



Fundación  
Vodafone  
España



---

Un proyecto de Confederación ASPACE con la colaboración de Fundación Vodafone España

## **MEMORIA PROYECTOS DE ACTIVIDAD V CONCURSO FUNDACIÓN VODAFONE CON #aspacenet**

**PROYECTOS EN TECNOLOGÍAS DE APOYO Y COMUNICACIÓN**

# **PROYECTO TICA (CÁCERES)**

TICA

## Datos de los líderes

<b>Nombre y apellidos</b>	Soraya Muñoz Mendieta
<b>e-mail</b>	soraya.aspacecaceres@gmail.com
<b>Entidad</b>	Aspace Cáceres
<b>Cargo</b>	Logopeda / Directora de terapias
<b>Teléfono</b>	671006164
<b>Breve currículum</b>	Diplomado en Magisterio - Audición y lenguaje - 2001 Técnico superior en Atención Temprana Posgrado Terapia Miofuncional Posgrado Neuropsicología LTA desde 2012 Formación complementaria en Pictoinformática (ARASAAC, PictoSelector, The Grid 2...) Curso de "Estrategias para el Desarrollo del Lenguaje Asistido por Sistemas Aumentativos de Comunicación" impartido por Gloria Soto

<b>Nombre y apellidos</b>	Rafael Álvarez Fuente
<b>e-mail</b>	caiaspace@gmail.com
<b>Entidad</b>	Aspace GIJON
<b>Cargo</b>	Dirección
<b>Teléfono</b>	985130699
<b>Breve currículum</b>	Diplomado en Magisterio - Educación Especial - 1989 1986-1989 C.E.E. Ntra. Sra. de Fátima D. Orione. (Auxiliar) 1994- ASPACE-Gijón Jornadas sobre Accesibilidad Universal y NNNTT y discapac. Curso Nuevas tecnología en Educación Especial Ponente en: - Recursos y aplicaciones de las TIC para la intervención Educativa del Alumnado con discapacidad motora - Aportación de la NN en la rehabilitación del Parálítico Cerebral - Ayudas técnicas para Deficientes Motores - Sistema Integrado de aplicaciones basadas en lenguajes alternativos CIEE 2000

## Datos de las entidades

<b>Nombre</b>	ASPACE Cáceres
<b>Dirección</b>	C/ Acuario, 2
<b>Teléfono</b>	927234768
<b>e-mail</b>	soraya.aspacecaceres@gmail.com
<b>Servicios</b>	Atención Temprana Rehabilitación Medico-Funcional Centro de Día Residencia de Apoyo extenso Programa de familias
<b>Superficie (m2)</b>	1.081,78m2
<b>Nº trabajadores</b>	43
<b>Nº usuarios</b>	85
<b>Tipo</b>	Aspirante

<b>Nombre</b>	Centro Ángel de la Guarda - ASPACE Gijón
<b>Dirección</b>	Camino del Cotarón 584-33394 / Castiello de Bernueces - Gijón
<b>Teléfono</b>	985130699 - 985130998
<b>e-mail</b>	aspacegi@teleline.es
<b>Servicios</b>	Unidad de Atención Infantil Temprana Centro Educativo Centro de Apoyo a la Integración (Antiguo Centro Ocupacional)
<b>Superficie (m2)</b>	3.800m
<b>Nº trabajadores</b>	60
<b>Nº usuarios</b>	134
<b>Tipo</b>	Veterana

