

Creación gabinete Social-Media y gestión de app propia

Roberto Mozos
ACPACYS – Córdoba
rmozos@gmail.com

Resumen

Mediante el uso de esta guía el lector podrá realizar las actividades y gestionar los recursos que se han estimado necesarios para la realización de este proyecto.

Se detecta la necesidad de realizar un trabajo con mayor responsabilidad por parte de algunos de los usuarios del taller de informática y se decide crear un grupo y formarlo de forma específica para poder gestionar las comunicaciones sociales de la entidad. Se habla con el grupo y se les forma creando los talleres apropiados para poder trabajar de forma autónoma en la comunicación social, se han realizado clases intensivas de formación en redes sociales, blogs y apps, se ha creado un blog propio sobre tecnología. Este grupo gestiona también toda la información que se sube a nuestra página web corporativa.

A la hora de gestionar este grupo de personas es muy importante ver su disposición y posibilidades de formación, así como su continuidad en el proyecto, ya que es un proyecto a largo plazo. Se usan ordenadores adaptados y adaptaciones específicas para facilitar el trabajo.

En este proyecto se ha creado también como recurso una aplicación para dispositivos móviles que permitirá la creación de una guía de lugares adaptados de nuestra ciudad y que pueda servir como patrón para que otras ciudades gestionen su propia guía de contenidos, y también una herramienta de comunicación interna con todos los socios y usuarios de nuestra asociación, con el fin de proporcionarles un nuevo canal de comunicación con su entidad.

¹ ¿Qué es este documento?

Es una guía para facilitar la puesta en marcha de un proyecto en el que puedan participar personas con y sin parálisis cerebral (u otras discapacidades) donde la tecnología juega un papel esencial. La información aquí recogida surge a partir de una experiencia real llevada a un centro ASPACE dentro del marco del proyecto [#aspacenet](#).

¿A quién se dirige?

La guía se dirige principalmente a las entidades de atención de personas con discapacidad (y especialmente personas con parálisis cerebral) y a cualquier persona que pueda estar interesada.



Antecedentes

Esta guía nace a raíz del proyecto “App Click Acpacys, ahora te guio y te informo yo” llevado a cabo en Acpacys durante el curso 2013/14 y posteriores como parte del proyecto [#aspacenet](#).

Página del proyecto

<http://aspacenet.aspace.org/component/k2/item/409-ahora-te-cuento>

Videomemoria

<http://youtu.be/gLeYo-9Ju64>

Contenido

La guía se organiza en las diferentes actividades y recursos que se enumeran a continuación e incluye un videotutorial.

- Actividad: Creación de un gabinete de comunicación. El objetivo es crear un equipo de trabajo que se encargue de la comunicación en redes sociales y web de la entidad
- Recurso: ACPACYS App. Guía de recursos turísticos mantenida por los propios usuarios de ACPACYS y otras entidades ASPACE.

Actividad 1: Creación de Gabinete de comunicación

Objetivos:	Elaborar un proyecto novedoso, que se adapte al trabajo que se puede realizar en un centro que trabaja con personas afectadas de parálisis cerebral y que además sea un proyecto a largo plazo. Crear un equipo de trabajo mediante el cual se realizarán todas las comunicaciones a redes sociales y a la web corporativa de nuestra asociación.
Dificultad	normal
Tipo de actividad	educativa
Número de usuarios	Mínimo: 05, Máximo: 12, Recomendado: 08
Perfil de los usuarios	Para este proyecto se requiere usuarios con un perfil cognitivo alto Y con movilidad relativamente alta, que le permitan trabajar en un ordenador de forma autónoma o usando las adaptaciones de las que disponemos.
Número y perfil de los profesionales	Se necesita la figura de un monitor formado en temas informáticos que realiza el trabajo con el apoyo de los compañeros que estime oportuno para el desarrollo del proyecto. En este caso monitor educativo, fisioterapeuta, trabajador social y directora técnico.
Equipamiento necesario	Ordenadores adaptados y adaptaciones específicas
Equipamiento recomendado	Ordenadores táctiles, botoneras y teclados especiales. Ratones adaptados también son muy importantes.
Otros recursos	
Posibles dificultades	Formación de los usuarios, equiparación de los niveles cognitivos. La mayor dificultad consiste en poder dinamizar las clases de forma que ninguno se aburra por falta de nivel, ni que ninguno se quede atrás por ser el nivel muy alto.
Otros comentarios	Hemos visto importante valorar también todo nuestro proyecto desde el punto de vista de la CIF, ya que creemos que un punto de vista muy adecuado. Se ha realizado un curso específico de la confederación muy útil para empezar a relacionarse con ella.

