

TALKAACTIVE: LA APP QUE FACILITA EL DÍA A DÍA DE LAS PERSONAS CON AUTISMO EN EL ENTORNO LABORAL

- **Basada en el uso de pictogramas y disponible para todo tipo de dispositivos móviles Android, esta aplicación móvil pretende facilitar que cualquier persona que tenga dificultades de comunicación sea capaz de adaptar su expresión para integrarse sin ayuda**
- **El Grupo de Tecnologías de la Información del centro de investigación atlanTTic de la Universidade de Vigo ha desarrollado la solución, gracias a las Ayudas a Proyectos de Investigación de Tecnologías Accesibles que Indra y Fundación Universia conceden anualmente**

Madrid, 17 julio de 2020.- En pocos días podrá descargarse de forma gratuita en cualquier dispositivo móvil Android la aplicación talkAActive, dirigida a las personas con autismo para facilitar su comunicación en el entorno laboral.

La nueva app, diseñada por el Grupo de Tecnologías de la Información del centro de investigación atlanTTic de la Universidade de Vigo, se ha hecho realidad gracias al apoyo de Indra, una de las principales empresas globales de tecnología y consultoría, y a la Fundación Universia, entidad que impulsa la accesibilidad y la inclusión de las personas con discapacidad en la sociedad.

El proyecto de la Universidad de Vigo fue seleccionado entre más de 70 presentados por diferentes universidades españolas, como uno de los tres trabajos ganadores de la II Convocatoria de Ayudas a Proyectos de Investigación de Tecnologías Accesibles que cada año organizan Indra y Fundación Universia con el objetivo de mejorar la integración de las personas con discapacidad mediante la tecnología.

Lista para salir al mercado a través de Google Play, la aplicación desarrollada por el equipo vigués permite que cualquier persona que tenga dificultades de comunicación, ya sea Trastornos del Espectro Autista o cualquier otra dificultad (afasia, disartria, dislalia...) practiquen y/o autoevalúen su habla o escritura mediante pictogramas, gracias a un innovador sistema de generación de lenguaje natural de concepción propia y fácilmente adaptable a cualquier entorno laboral. Junto a esto, la app tiene también la capacidad de funcionar como un comunicador pictográfico para facilitar el proceso de aprendizaje (comunicación, práctica de escritura y práctica de habla) a través de una única aplicación.

“El fin último es que tras su utilización los usuarios o usuarias logren abandonar por completo la comunicación mediante pictogramas y sean capaces de adaptar su expresión para integrarse sin ayuda a sus trabajos o vida cotidiana”, destaca Enrique Costa, uno de los investigadores responsables del diseño y puesta en marcha de la app.

La app se caracteriza por integrar la gamificación como técnica para mantener al usuario motivado, por ser altamente configurable y personalizable y por contar con interfaces sencillas, claras y directas, evitando la confusión y animando al usuario/a emplearla.

En todo el proceso de desarrollo de la app se contó con el asesoramiento y ayuda de las expertas y expertos de la asociación Trastornos del Espectro Autista de Vigo, TEAVI, que ayudaron en la definición de la configuración orientada al entorno de trabajo de un administrativo o administrativa y facilitaron que varias personas usuarias de la asociación probasen la aplicación en diferentes momentos del proyecto.

Convocatoria de ayudas Indra-Fundación Universia

La Convocatoria de Ayudas a Proyectos de Investigación en Tecnologías Accesibles lanzada por Indra en colaboración con Fundación Universia, se ha consolidado en cuatro ediciones como la principal convocatoria de este tipo en España, capaz de despertar el interés de más de 100 grupos de investigación de universidades públicas y privadas de todo el país, que han presentado más de 300 propuestas en las ediciones celebradas.

Gracias a esta convocatoria se han desarrollado otros proyectos de éxito como AudiSmart, una App desarrollada por la Universidad Carlos III de Madrid, que convierte el móvil en un audífono tras realizar una audiometría, ajustando las frecuencias de sonido a las necesidades de cada persona con unos resultados muy positivos, según las pruebas realizadas en España, Estados Unidos y Argentina. Igualmente, se puede mencionar Smile@Work, el juego de libre acceso desarrollado por la Universidad Politècnica de Catalunya, que mejora la formación e inserción laboral mediante la simulación en 3D y la gamificación de situaciones laborales cotidianas.

Indra ha contribuido al desarrollo de más de 50 proyectos en el marco de sus Tecnologías Accesibles, una iniciativa puesta en marcha hace más de 15 años como parte de su Responsabilidad Social Corporativa, que pretende reducir la brecha digital y poner la innovación al servicio de las personas con discapacidad.

Acerca de Indra

Indra (www.indracompany.com) es una de las principales compañías globales de tecnología y consultoría y el socio tecnológico para las operaciones clave de los negocios de sus clientes en todo el mundo. Es un proveedor líder mundial de soluciones propias en segmentos específicos de los mercados de Transporte y Defensa, y una empresa líder en consultoría de transformación digital y Tecnologías de la Información en España y Latinoamérica a través de su filial Minsait. Su modelo de negocio está basado en una oferta integral de productos propios, con un enfoque end-to-end, de alto valor y con un elevado componente de innovación. A cierre del ejercicio 2019, Indra tuvo unos ingresos de 3.204 millones de euros, más de 49.000 empleados, presencia local en 46 países y operaciones comerciales en más de 140 países.