## Datos del proyecto

<b>Título</b>	Taller interactivo de Cuentos Adaptados
<b>Servicios en los que se ejecutará el proyecto</b>	Centro de Día Habilitación Funcional Atención Temprana
<b>Nº destinatarios</b>	53 usuarios divididos en: Centro de día y Residencia: 10 de nivel sensorial 11 nivel habilidades básicas 12 usuarios de AT Y 20 usuarios de HF: 8 de nivel sensorial 12 nivel habilidades básicas
<b>Perfil de los destinatarios</b>	Hemos decidido reducir el perfil de los usuarios para hacer actividades más adaptadas: Nivel sensorial: Usuarios gravemente afectados a nivel motor y cognitivo, con necesidades de estímulos muy fuertes auditivos, visuales y sensoriales en general. Entendemos también a los usuarios de AT como usuarios de este nivel debido a su edad, si bien, hay usuarios mayores que se pueden beneficiar de dichas actividades por sus características. Nivel de habilidades básicas: Nivel cognitivo de retraso medio-bajo. Dificultades de expresión y uso de sistemas alternativos / aumentativos de comunicación. Problemas motóricos y de capacidad manipulativa, en ocasiones se pueden utilizar adaptaciones.
<b>Profesionales involucrados</b>	<b>ASPACE CÁCERES</b> LOGO1 (CACERES): S.M.M. LOGO2 (CÁCERES): C.S.M. TOCUP1 (CÁCERES): S.D.M. TOCUP2 (CÁCERES): I.C.S. PSICO (CÁCERES): P.C.C. GERENTE (CÁCERES): R.G.C.



# Descripción del proyecto

## Resumen

El proyecto consiste en una réplica parcial del proyecto TICA de ASPACE Gijón. Dado que el perfil y las características de los usuarios de nuestro centro, queremos aprovechar para dotar de posibilidades de participación a los usuarios más afectados centrándonos, principalmente, en los niveles sensorial y de habilidades básicas ya que son los que a priori tienen menos posibilidades de interactuar y, por tanto, menos oportunidades de participación real.

Tecnológicamente nos queremos contar con los apoyos que requieren menos movilidad por parte de los usuarios debido a su afectación motriz utilizando control por mirada y pulsadores para objetivos de causa/efecto e interacción y, en los casos que sea posible, pantallas táctiles, powerpoints y pulsadores que tienen bajo coste pero mucho potencial.

## Objetivos generales

Dado que vamos a repartir los usuarios en dos grupos por sus características y necesidades, dividiremos también los objetivos en función de los mismos, siendo casi todos los mismos planteados en el proyecto TICA de Gijón.

Encontramos, en cualquier caso, objetivos de ambos grupos COMUNES y TRANSVERSALES:

- Participación activa en la vivenciación del cuento.
- Colaboración familiar en el uso de la tecnología.
- Cambio en la filosofía de trabajo teniendo más en cuenta a las personas en su globalidad a la hora de plantear objetivos.

\* Nivel Sensorial:

- Fomentar la atención a estímulos visuales y auditivos.
- Fomentar la propia experiencia personal.
- Mejorar la propiocepción.
- Impulsar respuestas o conductas de interacción social.

\* Nivel de Habilidades Básicas:

- Potenciar la capacidad de actuar con intención.
- Desarrollo del juego en la toma de turnos.
- Desarrollar las competencias comunicativas a nivel comprensivo y expresivo.
- Desarrollar destrezas motoras a través del movimiento voluntario.
- Adquirir conceptos generales a través de la experimentación.

## Descripción de las actividades

<b>Descripción Actividad:</b> IMPLICACIÓN DE LA ENTIDAD, EL EQUIPO PROFESIONAL, LOS USUARIOS Y LAS FAMILIAS			
<b>Objetivo:</b> Comprometer a la organización en su conjunto en la implantación de las TA como herramientas de participación y centrar el proyecto en los intereses reales de las personas y su entorno, aumentando su liderazgo			
Tareas	Responsable	Plazo	Indicadores
Presentación de la idea a los profesionales, dirección y gerencia	LOGO1	Mayo	Hecho
Inclusión de las plantillas de evaluación en el grupo CIF del centro	LOGO1	Mayo	Hecho
Firma del convenio por gerencia	GERENTE (CÁCERES) GERENTE (GIJÓN)	Jun	Que esté firmado
Inclusión del proyecto en el Plan de centro	LOGO1 (CÁCERES)	Jun	Que esté incluido
Presentación del proyecto a la entidad y profesionales abierta a las familias	LOGO1 (CÁCERES)	Jun-Sep	Que se haya presentado
Implicación de familias	LOGO1 TOCUP1 PSICO (CÁCERES)	Todo	Nº de familias implicadas
Elección del cuento por parte de todos los implicados	LOGO1 TOCUP1 (CÁCERES)	Sep	Que se elija el cuento
Maximizar nº de beneficiarios directos	LOGO1 TOCUP1 (CÁCERES)	Todo	20
Maximizar nº de beneficiarios indirectos	LOGO1 LOGO2 TOCUP1 TOCUP2 PSICO (CÁCERES)	Todo	50