Tarea	Comentarios
<p>1. Definir y planificar el proyecto acorde a las necesidades de un grupo de personas con unas inquietudes e intereses afines.</p>	<p>Recoger los intereses de las personas para definir el proyecto. Ofertar la actividad al resto del equipo.</p>
<p>2. Explicar y dar a los usuarios las nociones necesarias para poder trabajar por sí mismo en las distintas tareas que se le encarguen.</p>	<p>Hacer que sean los usuarios los que lideren y sean protagonistas activos del proyecto.</p>
<p>2.1 Creación y desarrollo de todos los elementos necesarios para llevar a cabo el proyecto. Cuentas en redes sociales, blog y app. Se toma el control de las cuentas de la asociación para poder realizar los trabajos diarios.</p>	<p>Necesidad de creación de todos los perfiles necesarios y cuentas para el correcto trabajo en todos los medios planteados.</p>
<p>3. Hacer especial insistencia en la creatividad que el trabajo tiene. Establecer criterios clave para la gestión de contenidos a la hora de difundirlos por los diferentes canales de comunicación que se van a crear.</p>	<p>¿Podemos explicar que es la creatividad? ¿Podemos tener ideas nuevas cada día para compartir con nuestros compañeros? ¿En qué canal difundo esta información?, ¿sólo en uno o más?</p> <p>CRITERIOS CLAVE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Este tema es: urgente, importante o necesario. • Es un tema para publicar en redes sociales en web o en ambos. • Es apropiado o no este artículo para el blog • Dentro de la web en que categoría enmarco esta noticia • Cuantas fotos le añado a esta noticia • Texto y titulares revisados

<p>4. Definir el roll de cada usuario dentro del equipo de trabajo. Asignar trabajos específicos con el fin de aumentar responsabilidad y trabajo.</p>	<p>Los roles deben variar con el fin de no estancar perfiles de trabajo. El trabajo en equipo y la buena relación entre los usuarios es fundamental para el correcto funcionamiento.</p> <p>La estrategia a seguir para la asignación de roles debe ser en función de las capacidades de cada alumno, insistir en no estancar a nadie en ningún puesto concreto para que el trabajo sea mas dinámico</p> <p>ROLES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseño de cabeceras • Maquetación de textos • Búsqueda de contenidos para el blog • Subida de información a las diferentes plataformas • Creación de artículos y ubicaciones para la guía • Subida de información a la app • Fotografía y video
<p>5. Una vez organizadas y distribuidas las tareas, cada alumno pasa a su puesto de trabajo a su trabajo</p>	<p>Realizan sus tareas de forma independiente o conjunta, es bueno que no se realicen siempre las mismas tareas para que el trabajo no sea monótono.</p> <p>Actualmente cada alumno trabaja en estas tareas en torno a una media de 10 horas semanales los que menos y 20 horas los que más. Los que más horas trabajan preparan trabajo para las reuniones y para adelantar cosas del resto de sus compañeros. Se intenta fomentar el trabajo en equipo y la responsabilidad de acabar los trabajos que se comienzan.</p>
<p>6. Revisión de los trabajos antes de publicarlos, así como sus canales de transmisión.</p>	<p>El monitor revisa TODOS los trabajos antes de publicarlos en Facebook, twitter, web, app, blog, etc, junto con el encargado de subir los contenidos. Se revisa todo, tanto texto como fotos para evitar errores de cualquier tipo. Las revisiones primeras eran algo largas con el paso de las publicaciones y la adaptación de los alumnos a los criterios de trabajo, la revisión cada vez se hace más breve.</p>

