

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

Nombre de la entidad Futuro Singular Córdoba
CIF G14023774
Dirección C/Poeta Juan Ramón Jiménez, 8-B
CP 14012
Población Córdoba
Provincia Córdoba
Email
Web www.futurosingularcordoba.org

Redes sociales

Instagram <https://www.instagram.com/futurosingularcordoba/>
Linkedin <https://www.linkedin.com/company/futuro-singular-cordoba>
Twitter <https://x.com/FuturoSingularC>
Otra <https://www.facebook.com/FuturoSingularC>

Fecha de creación de la entidad: 10/02/1970

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Nombre del proyecto:

LiVRe: Realidad sin límites

Categoría a la que te presentas Soluciones tecnológicas con Impacto Positivo

Descripción del proyecto (Misión)

LIVRE es una Herramienta de realidad virtual, destinada a personas con discapacidad intelectual, que recrea diferentes escenarios de la vida cotidiana con el fin de desarrollar habilidades que le permitan fomentar su autonomía y posteriormente poderlas generalizar a escenarios de la vida real. En el proyecto desarrollado las nuevas tecnologías han sido adaptadas y aplicadas al ámbito de la atención terapéutica de personas con discapacidad intelectual. El proyecto tiene un doble enfoque: por un lado, facilitar la autonomía de personas con discapacidad intelectual a través del aprendizaje progresivo y paulatino de acciones básicas de la vida diaria; y, por otro lado, promover espacios seguros de aprendizaje con entornos terapéuticos fusionados con las nuevas herramientas tecnológicas, concretamente con la realidad virtual. La herramienta de trabajo terapéutico principal que utilizamos en el proyecto son las gafas de Realidad Virtual. Con ellas, conseguimos integrar la digitalización, la conectividad y el desarrollo tecnológico en terapias ocupacionales adaptadas a personas con discapacidad intelectual. Este aprendizaje se centra en la realización de actividades básicas de la vida diaria habituales que podemos realizar en los siguientes entornos domiciliarios y exteriores: salón, cocina, dormitorio, aseo, farmacia, supermercado, y calle.

El proyecto pivota sobre tres aspectos fundamentales: las personas con discapacidad intelectual, conducta adaptativa y la realidad virtual. Entendemos que el proyecto supone un reto importante al incorporar la realidad virtual a la prestación de apoyos a personas con discapacidad intelectual relacionado con su conducta adaptativa. La aplicación permite a las personas con discapacidad intelectual, mediante el uso de gafas de realidad virtual, moverse e interactuar en estos escenarios realizando diferentes tareas vinculados a los mismos. La aplicación reporta información a los terapeutas sobre los avances y acciones de mejora necesarias para cada una de las personas que participan.

Beneficiarios de la entidad y del proyecto

Podemos identificar diferentes beneficiarios en función del enfoque:

- Personas con discapacidad intelectual: son los principales beneficiarios en la medida que están directamente relacionados con el objeto y la misión del proyecto. El proyecto es aplicable a cualquier rango de edad
- Terapeutas y profesionales: en la medida que disponen de una potente herramienta de trabajo para la prestación de apoyos a personas con discapacidad intelectual
- Entidades: Supone un nuevo escenario para las entidades del sector que, de manera habitual, hemos estado alejadas de estos tecnológicos

Justificación de impacto positivo del proyecto

El proyecto nos permite afrontar uno de los aspectos clave en los apoyos prestados a las personas con discapacidad intelectual, que no es otro que el impulsar la adquisición de habilidades básicas para el desarrollo de la vida diaria, a través del trabajo de las diferentes áreas de conducta adaptativa.