<b>Descripción Actividad:</b> DIFUSIÓN			
<b>Objetivo:</b> Dar a conocer el proyecto a las personas interesadas en la PC y a la sociedad en general, mostrando cómo la tecnología puede ampliar las oportunidades de participación social de las personas.			
Tareas	Responsable	Plazo	Indicadores
Anunciar la adjudicación, principales hitos y finalización del proyecto en sus canales de difusión (página web de la entidad, en las redes sociales y en sus publicaciones periódicas, sean electrónicas o en papel).	LOGO1 GERENTE	Todo	Que se haya hecho
Realizar, para la web de #aspacenet, el perfil de un mínimo de cuatro usuarios de la entidad.	LOGO1 TOCUP1	Jun-Oct	Que se haya hecho
Redactar y publicar una entrada cada 30 días en el blog de #aspacenet.	LOGO1 TOCUP1	Todo	Nº publicaciones
Promocionar el proyecto y #aspacenet en redes sociales (al menos en Twitter y/o Facebook), así como en medios de comunicación de carácter local o regional. Enviar repercusiones a <a href="mailto:comunicacion@aspacenet.org">comunicacion@aspacenet.org</a>	LOGO1 TOCUP1 GERENTE	Todo	Nº repercusiones en medios de comunicación
Promover colaboraciones con entidades externas (describir estas colaboraciones a través publicaciones blog). Los participantes de estas entidades computan como "beneficiarios indirectos".	LOGO1 GERENTE	Todo	Listado de entidades externas que han colaborado

<b>Descripción Actividad:</b> GESTIÓN Y SEGUIMIENTO DEL PROYECTO			
<b>Objetivo:</b> Dinamizar, organizar, administrar recursos y reportar resultados, con el fin de culminar todo el trabajo requerido para desarrollar del proyecto.			
<b>Tareas</b>	<b>Responsable</b>	<b>Plazo</b>	<b>Indicadores</b>
Adquisición de equipamientos	LOGO1	Jun-Sep	Que esté adquirido
Reuniones seguimiento (con Comisión). De 3 a 4 reuniones.	LOGO1	Todo	
Reuniones de seguimiento entre entidades	LOGO1 TOCUP1	Todo	
Preparación de la videomemoria. Es importante grabar imágenes desde el principio	LOGO1 TOCUP1	Sep-Abr	Que se haya enviado antes Jornada LTA.
Preparación presentación Jornada LTA.	LOGO1 TOCUP1	Feb-Abr	
Preparación de videotutoriales. Se presentan en junio pero es recomendable iniciar las grabaciones cuanto antes.	LOGO1 TOCUP1	Sep-Jun	Que se haya enviado en fecha y forma
Preparación Guía de replicación.	LOGO1 TOCUP1	Abr-Jun	Que se haya enviado en fecha y forma



