

## RESUMEN DE RESULTADOS PROYECTOS CONVOCATORIA DE SUBVENCIONES A ENTIDADES SIN ÁNIMO DE LUCRO PARA EL FOMENTO DE LA INSERCIÓN LABORAL, INNOVACIÓN SOCIAL Y EL EMPRENDIMIENTO EN LA CIUDAD DE ALICANTE AÑO 2024

### PROYECTOS MODALIDAD C:

<b>ENTIDAD:</b>	<b>ADACEA Alicante</b>
<b>PROYECTO:</b>	Realidad Virtual y Empleo en DCA.
<b>CUANTÍA €:</b>	8.000€
<b>OBJETIVO GENERAL:</b>	Diseñar una plataforma de realidad virtual para el entrenamiento laboral de personas con Daño Cerebral Adquirido (DCA), permitiendo su inmersión en un entorno virtual para facilitar su aprendizaje y capacitación sin necesidad de entornos físicos reales.
<b>OBJETIVOS CONSEGUIDOS:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li><b>1. Estudiar la propuesta y establecer colaboraciones.</b><ul style="list-style-type: none"><li>• Análisis de modelos existentes de realidad virtual aplicados al empleo y DCA.</li><li>• Establecimiento de alianzas con HURO (Universidad de Alicante), AGREDACE (Asociación de Daño Cerebral de Granada) y Re-Cognition.</li><li>• Identificación de recursos y posibilidades de implementación tecnológica.</li></ul></li><li><b>2. Analizar perfiles y competencias de los participantes.</b><ul style="list-style-type: none"><li>• Selección de una muestra de 10 personas con DCA en búsqueda de empleo.</li><li>• Evaluación de sus capacidades cognitivas, sensoriales, conductuales y motoras.</li><li>• Recopilación de información sobre perfiles profesionales más demandados.</li></ul></li><li><b>3. Definir entornos y tareas laborales a desarrollar.</b><ul style="list-style-type: none"><li>• Selección de un entorno laboral virtual basado en el sector de limpieza y mantenimiento de grandes superficies.</li><li>• Creación de tres tareas laborales dentro de un entorno virtual doméstico ya existente:<ul style="list-style-type: none"><li>• Ordenar armario de productos de limpieza y jardinería.</li><li>• Limpiar superficies.</li><li>• Recolectar objetos.</li></ul></li><li>• Testeo de estos entornos con los participantes para evaluar beneficios terapéuticos y funcionalidad.</li></ul></li></ol>

	<p><b>4. Testear el uso de la realidad virtual en personas con DCA.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Familiarización de los participantes con gafas de realidad virtual mediante software preexistente.</li> <li>• Evaluación de la adaptación y beneficios de la tecnología en la ejecución de tareas laborales.</li> <li>• Comprobación de estrategias compensatorias aplicadas en la realización de tareas en VR.</li> </ul> <p><b>5. Establecer una hoja de ruta para el desarrollo de la plataforma.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definición de los siguientes pasos para la creación de un entorno laboral virtual específico.</li> <li>• Continuidad del proyecto con la participación de HURO en la fase de desarrollo de software.</li> <li>• Implicación de agentes sociales y búsqueda de financiación para la ejecución del entorno virtual.</li> </ul>
<p><b>ACTIVIDADES MÁS RELEVANTES:</b></p>	<p><b>1. Prospección y reuniones con colaboradores.</b></p> <p><b>2. Selección y evaluación de participantes.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis de 10 personas con DCA mediante entrevistas y pruebas cognitivas.</li> <li>• Recopilación de datos sobre perfiles laborales más adecuados para el entrenamiento en VR.</li> </ul> <p><b>3. Definición de tareas laborales en VR.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Implementación de tres tareas laborales en un entorno virtual doméstico existente.</li> <li>• Evaluación de beneficios terapéuticos del uso de VR en entrenamiento laboral.</li> </ul> <p><b>4. Testeo con los participantes.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adaptación de los 10 usuarios al uso de gafas de realidad virtual.</li> <li>• Evaluación de estrategias compensatorias para mejorar la ejecución de tareas.</li> </ul> <p><b>5. Planificación del desarrollo futuro.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definición de un entorno virtual específico para el sector limpieza-mantenimiento.</li> <li>• Planificación de la fase de desarrollo del software y búsqueda de financiación.</li> </ul>
<p><b>COLABORACIÓN CON OTRAS ENTIDADES:</b></p>	<p>Se consigue 3 alianzas: con HURO, Universidad de Alicante y con AGREDACE y Re-Cognition</p>