La herramienta desarrollada tiene un alto impacto en las personas con discapacidad intelectual y las organizaciones en las que estas reciben apoyos y servicios. LIVRE nace con la vocación de extenderse por el país de manera que los beneficios del trabajo en contextos virtuales puede llegar al mayor número de personas. Podemos identificar diferentes elementos de impacto positivo:

- Aprendizaje en base a juegos: Ofrece la oportunidad de aprender a las personas con discapacidad en un entorno lúdico y motivador.
- Espacios de aprendizaje: La metodología desarrollada permite ampliar los escenarios de entrenamiento en función de las necesidades de las personas
- Gestión de la información: La herramienta desarrollada ofrece al terapeuta información relevante sobre los avances y necesidades de apoyo de las personas participantes.
- Sostenibilidad: El proyecto permite trabajar en múltiples contextos sin necesidad de desplazamientos o cambios de espacios, ya que todos ellos pueden estar diseñados de manera virtual. Esto aporta un valor añadido en la gestión de los centros, ya que supone optimizar el trabajo de los profesionales evitando desplazamientos y mejorando la organización de los mismos.

Uso de la digitalización, la conectividad y desarrollo tecnológico

La realidad virtual (VR) se define como una tecnología que permite la creación y desarrollo de entornos simulados, inmersivos e interactivos. Los/as usuarios/as pueden andar y atravesar espacios completamente virtuales, así como pueden interaccionar con los elementos que integra. Esta característica tiene un gran potencial a explotar para seguir desarrollando escenarios de aprendizaje con carácter inmersivo, ya que promueve la mejora de habilidades personales de personas con discapacidad intelectual. La digitalización desempeña un papel crucial en este proyecto, transformando los procesos terapéuticos tradicionales en experiencias completamente virtuales. Esta tecnología facilita la práctica de estas habilidades, así como permite hacer un seguimiento detallado y preciso del progreso de cada usuario, ya que las gafas registran los movimientos y acciones durante cada sesión, y los transforma en datos de progreso que permiten analizar la evolución de cada usuario/a. Esto proporciona a los terapeutas información que puede ser analizada para personalizar y adaptar las sesiones futuras en función de las necesidades individuales de cada usuario, promoviendo así una terapia más efectiva orientada a promover su autonomía personal. Las gafas de RV requieren de conexión a internet para funcionar correctamente y, además, permite transmitir imágenes en

tiempo real desde las gafas a cualquier otro dispositivo con pantalla externa (proyector, tablet, móvil, etc.); el objetivo es que el equipo de terapeutas pueda dar instrucciones y observar la realización de la experiencia por parte del usuario/a. Esto, no sólo facilita que los terapeutas tengan registradas las sesiones de forma instantánea en la plataforma web, sino que también les permite intervenir y ajustar la experiencia a la persona usuaria en momento exacto que lo precise. Además, el proyecto "LiVRe Sin Límites" ha establecido unos parámetros de usabilidad de las gafas por parte de los/as usuarios/as, así como de recomendaciones dirigidas a los profesionales terapeutas que les permita trabajar sus sesiones con garantías de salud, y conocimientos técnicos mínimos. Como conclusión, LiVRe no nace para sustituir a los profesionales terapeutas, sino para ofrecerles una herramienta tecnológica de última generación que poder utilizar en los espacios terapéuticos de atención individualizada, investigada, desarrollada y adaptada a sus necesidades.

DIMENSIÓN DE LA EMPRESA

Número de empleados de la entidad 310

Ingresos 2023 9.290.695,94 EUROS

Principal fuente de los ingresos

La principal fuente de ingresos de Futuro Singular Córdoba son los contratos y conciertos con la Junta de Andalucía para la prestación de apoyos y servicios a personas con discapacidad intelectual, suponiendo el 66% sobre el total. El copado de estos servicios por parte de las familias supone el 17% sobre el total.

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

Para el desarrollo del proyecto Futuro Singular Córdoba ha contado con la financiación del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia del Gobierno de España, gestionado a través de la Consejería de Inclusión Social, Juventud, Familias e Igualdad de la Junta de Andalucía. El mantenimiento del proyecto está asegurado con la financiación propia de la entidad así como con el apoyo de Fundación Magtel (socio tecnológico para el desarrollo del proyecto). No obstante, con la idea de avanzar y mejorar las prestaciones de la nueva herramienta se está diseñando un plan de incorporación de socios que, a través de cuotas, permita autofinanciar las mejoras de futuros desarrollos.

