

Nota: Esta ficha debes subirla en el formulario de la web del Encuentro en el apartado: **Ficheros adjuntos/evidencias**,

<https://buenaspracticas.plenainclusion.org/add-practice>

[Emplea la extensión de los apartados que consideres, pero ten en cuenta que el documento no puede superar las 6 páginas]

Título de la buena práctica: Análisis y diseño de Conecta+, una app para facilitar el desarrollo de actividades de ocio de las personas con discapacidad intelectual desde sistemas eficaces de apoyo

Objetivos de la práctica

El objetivo principal de esta práctica es facilitar la participación social y el acceso a actividades de ocio de las personas con discapacidad intelectual, mediante el uso de una aplicación móvil diseñada desde un enfoque centrado en derechos, participación activa y en la calidad de vida.

Los objetivos específicos son:

- Diseñar una app accesible, sencilla e intuitiva, con lectura fácil y apoyos visuales.
- Potenciar la elección de actividades de ocio por parte de las personas, en función de sus gustos, intereses y disponibilidad.
- Fomentar la conexión con personas voluntarias del entorno comunitario.
- Disminuir barreras de accesibilidad digital y social, mejorando la inclusión.
- Incorporar la perspectiva y participación de las propias personas en todas las fases del diseño, mediante procesos de coproducción.
- Evaluar la app desde criterios de usabilidad, accesibilidad, seguridad y privacidad.
- Establecer un sistema de retroalimentación para mejorar la calidad del servicio.

Desarrollo de la práctica

[fases de la puesta en marcha y desarrollo, señalando los recursos utilizados, las actuaciones realizadas, los contratiempos y dificultades surgidas durante el proceso de implantación, las lecciones aprendidas y el sistema de evaluación. Evidencia visual (fotografías/videos)]

Nota: Poner aquí los enlaces para acceder a su visualización.

Conecta+ surge a raíz de la necesidad detectada por Asprodalba de ofrecer alternativas reales y accesibles de ocio a las personas con discapacidad intelectual de su entorno. Partiendo de los bajos resultados obtenidos en las dimensiones de inclusión, autodeterminación y bienestar emocional en las escalas de calidad de vida GENCAT, se plantea la creación de una solución digital que permita generar conexiones sociales, ofrecer opciones de ocio personalizadas y fomentar la participación activa.

El proceso de diseño se llevó a cabo mediante tres fases:

1. **Identificación de barreras y análisis del contexto**, mediante encuestas y revisión bibliográfica.
2. **Recogida de necesidades y propuestas**, a través de sesiones de coproducción y encuestas a personas usuarias y profesionales.
3. **Diseño del prototipo y test de usabilidad**, con participación directa y activa de las personas con discapacidad intelectual.

Durante todo el proceso, se utilizó una metodología participativa basada en la coproducción, el diseño centrado en el usuario y en estándares de accesibilidad cognitiva. Las personas participantes valoraron aspectos clave de la app como el registro, la personalización, la seguridad, la comunicación, la accesibilidad y la usabilidad.

Método empleado para la puesta en marcha

La metodología ha seguido los principios del Diseño Universal, el Diseño Centrado en el Usuario y la coproducción con las personas con discapacidad intelectual. El desarrollo se basó en cinco pasos:

1. Diagnóstico participativo (encuestas a usuarios y profesionales).
2. Coproducción de soluciones (dinámica "Receta mejorada").
3. Prototipado de la app.
4. Evaluación de usabilidad por parte de las personas con discapacidad intelectual.
5. Incorporación de mejoras y validación.

La app incluye funcionalidades como la elección de actividades según gustos, mensajería segura con voluntarios, alertas de accesibilidad, valoraciones sobre eventos y posibilidad de contacto con servicios de apoyo. Además, se incorporó un módulo de autoformación en ética para voluntariado.

Principales resultados obtenidos.

[incluir evidencia documental/vídeo]

Nota: Para presentar las evidencias y los vídeos si se estima necesario, debes incluir aquí los enlaces de acceso.

En ningún caso debes subir documentos en word o pdf sobre las evidencias, sino colocar en este apartado los enlaces donde poder acceder a las mismas.

- Más del 75% de personas encuestadas desean usar la app para compartir ocio.
- Las actividades propuestas se ajustan a las preferencias y capacidades de los usuarios.
- Se reducen barreras a la participación detectadas previamente (falta de tiempo, dependencia, miedo, etc.).
- Se afianzan relaciones sociales fuera del centro.
- Aumenta el interés por participar en actividades en comunidad.
- Se promueve la autonomía en la elección y planificación del ocio.

https://drive.google.com/drive/folders/18-MHNYwmncU5o-EZl6Oo4U8RRSdBzQyH?usp=share_link

Aspectos del trabajo que pueden ser relevantes para el tercer sector

- Conecta+ representa una experiencia fácilmente replicable para cualquier entidad del tercer sector interesada en mejorar el acceso al ocio, la inclusión social y el bienestar de las personas con discapacidad. La práctica demuestra cómo la tecnología puede ser una aliada para generar apoyos ajustados, personalizar servicios y fomentar relaciones horizontales entre personas con y sin discapacidad.
- La participación mediante procesos de coproducción ha permitido garantizar que la herramienta se adecúe realmente a las necesidades de quienes la van a utilizar. Esta app es también una respuesta ética y coherente a los mandatos de la Convención de Derechos de las Personas con Discapacidad, desde un enfoque que vincula los apoyos con las dimensiones de calidad de vida.

Conclusiones

¿En qué medida la práctica ha tenido impacto en la vida de las personas y ha contribuido al cumplimiento de la misión de la organización y la del Movimiento Asociativo?

Conecta+ ha demostrado que una solución tecnológica puede ser una herramienta potente para transformar el modelo de ocio de las personas con discapacidad intelectual. No solo permite acceder a nuevas experiencias, sino que promueve redes de apoyo, fortalece relaciones sociales y posiciona a las personas como protagonistas de sus decisiones.

La participación activa y la coproducción en el diseño han sido claves, y la app no solo es útil como recurso, sino que representa un cambio cultural en la forma en que concebimos el ocio, la accesibilidad y la inclusión. Se abre así una oportunidad de crecimiento y mejora continua para el sector social y tecnológico.