<b>ENTIDAD:</b>	<b>ALASAC</b>
<b>PROYECTO:</b>	ConectaJuegos: Habilidades Sociales a través del Tablero
<b>CUANTÍA €:</b>	6.000€
<b>OBJETIVO GENERAL:</b>	Diseñar y validar prototipos de juegos de mesa orientados al desarrollo de habilidades socioemocionales en niños y jóvenes con altas capacidades.
<b>OBJETIVOS CONSEGUIDOS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuatro juegos diseñados y validados (Emotrix, Hundir la Flota Emocional, Isla Inferno y E.P.I.C.) con un 85% de aprobación entre los participantes.</li> <li>• Alta efectividad en el desarrollo de empatía, comunicación y trabajo en equipo.</li> <li>• 10 facilitadores capacitados, de los cuales el 90% reportaron sentirse completamente preparados para implementar los juegos.</li> <li>• Más de 10 sesiones piloto realizadas con 100 niños y jóvenes participantes.</li> <li>• Incrementos significativos en habilidades de comunicación (+70%) y manejo de emociones (+80%).</li> <li>• Se crearon manuales detallados para cada juego, así como guías de implementación y evaluación.</li> </ul>
<b>ACTIVIDADES MÁS RELEVANTES:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Diseño de los juegos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Talleres participativos con jóvenes con altas capacidades.</li> <li>• Creación de prototipos y pruebas iniciales.</li> </ul> </li> <li>2. <b>Capacitación de facilitadores</b></li> <li>3. <b>Diseño de los juegos Y Diseño de los juegos Septiembre)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Talleres participativos con jóvenes con altas capacidades.</li> <li>• Creación de prototipos y pruebas iniciales.</li> </ul> </li> <li>4. <b>Capacitación de facilitadores</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dos sesiones teóricas y 8 horas de prácticas supervisadas.</li> <li>• Formación en dinámicas de los juegos y técnicas de moderación.</li> </ul> </li> <li>5. <b>Implementación piloto</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Más de 10 sesiones piloto con niños y jóvenes de 5 a 16 años.</li> <li>• Recopilación de datos sobre el impacto en habilidades socioemocionales.</li> </ul> </li> <li>6. <b>Evaluación y ajustes</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis de resultados y ajustes en los juegos.</li> </ul> </li> <li>7. <b>Elaboración de manuales y documentación para su replicabilidad.</b></li> </ol>
<b>COLABORACIÓN CON OTRAS ENTIDADES:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exploración de oportunidades para implementar los juegos en otras organizaciones educativas o sociales de la comunidad.</li> </ul>

<b>ENTIDAD:</b>	<b>Arquitectura Sin Fronteras España</b>
<b>PROYECTO:</b>	Asertos - Regeneración Comunitaria de un Barrio Vulnerado
<b>CUANTÍA €:</b>	8.000,00 €
<b>OBJETIVO GENERAL:</b>	Fomentar la regeneración comunitaria en barrios vulnerables mediante la identificación, conexión y movilización de activos comunitarios, promoviendo el ecorreciclaje y la participación ciudadana.
<b>OBJETIVOS CONSEGUIDOS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Descubrir activos comunitarios:</b> Se realizaron permanencias semanales y se identificaron más de 50 activos comunitarios.</li> <li>• <b>Conectar activos:</b> Se realizaron 3 espacios asamblearios con más de 100 participantes y mesas de trabajo con diferentes entidades y vecinos.</li> <li>• <b>Movilizar activos:</b> Se organizaron 4 talleres formativos y 4 actividades asociativas con más de 200 participantes.</li> <li>• <b>Trabajo en red:</b> Se establecieron nuevas alianzas con entidades y vecindario, logrando que más de 100 vecinos/as se vincularan a los espacios comunitarios intervenidos.</li> </ul>
<b>ACTIVIDADES MÁS RELEVANTES:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Permanencias Socioespaciales</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Investigación-acción en barrios de la Zona Norte (Juan XXIII, Virgen del Remedio, Colonia Requena).</li> <li>• Identificación de problemáticas y recursos comunitarios.</li> <li>• Reuniones semanales con el vecindario en el Bar el Loro.</li> </ul> </li> <li>2. <b>Mesas de Trabajo</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Encuentros con entidades como TRESERRES, Coordinadora Alicante Limpia y Moradas en Construcción.</li> <li>• Intercambio de saberes y recursos para mejorar la gestión de residuos y regeneración urbana.</li> </ul> </li> <li>3. <b>Espacios Asamblearios</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tres asambleas vecinales para abordar la problemática del mantenimiento de espacios comunes y residuos.</li> <li>• Realización de más de 15 entrevistas a vecinos para conocer su percepción sobre la limpieza del barrio.</li> </ul> </li> <li>4. <b>Obras de Formación Activa</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Talleres de co-construcción de mobiliario urbano, escenarios, pintura de pavimento infantil, y reciclaje de voluminosos.</li> <li>• Formación en carpintería y albañilería impartida por Moradas en Construcción y vecinos con experiencia en el sector.</li> </ul> </li> <li>5. <b>Actividades Asociativas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación de equipos de voluntarios vecinales para el mantenimiento de espacios comunes.</li> <li>• Organización de eventos como mercadillos solidarios,</li> </ul> </li> </ol>