SOSTENIBILIDAD DEL PROYECTO

En qué fase está el proyecto Inicial. Ha empezado hace poco

Medición de impacto

El principal objetivo del proyecto es promover el aprendizaje y entrenamiento de habilidades vinculadas a conducta adaptativa en personas con discapacidad intelectual a través de realidad virtual para su posterior desarrollo en entornos reales.

Objetivos corto plazo (1 año)

1.- Desplegar la herramienta en todos los centros Fundación Futuro Singular Córdoba y dos entidades colaboradoras: Aturem (Sevilla) y Asprodisis (Ronda)

Indicador: % de personas que usan de manera regular la aplicación

2.- Valorar el impacto en las personas con discapacidad del uso de la herramienta

Indicador: % de éxito en el uso de la aplicación

Indicador: Satisfacción de las personas que usan la aplicación

Indicador: Satisfacción de los terapeutas con el uso de la aplicación

Objetivos Medio plazo (3 años)

1.- Ampliar el número de entidades que usan la aplicación

Indicador: Nº de entidades que usan la aplicación

Indicador: % de incremento de entidades en relación al año anterior

2.- Ampliación de escenarios virtuales

Indicador: Nº de escenarios disponibles en la aplicación

3.- Captación de fondos

Indicador: Fondos captados anualmente.

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

Para nuestra Fundación la obtención de este premio supondría un importante impacto en dos aspectos fundamentales:

- Reconocimiento social: El respaldo de los premios Masorange, puede suponer que el proyecto tenga un alto reconocimiento social y permitir que la herramienta tenga un mayor alcance a personas con discapacidad intelectual de todo el país.

- Impacto económico: Supondría un refuerzo económico para el desarrollo de nuevos escenarios virtuales que no ha podido ser desarrollados inicialmente por falta de financiación.

Crecimiento del proyecto, escalabilidad, monetización, futuras alianzas

El proyecto supone un fuerte apuesta por parte de nuestra entidad para la implementación de herramientas de realidad virtual en la prestación de apoyos a personas con discapacidad intelectual. De manera concreta

contemplamos los siguientes aspectos:

Crecimiento: Seguir desarrollando espacios virtuales para que cubra la mayor parte de escenarios de aprendizaje posibles. Actualmente contamos con siete escenarios. Igualmente contempla la ampliación y mejora de la herramienta con la incorporación de nuevos dispositivos como chalecos sensitivos, guantes, etc. que harán que la experiencia sea más inmersiva.

Escalabilidad: La idea del proyecto es que esté a disposición de todas las personas con discapacidad intelectual que lo puedan necesitar. Para ello actualmente se está diseñando una plan de difusión y captación de socios que permita el despliegue de la herramienta a nivel nacional

Monetización: La herramienta puede suponer un importante impacto en retorno social y económico para las entidades que lo pongan en marcha ya que supone un interesante ahorro de costes al generar espacios de entrenamiento que de otra manera son prácticamente inviables. La idea de Futuro Singular Córdoba es generar un espacio colaborativo en el que las entidades que se incorporen abonaríamos una cuota básica por uso con la idea de poder seguir mejorando la aplicación.

Futuras alianzas: Relacionado con el plan de difusión y captación comentado anteriormente queremos generar alianzas con entidades del sector de personas con discapacidad inetelectual, así como otros colaboradores tecnológicos

DATOS DEL REPRESENTANTE LEGAL DE LA ENTIDAD

Nombre Ángela

Apellido Amate Romero

Email _____

Teléfono móvil _____

DATOS DE LA PERSONA DE CONTACTO

Nombre Juan Antonio

Apellido González Aguilar

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.

fsc.pptx

Añadir logo de la entidad (opcional)

logotipo_futuro_singular.png

Añadir imagen del proyecto (opcional)

livre.png