Recurso 1: ACPACYS App

Descripción	<p>Se trata de una aplicación Android desarrollada por ACPACYS cuyos fines básicos son:</p> <ul style="list-style-type: none"> i) generar una guía de recursos (hoteles, ocio, monumentos, museos, restaurantes, tiendas etc...) adaptados de nuestra ciudad y ii) crear también una herramienta de comunicación interna de una asociación como la nuestra con sus usuarios y socios. <p>Esta app es desarrollada por una empresa externa con la cual contratamos los servicios de diseño a medida, ajustado la aplicación y su gestor web a una serie de criterios básicos de adaptación visual y táctil para que en todo momento sea sencillo el trabajo a realizar.</p> <p>Este recurso se diseña con la intención de que sea útil para cualquier otro ASPACE y que en caso de querer realizar un proyecto similar puedan utilizar esta aplicación ya desarrollada reduciendo costes de forma muy considerable.</p>
Sistemas Operativos	<p>iOS y ANDROID</p>
Enlaces de descarga	<p>En breve en google play y appstore de apple</p>
Licencia y precio	<p>En este caso Acpacys es dueña de los derechos de esta app y se ha decidido comercializarla a coste 0, descarga gratuita, para aumentar así la difusión. El coste global de una aplicación como esta ronda los 5000€.</p>
Procedimiento	<p>Una vez tenemos el gestor de contenidos, formamos a los distintos usuarios en la creación de eventos, puntos para nuestra guía, notificaciones push y notificaciones a grupos.</p>
Posibles dificultades	<p>Adaptar el gestor de contenidos a la discapacidad de los posibles usuarios</p>
Comentarios	<p>Gracias al gestor de contenidos y a la formación impartida, son los usuarios de Apacys los encargados de mantener el contenido de la aplicación, lo que consiste en las siguientes tareas:</p> <ul style="list-style-type: none"> i) Incluir ubicaciones y sitios de nuestra ciudad (Córdoba). Se procurará añadir el máximo de lugares al principio para que la app tenga la mejor vida posible ii) Realizar acciones de comunicación interna. Esta app manda



mensajes e información a los usuarios que la tengan instalada en forma de grupos o de forma individual. Los usuarios a través de las comunicaciones que la dirección del centro nos remita se pondrán en contacto a través de la app con los usuarios indicados que una vez registrados podrán ver su perfil de mensajes con todos los comunicados que se le envían.

Desde Apacys se invita a otras entidades ASpace a que se unan a estos esfuerzos y puedan contribuir a completar la guía.

Anexos

Recomendaciones generales. Factores de éxito.

A continuación se enumeran una serie de factores que se ha visto que contribuyen al éxito a la hora de plantear y ejecutar, en el contexto de una entidad de atención a personas con parálisis cerebral, proyectos de participación social donde la tecnología media un papel importante:

- Que exista un **responsable de proyecto** encargado de la coordinación y seguimiento de las tareas del mismo. En el contexto de #aspacenet esta figura recibe el nombre de Líder en Tecnología de Apoyo (LTA).
- Que el proyecto tenga un **enfoque orientado a la participación** (es decir, que se conciba partiendo de lo que realmente resulta significativo a los usuarios y no de una cierta tecnología concreta) siendo **muy realista** en cuanto a las capacidades de los participantes y el esfuerzo que se le podrá dedicar.
- Que el proyecto **se planifique previamente y se integre en la planificación** de centro o servicio contando con el compromiso de la Junta Directiva de la entidad,
- Que el proyecto y los resultados **se comuniquen** dentro y fuera de la entidad.
- El **apoyo** que pueden las personas que ya realizaron un proyecto similar.
- Que los órganos de gobierno de la entidad den **libertad y responsabilidad** total sobre el trabajo que se realiza.
- Crear una app que cualquier persona con discapacidad sea **capaz de usar**.
- Crear una app que cualquier persona con discapacidad y con una formación previa sea **capaz de gestionar**.
- Hacer de las redes sociales y de todos los elementos de comunicación del proyecto las herramientas de trabajo definitivas para los usuarios del proyecto.