<p><b>Descripción Actividad:</b> VIVENCIACIÓN DEL CUENTO A NIVEL SENSORIAL (y experiencias con SITPLUS Y TOBII)</p>			
<p><b>Objetivo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fomentar la atención a estímulos visuales y auditivos.</li> <li>- Fomentar la propia experiencia personal.</li> <li>- Mejorar la propiocepción.</li> <li>- Impulsar respuestas o conductas de interacción social.</li> </ul>			
Tareas	Responsable	Plazo	Indicadores
Adaptar la sala de estimulación sensorial para que responda a interacción con la mirada (webcam y tobii)	LOGO1	Sep-Oct	Que esté instalado
Recreación del entorno físico para adaptarlo al escenario más llamativo del cuento	LOGO1 TOCUP1	Oct	Que se modifique lo necesario
Proyección del cuento en la pantalla de la sala de estimulación	LOGO1	Oct	D160 D115
Presentación de estímulos táctiles de materiales relacionados con el cuento mientras que se muestran imágenes en la pantalla de los estímulos que corresponden. <b>Frente a pantalla TV adaptada con SITPLUS y Webcam</b>	LOGO1 LOGO2 TOCUP1 TOCUP2	Nov	D1201 D110
Presentación de estímulos olfativos dentro del entorno adaptado mientras que se muestran imágenes en la pantalla de los estímulos que corresponden. <b>Frente a pantalla TV adaptada con SITPLUS y Webcam</b>	LOGO1 LOGO2 TOCUP1 TOCUP2	Nov	D1202 D110
Presentación de estímulos gustativos dentro del entorno adaptado mientras que se muestran imágenes en la pantalla de los estímulos que corresponden. <b>Frente a pantalla TV adaptada con SITPLUS y Webcam</b>	LOGO1 LOGO2 TOCUP1 TOCUP2	Nov	D1203 D110



Un proyecto de Confederación ASPACE con la colaboración de Fundación Vodafone España

Proyección en la pantalla de dos imágenes a la vez para discriminar con la mirada cual es el estímulo que se le presenta (en distintas sesiones trabajar lo olfativo, táctil y gustativo) <b>Uso de Tobii y Tobii Gazer para el registro de datos</b>	LOGO1 LOGO2 TOCUP1 TOCUP2	Dic	D110 D160 D3350
Cambio de escenografía en la sala para vivenciar la parte final del cuento	LOGO1 LOGO2 TOCUP1 TOCUP2	Enero	Que se modifique lo necesario
Con esquema idéntico repetir las actividades y registrar resultados	LOGO1 LOGO2 TOCUP1 TOCUP2	Feb: estím. Mar: Discrim.	D110 D115 D1201 D1202 D1203 D160 D3350
Vivenciación del cuento disfrazándose y jugando con las familias	LOGO1 LOGO2 TOCUP1 TOCUP2	Abril	D160 D3350

Un proyecto de Confederación ASPACE con la colaboración de Fundación Vodafone España

<b>Descripción Actividad:</b> PARTICIPACIÓN DEL CUENTO MEDIANTE TECNOLOGÍA			
<b>Objetivo:</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Potenciar la capacidad de actuar con intención.</li> <li>- Desarrollo del juego en la toma de turnos.</li> <li>- Desarrollar las competencias comunicativas a nivel comprensivo y expresivo.</li> <li>- Desarrollar destrezas motoras a través del movimiento voluntario.</li> <li>- Adquirir conceptos generales a través de la experimentación.</li> </ul>			
<b>Tareas</b>	<b>Responsable</b>	<b>Plazo</b>	<b>Indicadores</b>
Recreación del entorno físico en aula A para adaptarlo a otro escenario del cuento	LOGO1 TOCUP1	Oct	Que se modifique lo necesario
Proyección de la primera parte del cuento en la pizarra digital	LOGO1	Oct	D160
Adaptación del cuento a pictogramas	LOGO1 LOGO2	Oct	
Creación de actividades para la participación activa en el cuento.	LOGO1 LOGO2 TOCUP1 TOCUP2	Todo el proyecto	
Actividades / juegos de elección y de turnos.	LOGO1 LOGO2 TOCUP1 TOCUP2	Nov-Dic	D9200 D3501 D1330
Actividades de completar frases. <b>Uso de Tobii y Pantalla TFT Táctil.</b>	LOGO1 LOGO2 TOCUP1 TOCUP2	Nov-Dic	D9200 D3501 D1331
Actividades con <b>webcam</b> en la sala de estimulación (entorno del cuento)	LOGO1 LOGO2 TOCUP1 TOCUP2	Nov-Dic	D4155 D445 B7602
Actividades de preguntas con pictogramas en pizarra digital y /o pantalla táctil. <b>Uso de Tobii y Pantalla TFT Táctil.</b>	LOGO1 LOGO2 TOCUP1 TOCUP2	Nov-Dic	D1550 D1330 D1370 B7602
Proyección de la segunda parte del cuento en la pizarra digital	LOGO1	Enero	D160
Adaptación de la segunda parte del	LOGO1	Enero	