	inauguraciones de espacios comunitarios y actividades culturales.
<b>COLABORACIÓN CON OTRAS ENTIDADES:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Mesa Comunitaria Zona Norte</b></li><li>• <b>TRESERRES</b></li><li>• <b>Coordinadora Alicante Limpia</b></li><li>• <b>Colegio Santa Teresa</b></li><li>• <b>Moradas en Construcción</b></li><li>• <b>Vecindario de los barrios intervenidos</b></li></ul>

<b>ENTIDAD:</b>	<b>Artefactos, Diseño Social</b>
<b>PROYECTO:</b>	Rehabilitación Inmersiva: Una Aplicación de Realidad Virtual para la Recuperación Motriz de Miembros Superiores (RIMMS)
<b>CUANTÍA €:</b>	8.000 €
<b>OBJETIVO GENERAL:</b>	Desarrollar una aplicación de realidad virtual para la rehabilitación de miembros superiores, basada en una arquitectura cliente-servidor que permita la personalización de ejercicios y la supervisión remota por parte de terapeutas ocupacionales.
<b>OBJETIVOS CONSEGUIDOS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Diseñar y desarrollar ejercicios de rehabilitación enfocados en el miembro superior.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se han creado ejercicios básicos adaptados a distintas necesidades terapéuticas.</li> <li>• Porcentaje estimado de logro: <b>70%</b>.</li> </ul> </li> <li>• <b>Plantear y programar ejercicios ajustados a las necesidades de los terapeutas.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se han diseñado ejercicios basados en necesidades clínicas planteadas por terapeutas ocupacionales.</li> <li>• Porcentaje estimado de logro: <b>80%</b>.</li> </ul> </li> <li>• <b>Establecer elementos y características personalizables en los ejercicios.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se han desarrollado configuraciones básicas para distintos niveles de funcionalidad.</li> <li>• Porcentaje estimado de logro: <b>60%</b>.</li> </ul> </li> <li>• <b>Crear un sistema de arquitectura cliente-servidor.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se ha implementado una versión beta que permite control especializado, personalización en tiempo real y rehabilitación remota.</li> <li>• Porcentaje estimado de logro: <b>90%</b>.</li> </ul> </li> <li>• <b>Validar la utilidad y funcionalidad de la aplicación. No se han realizado pruebas piloto con pacientes, aunque se ha planificado el testeo.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Porcentaje estimado de logro: <b>30%</b>.</li> </ul> </li> <li>• <b>Promover la accesibilidad a tecnologías avanzadas.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La aplicación es de acceso libre gracias a colaboraciones y optimización de recursos.</li> <li>• Porcentaje estimado de logro: <b>90%</b>.</li> </ul> </li> <li>• <b>Promedio general de objetivos alcanzados: 70%.</b></li> </ul>
<b>ACTIVIDADES MÁS RELEVANTES:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Fase de recopilación de información</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reuniones con terapeutas ocupacionales y análisis de necesidades clínicas.</li> <li>• Diseño y difusión de una encuesta nacional sobre rehabilitación virtual (participación limitada).</li> </ul> </li> <li>2. <b>Fase de diseño inicial</b></li> </ol>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definición de necesidades terapéuticas y planificación de ejercicios adaptados a distintos niveles de funcionalidad.</li> </ul> <p><b>3. Fase de prototipado</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Implementación de una arquitectura cliente-servidor que permite: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Personalización en tiempo real de los ejercicios.</li> <li>• Supervisión remota por parte de terapeutas.</li> <li>• Integración con dispositivos emergentes de rehabilitación.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>4. Fase de testeo inicial</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificación de pruebas piloto con terapeutas y pacientes.</li> <li>• Feedback preliminar de terapeutas sobre la funcionalidad de la aplicación.</li> </ul> <p><b>5. Acciones pendientes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realización de pruebas clínicas con gafas de realidad virtual Meta Quest 2.</li> <li>• Implementación de mejoras basadas en los resultados del testeo clínico.</li> <li>• Lanzamiento de la primera versión funcional de la aplicación.</li> </ul>
<p><b>COLABORACIÓN CON OTRAS ENTIDADES:</b></p>	<p><b>COLABORACIÓN CON OTRAS ENTIDADES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Terapeutas ocupacionales</b> (asesoramiento y definición de requerimientos).</li> <li>• <b>Centros especializados en rehabilitación</b> (recopilación de datos y testeo).</li> <li>• <b>Voluntarios de Artefactos, Diseño Social</b> (desarrollo y apoyo técnico).</li> </ul>

