecto (opcional)**

imagen.jpg  
\_\_\_\_\_