Un proyecto de Confederación ASPACE con la colaboración de Fundación Vodafone España

cuento a pictogramas	LOGO2		
Actividades / juegos de elección y de turnos	LOGO1 LOGO2 TOCUP1 TOCUP2	Feb-Mar	D9200 D3501 D1330
Actividades de completar frases. <b>Uso de Tobii y Pantalla TFT Táctil.</b>	LOGO1 LOGO2 TOCUP1 TOCUP2	Feb-Mar	D9200 D3501 D1331
Actividades con <b>webcam</b> en la sala de estimulación (entorno del cuento)	LOGO1 LOGO2 TOCUP1 TOCUP2	Feb-Mar	D4155 D445 B7602
Actividades de preguntas con pictogramas en pizarra digital y /o pantalla táctil. <b>Uso de Tobii y Pantalla TFT Táctil.</b>	LOGO1 LOGO2 TOCUP1 TOCUP2	Feb-Mar	D1550 D1330 D1370 B7602
Vivenciación del cuento disfrazándose y jugando con las familias	LOGO1 LOGO2 TOCUP1 TOCUP2	Abril	D9200

<b>Descripción Actividad:</b> PARTICIPACIÓN DE LAS FAMILIAS EN EL USO DE TECNOLOGÍA			
<b>Objetivo:</b> - Colaboración familiar en el uso de la tecnología. - Implicación de la familia en nuevas formas de entender las necesidades de sus hijos. - Dar a conocer formas de participación de sus hijos			
<b>Tareas</b>	<b>Responsable</b>	<b>Plazo</b>	<b>Indicadores</b>
Presentación del proyecto a las familias, en grupos pequeños por tipos de usuarios	LOGO1 PSICO	Junio a Sept.	Que se realicen los encuentros
Presentación institucional del proyecto en reunión con grupo grande de familias	LOGO1 PSICO GERENTE	Sept.	Realizar la presentación
Invitación a las familias a conocer los materiales y experimentar con la tecnología sin usuarios	LOGO1 LOGO2 TOCUP1 TOCUP2	Oct.	Realización de jornada con familias y tecnología
Invitación a las familiar a participar en alguna actividad del uso de la tecnología con los usuarios	LOGO1 TO1 PSICO	Nov a Feb.	Cuántas familias intervienen
Vivenciación del cuento disfrazándose y jugando con las familias	LOGO1 LOGO2 TOCUP1 TOCUP2	Abril	Cuántas familias intervienen



## Hitos y fechas clave

### Mayo

- Presentación de la idea al equipo de trabajo
- Implicación de Gerencia y direcciones de centro
- Implicación del equipo CIF en el proyecto
- Selección de categorías CIF para el proyecto por el equipo

### Junio

- Inicio adquisición equipamiento
- Firma del convenio por gerencia
- Inclusión del proyecto en el Plan de centro
- Anuncio adjudicación proyecto

### Julio

- Formación interna del proyecto a todos los trabajadores del centro y de la tecnología a utilizar.

### Septiembre

- Límite presentación proyecto en la entidad
- Adquisición equipamiento completada
- Primera reunión de seguimiento con la Comisión
- Inicio grabaciones en vídeo (para videomemoria y videotutoriales).