<b>ENTIDAD:</b>	<b>Fundación Iniciativa Social Educación y Familia</b>
<b>PROYECTO:</b>	Despierta tu Talento
<b>CUANTÍA €:</b>	4.000,00 €
<b>OBJETIVO GENERAL:</b>	Facilitar la inserción sociolaboral de personas en situación de vulnerabilidad a través de un programa de orientación, formación y apoyo psicosocial, mejorando su empleabilidad y acceso al mercado laboral.
<b>OBJETIVOS CONSEGUIDOS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Aumentar las redes de apoyo de los participantes.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 75% ha asistido a al menos un taller grupal.</li> <li>• 92% ha participado en alguna sesión del programa.</li> </ul> </li> <li>• <b>Ofrecer apoyo psicosocial individualizado e integral.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 80% ha tenido reuniones presenciales de orientación.</li> <li>• 96% ha completado ficha de inscripción en persona.</li> </ul> </li> <li>• <b>Proporcionar conocimientos básicos sobre aspectos sociolaborales.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 75% conoce CANVA y ha actualizado su currículum.</li> <li>• 60% conoce LABORA y sus funciones.</li> <li>• 63% de los participantes se ha inscrito en LABORA.</li> <li>• 75% ha aprendido a usar aplicaciones de empleo y se ha registrado en una. <b>Aumentar las redes de apoyo de los participantes.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 75% ha asistido a al menos un taller grupal.</li> <li>• 92% ha participado en alguna sesión del programa.</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>• <b>Ofrecer apoyo psicosocial individualizado e integral.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 80% ha tenido reuniones presenciales de orientación.</li> <li>• 96% ha completado ficha de inscripción en persona.</li> </ul> </li> <li>• <b>Proporcionar conocimientos básicos sobre aspectos sociolaborales.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 75% conoce CANVA y ha actualizado su currículum.</li> <li>• 60% conoce LABORA y sus funciones.</li> <li>• 63% de los participantes se ha inscrito en LABORA.</li> <li>• 75% ha aprendido a usar aplicaciones de empleo y se ha registrado en una.</li> <li>• 80% conoce ETTs y ha utilizado una plataforma de búsqueda de empleo.</li> </ul> </li> </ul>
<b>ACTIVIDADES MÁS RELEVANTES:</b>	<p><b>1. Talleres grupales en cuatro módulos clave:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Módulo 1 - Querer:</b> Autoconocimiento y orientación profesional (Ej.: DAFO personal, "El árbol de la vida").</li> <li>• <b>Módulo 2 - Saber estar:</b> Habilidades comunicativas y entrevistas laborales (Ej.: Role playing, dinámicas de resolución de conflictos).</li> <li>• <b>Módulo 3 - Saber hacer:</b> Competencias digitales y herramientas de búsqueda de empleo (Ej.: Uso de CANVA,</li> </ul>



	<p>inscripción en LABORA y portales de empleo).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Módulo 4 - Derechos laborales:</b> Información legal con apoyo de un abogado laboralista.</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. <b>Colaboraciones con voluntarios y entidades especializadas en formación y empleo.</b></li> <li>3. <b>Sesiones de asesoramiento jurídico para trámites administrativos y homologación de títulos.</b></li> <li>4. <b>Derivación a otros programas y entidades para mejorar la empleabilidad y el acceso a formación.</b></li> </ol>
<b>COLABORACIÓN CON OTRAS ENTIDADES:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>DASYC:</b> Derivación para cursos online.</li> <li>• <b>ATLAS:</b> Mediación y traducción en el Colegio Isla de Tabarca.</li> <li>• <b>Encuentro Comunitario Gastón Castelló:</b> Contacto con FSYC para asesoría económica.</li> <li>• <b>Monofamilias:</b> Derivación de familias en situación de vulnerabilidad.</li> <li>• <b>CEAR:</b> Cursos de alfabetización digital.</li> <li>• <b>Cibervoluntarios:</b> Taller de competencias digitales en el Colegio Santísima Faz.</li> </ul>