



[ASAMIMER](#)

El mundo en tus gafas, por un turismo accesible: acercar a las personas con discapacidad intelectual o del desarrollo los recursos disponibles en la red para ser turistas virtuales a través de: un espacio web/aplicación adaptadas, la creación de un club del viajero y el uso de dispositivos de VR.

[@asamimer](#)



[ASPRODEMA RIOJA](#)

La aventura de Cuidarse. Derecho a mi Salud: este proyecto plantea la utilización de las nuevas tecnologías para adaptar contenidos y materiales, de manera que sean accesibles cognitivamente para cualquier persona y también en movilidad. Contenidos teóricos, prácticos creando historias digitales estilo "Elige tu propia aventura", para hacerlos más motivadores.

[@asprodemarioja](#)



[Centro San Juan de Dios \(Valladolid\)](#)

Cultura literaria accesible: el objetivo es crear literatura accesible para personas con dificultades en la comprensión lectora, personas sin lectoescritura y personas sordas con lenguaje de signos y dotar de un espacio en bibliotecas municipales donde poder compartirlo fomentando de esta manera la inclusión social.

[@SJDValladolid](#)



[ASPROGRADES](#)

ConectaVRDigital: entorno formado por un sistema web multiusuario que permitirá crear experiencias entre varios grupos de estudiantes con diferentes necesidades con objeto de mejorar la autonomía, socialización y aprendizaje al colectivo de personas dentro del trastorno autista, y entre estudiantes en general.

[@AsocAsprogrades](#)



[APACE BURGOS](#)

Asistente Virtual para la Comunicación AVC: fomentar la comunicación y la autodeterminación en personas con dificultades cognitivas y de comunicación grave, desarrollando una tecnología que interprete los sonidos o gritos que la persona emite, asociando éstos a un mensaje verbal. Así cualquier persona que esté en contacto con la persona con discapacidad, podrá entender sus emisiones.

[@APACEBURGOS](#)



[ASPRONAGA](#)

Coruña a tu alcance: adaptación cognitiva, orientada a personas con discapacidad intelectual, mayores e inmigrantes, de recursos municipales mediante el diseño de información fija adaptada y de itinerarios accesibles para facilitar los desplazamientos. Estos itinerarios serán diseñados con la aplicación Mefacilyta y New BiDi Qr de Navilens.

[@Aspronaga](#)



[ASTRAPACE](#)

Cultura Accesible: el proyecto busca hacer accesibles, bajo el concepto de Accesibilidad Universal, varios puntos de interés cultural de la Región de Murcia por los que pasan a lo largo del año gran cantidad de personas, con o sin discapacidad. En concreto en el Castillo de Caravaca de la Cruz, el Teatro Romea y el Teatro Circo de Murcia.

[@Astrapace](#)



[DACE](#)

Rehabilitación mediante el juego: desarrollo de una tecnología que permita realizar entrenamientos de rehabilitación personalizados mediante un entorno de realidad virtual para facilitar y acelerar la recuperación funcional de las capacidades motoras y cognitivas de las personas que presentan daño cerebral, así como para el tratamiento de numerosas condiciones neurológicas.

[@DACE_INDACE](#)



FUNDACIO
ASPACE
CATALUNYA

Transformación Digital a través de la música: el objetivo del proyecto es que todos los usuarios puedan crear sus propias canciones para que creen y tengan su propia música y compartir escenario para su interpretación. La tecnología hace posible que personas con dificultades sensoriales, cognitivas y/o físicas tengan la oportunidad de participar en el proceso desde un comunicador para ayudarles a escribir las canciones hasta un instrumento que les permita interpretarlas.

[@aspacbcn](#)



FUNDOWN

Conecta con tu Independencia: el objetivo del proyecto es hacer más accesibles y universales los apoyos creados para las personas que se forman en las Viviendas Compartidas, empoderar a las personas y dar visibilidad a las potencialidades del colectivo. Gracias a la Transformación Digital de los apoyos, se eliminarán grandes barreras de entendimiento, posibilitando el acceso a la información no solo a los jóvenes con discapacidad sino a los mediadores.

[@FUNDOWNMURCIA](#)



ASPACE
Salamanca

Comunico y aprendo con Brain Computer Interface: el objetivo principal es facilitar la comunicación de los alumnos mediante un sistema BCI, que identificará sus necesidades mediante la monitorización de sus ondas cerebrales. Se elaborarán varios plafones de comunicación con las necesidades más elementales e intereses propios de algunos alumnos, provocando que accedan a la comunicación a través del sistema BCI.

[@AspaceSalamanca](#)



Fundación
Instituto San José

Cultura en un Click: conseguir el acceso autónomo y espontáneo de las personas con discapacidad a los contenidos culturales de su entorno respondiendo a intereses o inquietudes. Podrán consultar la programación de los diferentes espacios, con información adaptada de los espectáculos/actividades. Realizar las gestiones necesarias para la reserva de entradas, preguntas sobre el espectáculo, así como también disfrutar de acciones de relación y comunicación.

[@FISJ Madrid](#)



FUNDABEM

Derecho a la cultura: diseñar y poner en marcha una actuación dirigida a reducir la exclusión de las personas con discapacidad intelectual que residen en Castilla y León y mejorar su participación y acceso a las actividades de promoción cultural creando formatos accesibles a todo tipo de discapacidad.

[@fundabem avila](#)



Asociación Bata

Espacios naturalmente accesibles: formar a personas con discapacidad intelectual y TEA con contenidos adaptados con Mefacilyta para ser guías turísticos en el Parque Nacional de las Islas Atlánticas. Se adaptaría toda la información que los guías turísticos van a explicar, la explicación de los distintos contenidos y que las personas puedan interpretar y entender mejor todos los recursos ambientales y turísticos que se disponen.

[@AutismoBata](#)



Gorabide

Personas con Discapacidad formadores en Tecnologías Accesibles: Mejorar las posibilidades de uso de las tecnologías accesibles en el día a día de las personas con discapacidad, a través de sesiones de formación impartidas por personas con discapacidad intelectual a los estudiantes de ramas sociales y futuros profesionales de atención directa.

[@Gorabide](#)



Fundación del
Lesionado Medular

Accesibilidad y fotografía mediante impresión 3D: acercar la fotografía a personas afectadas por lesión medular que, ya sea de forma amateur o profesional, necesitan adaptaciones para poder usar diferentes tipos de dispositivos fotográficos y videográficos (cámaras mirrorless, compactas, smartphones o tablets).

[@flm medular](#)



[APAM](#)

Proyecto de mejora de la calidad de vida de personas con discapacidad a través de la realidad virtual: este proyecto pretende ayudar a los usuarios a distender el organismo, disminuir el estrés mental y muscular, favorecer una estimulación sensorial positiva, facilitar un estado de bienestar y tranquilidad, etc. mediante la realidad virtual, una tecnología particularmente inmersiva. El entorno virtual facilita al usuario con discapacidad escenarios donde no existen las barreras. Ofrece la oportunidad de explorar universos alternativos, sea cual sea su discapacidad.

[@CentroApam](#)