### Octubre

- Límite preparación perfiles de beneficiarios

### Noviembre

### Diciembre

- Segunda reunión de seguimiento con la Comisión

### Enero

### Febrero

### Marzo

- Tercera reunión de seguimiento con la Comisión

### Abril

- Videomemoria y presentación Jornadas



---

Un proyecto de Confederación ASPACE con la colaboración de Fundación Vodafone España

- (Tentativo, finales de mes) Jornadas LTA

## Mayo

## Junio

- Presentación Guía replicación y videotutoriales
- Justificación administrativa del proyecto

## Coordinación, seguimiento y evaluación

- Coordinación:

- Con la entidad veterana: estamos pendiente de concretar un día de videoconferencia para realizar la coordinación entre los profesionales de Gijón y de Cáceres, a día de hoy estamos realizando el contacto por correo electrónico.

- Seguimiento:

El seguimiento se realizará de forma semanal en las reuniones CIF del centro y la reunión técnica, además de establecer los calendarios propios para el seguimiento que vienen establecidos en otros apartados de este proyecto

- Evaluación:

Dentro del grupo CIF del centro de Cáceres hemos seleccionado los siguientes ítems para hacer una valoración a priori y otra a posteriori para estudiar los efectos de los factores externos que en este caso serían la implicación de la familia (E310) y la tecnología de apoyo adaptada a caca usuario y sus necesidades (E1151, E1251, E1301, E1401). Hemos querido hacer una evaluación sencilla y concisa, por lo que hemos seleccionado siete categorías para el nivel sensorial y diez para el de habilidades básicas.

Nivel sensorial:

- D110: Mirar
- D115: Escuchar
- D1201: Tocar
- D1202: Oler
- D1203: Saborear
- D160: Centrar la atención
- D3350: Producción de lenguaje corporal

Nivel de habilidades básicas:

- D1550: Adquirir habilidades básicas
- D9200: Juego
- D3501: Mantener una conversación
- D1330: Adquirir palabras simples
- D1331: Combinar palabras para crear frases
- D1370 : Adquirir conceptos básicos
- D160: Centrar la atención
- D4155: Mantener la posición de la cabeza
- D445: Uso de la mano y el brazo
- B7602: Coordinación de movimientos voluntarios





## Necesidades formativas específicas

Para nosotros este proyecto supone mucho más que el uso en sí de la tecnología con usuarios que normalmente no tienen contacto con la misma. Pasa por un cambio de mentalidad y de dinámica de trabajo con todos los usuarios del centro.

Incorporando la tecnología a la vez que la filosofía del marco de la CIF queremos formar internamente a todo el equipo de trabajo en lo que supone la participación activa de todos los usuarios posibles, así como sus familias.

Gran parte del equipo está incluido en el grupo interno de trabajo CIF, además de estar formándonos poco a poco en todo lo que podemos de tecnología, generalmente en el uso de software gratuito y las posibilidades que ofrece, fundamentalmente en participación y comunicación, y del material del que ya disponemos (descrito más adelante).

Así que las necesidades de formación son internas y continuas, y contamos con tener que seguir formándonos más adelante.

## Equipamiento propio

En los últimos años hemos ido adquiriendo poco a poco material, basándonos fundamentalmente en el uso que hacíamos de él y en las necesidades que iban surgiendo a raíz de lo que íbamos teniendo. Ahora mismo contamos con:

- Una pizarra digital: situada en el aula de más actividad del centro y utilizada también en el grupo que tenemos de cuentos con usuarios de atención temprana, habilitación medicofuncional y residencia.
- Dos comunicadores VOX: utilizados fundamentalmente en terapias individuales para entrenamiento en el centro y como "muestra" para las familias de lo que es un comunicador y las posibilidades que ofrece.
- 3 dispositivos Tablet: repartidos por las distintas estancias del centro en función de las necesidades y del momento. Su uso se enmarca tanto en centro de día como en terapias con escolares, para comunicación, trabajo en motricidad, desplazamientos, conceptos básicos...
- Pulsadores de varios tipos y caja de conexiones: para su uso con ordenadores y actividades de causa efecto, se utilizan también en todos los ámbitos del centro.



