

Este documento está adaptado en lectura fácil.

Congreso Estatal de Accesibilidad Cognitiva Documento para presentar las experiencias

Importante:

Las experiencias deben presentarse en este documento de una forma fácil de entender.

Las experiencias deben estar explicadas en lectura fácil.

En caso de que la experiencia no esté adaptada a lectura fácil, no se valora.

Nombre de la experiencia

CipoActivity. Un videojuego al alcance de todos.

Nombre de la entidad, empresa u organismo

CIPO sccl

¿La experiencia está relacionada con Plena inclusión?

Marca la casilla que sea correcta.

| | |
|---|---|
| | Somos una federación Plena inclusión |
| | Somos una entidad estatal de Plena inclusión |
| X | Somos una entidad de una federación Plena inclusión |
| | Somos la confederación |
| | No pertenecemos a Plena Inclusión |
| | Otro: |

¿Qué objetivo tiene la experiencia?

Ofrecer a todo el mundo la posibilidad de jugar
con un videojuego moderno
usando solo el propio cuerpo.

Cuéntanos tu experiencia

Cuando buscábamos videojuegos para consolas
que fueran fáciles y divertidos
solo encontrábamos juegos infantiles.
Cansados y aburridos decidimos crear nuestro propio juego.
Lo hicimos con instrucciones fáciles de entender.
A una velocidad que siga nuestro ritmo.
Que nos da puntos por esforzarnos
aunque el movimiento no sea perfecto
Y que nos divierte al mismo tiempo que nos hace movernos y pensar.

Para hacerlo nos ayudaron informáticos de la Universidad Autónoma de Barcelona, un diseñador gráfico y un compositor que hizo las músicas.

El resultado ha sido un juego que nos hace bailar, hacer gimnasia, andar por el bosque, superar retos, ejercitar la memoria y la concentración y sobre todo, ¡pasarlos bien!

Para jugar no hacen falta ni mandos ni teclados. Solo hay que ponerse delante de la webcam del ordenador y esperar unos segundos a que se configure tu esquema corporal.

Resultados de la experiencia

El resultado es muy positivo ya que cualquier persona puede jugar, aprender y divertirse con el videojuego.

La mecánica es sencilla y nos anima a seguir practicando y a mejorar las puntuaciones.

¿Qué cosas enseña esta experiencia a otras organizaciones?

Con esta experiencia hemos aprendido que hay que ser creativos, dejar volar la imaginación y crear tus propias herramientas si las que hay en el mercado no te convencen. Hemos aprendido que no todos sabemos de todo, pero que puedes buscar alianzas

Que en el desarrollo de un proyecto surgen dificultades pero que con paciencia y tesón se pueden superar.

Con este videojuego enseñamos que ser físicamente activos puede ser divertido y no requiere de mucho esfuerzo.

¿A quién le interesa esta experiencia y por qué?

La experiencia interesa a centros ocupacionales, escuelas de educación especial, servicios residenciales, centros de ocio, particulares, etc.

Creemos que les puede interesar

porque es una herramienta lúdica y pedagógica diseñada especialmente para personas con diversidad funcional.

Es fácil de instalar y no se necesita comprar material extra.

Solo hace falta un ordenador con webcam.

Palabras clave:

Videojuego, estimulación, ocio, tecnología, accesibilidad

Vídeo

Graba un vídeo para explicar la experiencia.

El vídeo debe durar menos de 3 minutos.

Las personas que aparecen en el vídeo deben dar su permiso para mostrarlo.

Este video lo usaremos antes, durante y después del Congreso.

El vídeo tiene que ser fácil de entender.

[Os damos unas pistas para hacer vídeos accesibles.](#)

Sube tu video a YouTube y pega el enlace al vídeo aquí abajo.

Ámbito de la accesibilidad cognitiva

Indica en cuál o cuáles de estos ámbitos se desarrolla la experiencia:

| | |
|---|------------------------|
| | Entornos |
| X | Productos |
| | proceso |
| | Servicios |
| | Otro. Escribe cuál es: |

Área del entorno que mejora

| | |
|---|--|
| | Empleo |
| X | Salud |
| X | Educación |
| X | Tecnología de la información y comunicación |
| | Cultura (libros o teatro) |
| | Vida en la comunidad (incluye vivienda, familia, participación ciudadana, buscar soluciones a los problemas, manejar las emociones, justicia...) |
| X | Otro. Escribe cuál: Ocio |

¿Qué criterios cumple esta experiencia?

