

INDRA Y FUNDACIÓN UNIVERSIA IMPULSAN TECNOLOGÍAS PARA AYUDAR A AFECTADOS POR UN ICTUS Y A PERSONAS CON DISCAPACIDAD VISUAL

- **Las dos propuestas ganadoras de la V Convocatoria de ayudas a proyectos de investigación en Tecnologías Accesibles, en la que han participado 22 universidades españolas, contarán con el apoyo y financiación de Indra y Fundación Universia**
- **En esta edición, el jurado ha elegido como ideas ganadoras un sistema de rehabilitación de uso doméstico para afectados por un ictus y una matriz electromagnética para visión táctil orientada a personas con discapacidad visual**
- **Indra ha desarrollado más de 60 proyectos en el marco de su iniciativa de Tecnologías Accesibles, parte de su Responsabilidad Social Corporativa desde hace más de 15 años**

Madrid, 4 de diciembre de 2020.- Indra y Fundación Universia, que cuenta con el apoyo de Banco Santander para el desarrollo de sus actividades, han dado a conocer el Día Internacional de las Personas con Discapacidad las dos propuestas ganadoras de la V Convocatoria de ayudas a proyectos de investigación aplicada a la creación de nuevas Tecnologías Accesibles: un sistema de telerehabilitación para que afectados por un ictus puedan realizar ejercicios desde casa y un estimulador táctil que permite a personas con discapacidad visual percibir su entorno a través de una matriz electromagnética en la mano.

La convocatoria de Indra y Fundación Universia, única en nuestro país y dirigida a equipos, grupos de investigación, centros y escuelas de negocios adscritos a las universidades españolas, ha contado en esta edición con la participación de 22 universidades que han presentado decenas de iniciativas. Las dos ideas ganadoras contarán con la financiación y apoyo de Indra y Fundación Universia para su desarrollo.

“TELEDFO”, presentada por la Universidad Politécnica de Cataluña, consiste en una solución gamificada de telerehabilitación física para afectados por un ictus. El sistema de aplicaciones está basado en realidad virtual, donde un avatar guía al usuario en la repetición de siete ejercicios que trabajan la movilidad de extremidades superiores. Además, dispone también de nueve juegos para que el paciente mueva las extremidades de una forma concreta para lograr unos objetivos. Se habilita de este modo que, personas afectadas por un ictus puedan realizar ejercicios de rehabilitación desde casa por medio de un sistema de captura de bajo coste y un ordenador convencional. Por su parte, el terapeuta podrá monitorizar su evolución a través de una base de datos en remoto. Los movimientos que el usuario debe realizar están relacionados con el día a día, sirven para vestirse, mantener su higiene o comer, para transportar e identificar objetos y, en definitiva, para mantener su autonomía. Se ha valorado entre otros aspectos, el enorme impacto social de la propuesta. Según datos de la Sociedad Española de Neurología (SEN), cada año se detectan unos 110.000 casos nuevos en nuestro país y, de entre los pacientes con ictus, el 30% presenta algún problema de dependencia funcional. El ictus es, además, la principal causa de discapacidad en el mundo.

En cuanto al proyecto “VISTACTO”, presentado por la Universidad Carlos III de Madrid, tiene como objetivo que las personas con discapacidad visual puedan percibir su entorno a través de la estimulación táctil. Se trata de un ambicioso proyecto, muy innovador y con un fuerte componente científico y técnico. Concretamente, el proyecto consta de una matriz electromagnética compuesta por bobinas impresas en placas multicapa que se adapta a la mano permitiendo la estimulación háptica (receptores cutáneos que son capaces de llegar al cerebro, en este caso, al cortex visual). Se provoca de este modo una activación del lóbulo occipital consiguiendo una visualización del entorno en personas invidentes. El dispositivo es ligero y de pequeño tamaño para facilitar su portabilidad.

Compromiso con Tecnologías Accesibles que tengan un impacto real

El equipo técnico de Fundación Universia junto con voluntarios de Indra han seleccionado las cinco ideas finalistas, tras un minucioso análisis de las candidaturas, y posteriormente, el jurado ha elegido las dos

ganadoras. En esta edición, el jurado ha estado formado por Sonia Viñas, directora de Fundación Universia; Francisco Javier Rebollo, Subdirector General de Diálogo Civil de la Dirección General de Políticas de Discapacidad del Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030; Jesús Hernández, Director de Accesibilidad de la Fundación ONCE; Óscar García, Coordinador de proyectos de Accesibilidad Cognitiva y Lectura Fácil en Plena Inclusión Madrid; Gabriel Barroso, Investigador de la Universidad Carlos III de Madrid; y Natalia Gómez, responsable de Acción Social en Indra.

Los criterios más relevantes que se tienen en cuenta para seleccionar las propuestas ganadoras son: beneficiar al mayor número de personas con discapacidad; la excelencia tecnológica de la solución, viabilidad y transferencia real a productos o servicios que aún no existan en el mercado y; por último, que el producto o servicio propuesto sea open source y gratuito, o tenga un coste reducido, para los usuarios finales. En esta edición, tanto en la valoración realizada por parte de Fundación Universia e Indra, como en la llevada a cabo por el jurado, han coincidido en reconocer que las candidaturas de este año han incrementado la originalidad, la creatividad, así como su calidad.

Convocatoria única

En el marco de las Tecnologías Accesibles de Indra (<http://www.tecnologiasaccesibles.com>) se han desarrollado ya más de 60 proyectos. Esta iniciativa, puesta en marcha hace más de 15 años como parte de su Responsabilidad Social Corporativa, pretende reducir la brecha digital y poner la innovación al servicio de las personas con discapacidad con un modelo pionero que aúna los esfuerzos de la empresa, la universidad y el tercer sector.

La Convocatoria de ayudas a proyectos de investigación en tecnologías accesibles se ha consolidado como la principal convocatoria de este tipo en España. Más de 100 grupos de investigación de universidades públicas y privadas han presentado en el transcurso de todas las ediciones más de 300 propuestas.

En esta convocatoria, Indra cuenta con la colaboración de Fundación Universia, la entidad privada sin ánimo de lucro que trabaja para transformar el acceso al conocimiento de las personas con discapacidad, potenciando el desarrollo de competencias que les conecten con el mundo laboral, promovida por Universia, la red de cooperación universitaria más importante de Iberoamérica.

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.

Fundación Universia

Fundación Universia, impulsada por Universia, con el mecenazgo de Banco Santander a través de Santander Universidades, es una entidad privada sin ánimo de lucro que desde hace más de 10 años centra su trabajo en la orientación educativa y laboral, la diversidad y equidad, la transformación digital de las universidades, el emprendimiento y la medición de impacto del ecosistema universitario según estándares internacionales (ODS). Desde 2012 es Agencia de Colocación, en colaboración con el Servicio Público de Empleo, para la realización de actividades de intermediación laboral. Con carácter internacional es entidad firmante del Pacto Mundial, con el compromiso de cumplimiento de los Principios del Pacto Mundial de la Naciones Unidas.