## Equipamiento solicitado

Para explicar correctamente el equipamiento solicitado debemos hacer una descripción algo más concreta de los usuarios:

- Nivel sensorial:

En su mayoría, usuarios adultos (casi todos de centro de día), sin acceso en su vida diaria a la tecnología.

Con diagnóstico de PCI con grave afectación motora y cognitiva, sin lenguaje oral. Algunos de ellos con miradas con bastante intención. Poco control del movimiento o muy sutiles. Actualmente tenemos recogidos unos 10 perfiles de usuarios para este grupo dentro de los adultos. Seleccionados por el equipo técnico y CIF sobre los que se ha trabajado para seleccionar las categorías de valoración y los posibles efectos de los distintos factores ambientales descritos en el proyecto.

Para ellos hemos pensado en el uso de:

- **Pantalla de TV grande conectada a un ordenador con Webcam y SITPLUS, para intensificar los estímulos.**

- Nivel de habilidades básicas:

Usuarios, en general, escolares con bastante afectación motora y cognitiva, algunos con lenguaje oral y otros usuarios potenciales de SAAC. En este perfil varían mucho las capacidades. Desde usuarios con capacidad de acceder de forma directa a una tablet o TFT táctil, a usuarios con una mirada muy intencional pero con los que no tenemos forma de concretar hasta que punto son capaces de elegir o decidir. El equipo ha seleccionado otros 10 usuarios con distintos perfiles que consideramos que se beneficiarían enormemente de estos materiales.

Para este grupo hemos pensado usar:

- **TFT táctil de 19' , tobii PCeye Go y Tobii Gaze Viewer para el registro de resultados.**

Debemos aclarar que en los presupuestos aparecen:

- Tobii Gaze Viewer: licencia completa, no anual, con intención de garantizar la continuidad del proyecto
- Tobii PCeye GO: para instalar en el equipo con TFT táctil convirtiendo el equipo en lo más versátil posible.
- Pantalla táctil 19' Hyundai
- 2 ordenadores: uno para la pantalla táctil y otro para la tv.
- Webcam: para el uso del SITPLUS en la TV.



Un proyecto de Confederación ASPACE con la colaboración de Fundación Vodafone España

El televisor no está incluido en presupuestos porque las ofertas más baratas las hemos encontrado en internet en páginas como mediamarkt, en las que por ofertas a veces incluyen también los cables y accesorios como teclados inalámbricos. Entendemos que cuanto más barato podamos encontrar el televisor más beneficioso también es para dejar libre más presupuesto. En cualquier caso consideramos que no superará los **700€** incluyendo todos los accesorios **y esa es la cantidad estimada que hemos incluido en el presupuesto a pedir a confederación.** Algunos ejemplos son los siguientes:

<http://tiendas.mediamarkt.es/p/tv-led-48-sony-bravia-kdl-48w585-smart-tv-mhl-1224845>

<http://tiendas.mediamarkt.es/p/tv-led-47-lg-47lb5800-smart-tv-wifi-miracast-panel-ips-1232194>

### ***Plan de continuidad***

Planteándonos el proyecto no solo como una adquisición de materiales y unas actividades en concreto, sino como un cambio de mentalidad y de forma de trabajo en el centro garantizamos la continuidad del mismo.

De hecho la idea es renovar, cada año, eligiendo un cuento diferente y cambiando de usuarios en función de las necesidades e intereses de cada grupo.

Entendemos que en este proyecto y a lo largo de un curso, no podemos abarcar a todos los usuarios del centro, pero sí los tenemos en cuenta como usuarios potenciales para las siguientes ediciones del proyecto.

De hecho en el centro contamos con el "pequeño grupo de cuentos" que se va renovando cada año con nuevos usuarios, con nuevos cuentos y nuevas actividades, que pasan por hacer marionetas, bingos con pictogramas, ver una películas, hacer "concursos" con los pulsadores, completar frases, bailar, cantar...