1-Accesibilidad cognitiva

Desde el primer momento CipoActivity ha sido pensado para que las personas con diversidad funcional puedan usarlo sin ayuda de sus monitores.

Es un videojuego que da instrucciones cortas y sencillas.

Te explica como jugar.

No necesita botones ni mandos.

Sirve de aprendizaje y permite familiarizarte con otros videojuegos.

2-Participación

Las personas beneficiarias han participado en la elaboración de las coreografías del juego.

También han participad en la fase de test, para probar si el juego funcionaba bien.

3-La experiencia es fácil de entender

4-La experiencia viene de una necesidad

En 2010 tuvimos la oportunidad de crear una sala de informática. Internet tiene muchos juegos para trabajar la atención, la memoria, los colores, el cálculo, la lectura, etc., pero cuando empezamos a usarlo nos dimos cuenta que había cosas que nos costaba mucho comprender. Por otro lado sí que pudimos encontrar juegos y pasatiempos fáciles, pero eran muy infantiles. En nuestro Centro todos tenemos más de 20 años y este tipo de juegos nos aburren un poco. Con los juegos de la Play nos pasaba igual. Sacábamos puntuaciones muy bajas y encima ¡nos decía que lo habíamos hecho mal!

Tuvimos la oportunidad de conocer a unos informáticos de la Universidad Autónoma de Barcelona que entendieron nuestro problema. Junto con ellos nos presentamos a una subvención de “La Caixa” para proyectos que fomentan la autonomía. La idea les gustó y nos dieron financiación para desarrollar un videojuego a medida. Los ingenieros informáticos y las psicólogas del centro ocupacional nos pusimos a trabajar en la creación de un videojuego.

El objetivo principal lo teníamos muy claro:.

Jugar y pasarlo bien.

Además de ser divertido también quisimos que sirviera para otras cosas.

Aquellos que juegan además de pasar un buen rato hacen ejercicio.

Trabajan la memoria, la concentración, la lateralidad, la coordinación, el equilibrio, etc.

Para poder trabajar todo esto nuestro juego tiene 4 apartados:

- Juegos con música
- El bosque de juegos
- Cipocolors
- Relajación

Os explicamos en que consiste cada uno:

Juegos con música:

Son ejercicios de aerobio/zumba, de tonificación y de estiramientos musculares.

Una monitora virtual nos da indicaciones y hay que imitar sus movimientos.

Cuanto mejor lo hagas más puntos te dará.

Bosque de juegos:

Consta de 4 juegos:

-Recolección: debes ir por un camino recogiendo objetos que dan puntos y esquivando obstáculos.

-Equilibrio: tu misión es cruzar un río a través de un pequeño puente. Tienes que mantener el equilibrio para no caer al agua. Si te caes vuelves al puente y sigues adelante. Se trata de hacerlo lo más rápido posible.

-Clasificación: una simpática ardilla te lanzará objetos. Debes esquivarlos y colocarlos en su cesto correspondiente.

-Orientación: con un mapa eliges la ruta que quieres seguir. Durante el camino encontrarás cruces de caminos y tendrás que saber cuál es la ruta correcta.

Cipocolors:

En este juego se trata de ir memorizando los colores y repitiendo la serie.

En cada ronda se añade un color más.

¿Cuántos serás capaz de recordar?

Relajación:

Después de bailar, hacer gimnasia, concentrarse y pensar lo mejor es relajarse un rato.

Este apartado tiene 2 entornos (campo y playa) con música suave, imágenes relajantes y una voz que te ayuda a calmar la respiración y a sentir bienestar.

Para que fuera más accesible decidimos que se jugaría sin mandos.

La primera versión del juego usaba un dispositivo Kinect conectado a la torre del ordenador.

La Kinect es un pequeño aparato con una cámara que detecta el movimiento del cuerpo y PlayStation lo usa para juegos de baile, bolos, boxeo, etc.

El sistema funcionaba muy bien, pero había un problema. ya no se fabrica.

Estamos totalmente convencidos que el videojuego es un producto que puede mejorar la actividad de muchos centros y de personas que quieran tenerlo en su casa.

Nos gustaría que pudieran disfrutar del videojuego el mayor número de personas posible.

Como resulta complicado encontrar los dispositivos Kinect que se necesitan para jugar hemos hecho una adaptación. Ahora solo es necesario un ordenador con webcam. Así de fácil!!

5-La experiencia es innovadora

En el mercado no existen videojuegos serios con características similares al nuestro.

Es innovador porque:

*El ritmo de desarrollo del juego

es un poco más lento de lo habitual.