Hacer extensible todo esto a los usuarios más afectados y a la dinámica de centro de día nos hace ser optimistas en la renovación año a año de los objetivos del proyecto, ampliando, si fuera posible, a los usuarios de menos afectación que encajarían dentro del grupo de "habilidades instrumentales" descritas en su día por el equipo de ASPACE Gijón.

## Datos económicos

### Entidad: ASPACE CÁCERES

	Concepto	Importe
1	Coste del equipamiento solicitado	4417,28€ (en anexos) +700€ descritos en el apartado de equipamiento solicitado. <b>TOTAL: 5117,28€</b>
2	Ayuda viaje Jornada Técnica (máx. 300€)	
3	Costes indirectos (max. 10% suma costes anteriores)	INCLUIDO EN EL IMPORTE
4	<b>COSTE TOTAL PROYECTO (1+2+3)</b>	5117,28
5	Importe aportado por la entidad (no es imputable el aporte de recursos humanos propios)	500
6	<b>IMPORTE SOLICITADO A CONFEDERACIÓN (4-5)</b>	4617,28



# ANEXO (PRESUPUESTOS)

Jorge Sánchez Jiménez  
 Cl. Reyes Huercas nº 2, 3B  
 10002 Cáceres  
 NIF: 070074881D  
 +34 607 853 832  
 jorgesj@gmail.com

ASPACE  
 Calle Acuario, 2  
 10001 Cáceres

27 de mayo de 2015

## Presupuesto 2

U.	Concepto	Precio	Total
2	Ordenador: Caja ATX Semitorre UK7851 Fuente 500 W Gigabyte H81M-S2PH + Micro Intel i3 4170 3,7 Ghz 4 Gb RAM Disco Duro de 500 Gb SATA III Grabadora DVD SATA	436,00	872,00
1	Logitech HD Webcam C270	42,00	42,00
		<b>Total</b>	<b>914,00</b>

Precios con el IVA 21% incluido

Un proyecto de Confederación ASPACE con la colaboración de Fundación Vodafone España



DOCUMENTO	NÚMERO	PAG.	FECHA
Presupuesto	3-006719	1	27/05/2015

C.I.F./N.I.F.  
G31162985

Confederación Aspace  
Confederación Aspace  
C/ General Zabala, 29  
28002 Madrid  
MADRID

FORMA DE PAGO  
Transferencia Anticipada

ARTICULO	DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	PRECIO UD.	TOTAL	TIPO IVA
BJ-T999998	Tobil Gaze Viewer	1	749,00	749,00	21
BJ-T710600	Tobil PCeye GO	1	1.735,00	1.735,00	10
BJ-869-19T	Pantalla táctil 19" Hyundal	1	545,00	545,00	21

TIPO	IMPORTE	DESCUENTO	PORTES	BASE	I.V.A.	R.E.
21,00	1.294,00		24,00	1.318,00	276,78	
10,00	1.735,00			1.735,00	173,50	
4,00						

**CUENTAS BANCARIAS**

Banco Santander: ES46 0049 2809 4929 1408 1243

Banco Sabadell: ES35 0081 0391 6800 0121 8325

**Validez del presupuesto: 60 días**

**OBSERVACIONES**

El plazo de entrega de material multimedia y productos

fuera de catálogo pueda ser superior a 30 días. Consultarnos.

Si no se hace referencia expresa, los productos no incluyen instalación.

El precio de entrega de material multimedia y productos fuera de catálogo puede ser superior a 30 días. Consultarnos.

Si no se hace referencia expresa, los productos no incluyen instalación.

El precio de entrega de material multimedia y productos fuera de catálogo puede ser superior a 30 días. Consultarnos.

Si no se hace referencia expresa, los productos no incluyen instalación.

El precio de entrega de material multimedia y productos fuera de catálogo puede ser superior a 30 días. Consultarnos.

Si no se hace referencia expresa, los productos no incluyen instalación.

**TOTAL: 3.503,28**

aspace#net

CONFEDERACIÓN  
ASPACE

Fundación  
Vodafone  
España



---

Un proyecto de Confederación ASPACE con la colaboración de Fundación Vodafone España