*Las instrucciones se dan de forma clara y concreta, tanto habladas como escritas.

*Los umbrales de detección del movimiento son más sensibles, para poder detectar los pequeños gestos.

*El juego siempre da mensajes motivadores y anima a seguir avanzando

La tecnología usada a través de webcam

procede de una empresa de Israel

y se ha usado por ejemplo en programas de rehabilitación fisioterapéutica pero nunca con un fin lúdico.

6-La experiencia logra resultados en las personas

Para nosotros el mejor indicador ha sido ver que las personas que juegan se divierten y que quieren repetir.

Haciendo un registro de puntuaciones hemos observado que con la práctica van mejorando.

Mediante el juego mejoramos varias dimensiones de la calidad de vida, entre ellas el bienestar físico, el emocional, la autodeterminación, y el desarrollo personal

7-La experiencia comparte el conocimiento

8-La experiencia demuestra sus resultados con datos

9-La experiencia se puede ampliar

El desarrollo de esta experiencia nos ha dado visibilidad en sectores que no nos conocían.

La presentación de la primera versión tuvo una gran aceptación en los medios de comunicación y generó interés a nivel autonómico y nacional.

Nuestra voluntad es que el videojuego sea fácilmente accesible.

El juego también goza de gran aceptación entre los jugadores.

En la última encuesta de satisfacción y preferencias el 80% de los usuarios manifestaron que quieren seguir teniendo esta actividad en su programación

El juego está desarrollado en catalán, castellano e inglés.

¡Esperamos que llegue más allá de nuestras fronteras!

En nuestra página web habrá una demo disponible para que todas las personas interesadas puedan probar el juego.

10-Trabajo con otras organizaciones

11-Interés para el entorno

Como hemos comentado se ha trabajado con el CAIAC (es un departamento de ingeniería informática de la universidad autónoma de Barcelona), con Kaneda Games (empresa privada de desarrollo de videojuegos), con Extreme Reality (empresa israelí) y con La Factoria d'idees (desarrollo de la web y gestión de las descargas). La alianza entre una entidad social y departamentos de desarrollo tecnológico resulta muy atractiva y enriquecedora por ambas partes.

12-La experiencia tiene en cuenta otros colectivos

14-Accesibilidad universal

Por su accesibilidad y su facilidad de juego el producto puede beneficiar a niños, personas mayores y a personas con afectaciones neurológicas.

No sería adecuado para personas con un déficit visual muy grave o con aquellas altamente sensibles a los estímulos visuales (determinados trastornos del espectro autista, trastorno de conducta).

13-La experiencia tiene un plan

15-La experiencia puede continuar

16-La experiencia consigue beneficios

El proyecto ha supuesto una inversión económica, por una parte financiada con la subvención y por otra a través de capital privado de la entidad.

El desarrollo de la segunda fase del proyecto (adaptación a la webcam, y preparación para la distribución mediante la web) ha sido financiado únicamente por la entidad.

Con la inminente difusión del videojuego esperamos obtener beneficios económicos.

Se contempla la posibilidad de en un futuro ofrecer una ampliación de escenarios y niveles.

17-Diseño universal

Los beneficiarios fueron el punto de partida y a la vez el final del proyecto.

El juego no existiría si no se hubiera detectado un vacío en el campo de la tecnología y una necesidad a cubrir.

El guion, la interacción hombre-máquina, las situaciones, los gráficos, el sistema de puntuación, y los audios, han sido pensados y desarrollados desde el minuto cero para ser accesibles al máximo y facilitar la autonomía en el juego.

Evidencias

.

En este video podéis ver los diferentes escenarios del videojuego

<https://www.youtube.com/watch?v=JpStII0YhmE>

Estos son algunos enlaces que generó el videojuego cuando se presentó en su versión para Kinect:

<http://www.msn.com/es-xl/video/watch/cipoactivity-el-v%C3%ADdeo juego-para-personas-con-discapacidad-intelectual/vi-AA4UoiT>

<http://www.lavanguardia.com/local/barcelona/20140429/54407383018/cipo-y-la-uab-crean-un-videojuego-sin-mandos-para-personas-con-discapacidades-intelectuales.html?facet=amp>

<https://acceso360.acceso.com/uab/es->

<http://www.lr21.com.uy/salud/1284849-arcade-land-paralisis-cerebral-videojuego-terapeutico>

<https://www.mwcyomo.com/es/activities/videojuego-cipoactivity/>

Nombre de la persona de contacto

Aurora Piguillem Moragas

Teléfono

93-723-35-99

Correo

apiguillem@cipo.cat