



Editorial

Las VI Jornadas científico técnicas tendrán lugar en Madrid los próximos 6 a 8 de Junio de 2014. Esa nueva edición lleva el título: “Profesionales de la Rehabilitación y Personas con Discapacidad Visual: abriendo caminos de Autonomía y Desarrollo”

El viernes 6 de Junio por la tarde podremos asistir a un taller, modalidad que ya se estrenó en las anteriores jornadas. Próximamente tendremos más información sobre los ponentes y participantes, entre los que encontraremos representantes de otras asociaciones. Las jornadas científico técnicas se llevarán a cabo en el Centro Cultural La Vaguada (Fuencarral - El Pardo), situado en la Avda. Monforte de Lemos, 38, CP 28029, Madrid, frente al centro comercial La Vaguada. La estación de metro más próxima es la del Barrio del Pilar, línea 9, y las líneas de autobuses que son útiles son las 49 , 83 , 128 , 132 , 137.

Recordamos que para los socios la asistencia a las Jornadas es gratuita y que para estudiantes y asociados pertenecientes a otras asociaciones del ámbito la inscripción es de tan solo 15 €. Por otra parte Madrid tiene buenas comunicaciones con cualquier punto del país y ofertas de alojamiento múltiple y variada. Animamos pues a asistir a estas interesantes Jornadas que además nos ofrecen un punto de encuentro que de otra forma difícilmente tendríamos y en las que también tendrá lugar la Asamblea anual de socios y socias de Aspreh, el sábado por la tarde.

¡OS ESPERAMOS EN MADRID!

VI JORNADAS CIENTÍFICO- TÉCNICAS de la Asociación de Profesionales de la Rehabilitación de Personas con Discapacidad Visual (ASPReH).

“Profesionales de la Rehabilitación y Personas con Discapacidad Visual abriendo caminos de Autonomía y Desarrollo”.

PROGRAMA

Viernes 6 de junio de 2014

17:30 h a 20:00 h.

Taller: *“El cuerpo: bastante más de lo que vemos. Aplicaciones al trabajo con las personas con discapacidad visual”.*

D^a Mercedes De la Calle Ysern. Psicopedagoga del EOEP específico de discapacidad visual de la Comunidad de Madrid.

Sábado 7 de junio de 2014

9:00 h a 9:15 h.

Recepción y recogida de documentación.

9:15 h a 9:30 h.

Presentación de las jornadas.

9:30 h a 10:15 h

Comunicación:

“Evaluación de la deficiencia visual severa infantil”

Dra. Inés García Ormaechea Romeo. Oftalmóloga de la Asociación Telefónica para Asistencia a Minusválidos (ATAM). Madrid.

10:15 h a 11:00 h

Comunicación:

“Iluminación y filtros”.

D^a Eulalia Sánchez Herrero. Diplomada en Óptica y Optometría. Máster en Optometría y Ciencias de la Visión (MSc) y **D. Jose Luis Álvarez Muñoz.** Diplomado en Óptica y Optometría

11:00 h a 11:30 h
Descanso

11:30 h a 11:45h

Comunicación:

"Distintivo "Tengo Baja Visión".

D^a Itziar González Lorenzo. Presidenta de la Asociación Begisare.

11:45 h a 12:15h

Comunicación:

"La rehabilitación visual de pacientes con déficit visual asociado a daño cerebral adquirido."

D^a Laura Mena. Diplomada en Óptica y Optometría. Máster en Rehabilitación Visual

12:15 h a 14:00 h

Panel de experiencias profesionales.

- Nueva versión de la Plataforma Web de Estimulación Visual en Internet, EVIN. **Carlos M. Santos**
- Programa ECOM CHILD (European Curriculum on Orientation and Mobility for the Child and Young). **Benito Codina y Begoña Coco**
- Experiencia profesional. **Diana Santos**
- Facilitadores para la movilidad y autonomía de personas ciegas, diferentes aspectos. **Paula Castejón**

16:30 h a 18:30 h

Asamblea socios ASPRESH

Domingo 8 de junio de 2014

9:30 h a 10:10 h.

Comunicación:

"Aplicación del lector óptico en el ámbito de la autonomía personal".

Ana Gloria Molina Riazuelo. Maestra

Carmen Herrero Menéndez. Técnico de rehabilitación

10:10h a 10:50 h

Comunicación:

"Estrategias para afrontar la discapacidad visual"

D^aHenar Senovilla. Psicóloga especializada en trabajo con personas con discapacidad visual

10:50 h a 11:20 h. Descanso.

11:20 h a 11:50 h

Comunicación:

"10 años de investigación básica en DHA (ácido docosahexaenoico)"

Dr Jaime Borrás

Director General y Director Médico de Brudylab

11:50 h a 13:20 h

Mesa redonda: *"Las Asociaciones: lugar de encuentro para Personas con Discapacidad Visual y Profesionales"*. Moderado por la periodista **Ana de Luis**.

13:20 h a 13:30 h

Conclusiones y clausura.



Entra en nuestra página de Facebook!!

<http://www.facebook.com/pages/ASPREH/41519648521?v=wall>

El **plazo** para inscribirse está ya abierto

Boletín de inscripción en las VI Jornadas de ASPREH

Indique a que actividad/es desea inscribirse

Taller Jornada

Nombre y apellidos

E-mail		
Teléfonos		

Precios	Taller	Jornadas
Socios ASPREH	10€	0€
Socios Asociaciones	10€	15€
Estudiantes	10€	15€
Otros	10€	30€

Forma de pago: Ingreso o transferencia a nombre de ASPREH, indicando en el concepto "VI Jornadas"
La Caixa CC IBAN: ES 85 2100 6503 92 2100038422

En todos los casos se debe enviar el boletín de inscripción junto al justificante de haber realizado el pago, en su caso, por e-mail aspreh@gmail.com o por correo ordinario (ASPREH, C/ Alfalfa, 7-A 28029 MADRID).

¡Ahora puedes asociarte a través de nuestra página Web!

www.aspreh.org

'Inevitable' se estrenará con 'audiodescripción' para personas con ceguera



La película del director argentino Jorge Algora se estrenará en España el próximo 11 de abril, el mismo día que su versión en 'audiodescripción' para que personas con ceguera puedan acudir al cine el mismo día de su llegada a los cines españoles, según ha explicado la ONCE que ha alcanzado un acuerdo con el director. De este modo, la cinta se convertirá en la "primera película de estreno disponible a través de esta plataforma en cualquier cine donde se proyecte", después de que Antena 3 hiciera lo propio con la serie de televisión 'Galerías Velvet', según ha explicado la organización, que ha subrayado el avance que supone para la utilización de este sistema, que ya está disponible para un total de 150 películas.

Las personas con discapacidad visual podrán acceder al sistema de audiodescripción a través de la aplicación AudescMobile para teléfonos 'smartphones' con sistema operativo Android o iOS.

El sistema funciona a partir del reconocimiento, por parte de la aplicación, del sonido del vídeo que se está reproduciendo. En caso de existir una versión en descripción auditiva, la aplicación la reproduciría de forma simultánea al mismo, según ha explicado la ONCE.

AUDESC MOBILE: LA AUDIODESCRIPCIÓN EN NUESTRA MANO

El pasado mes de septiembre la ONCE y la fundación Vodafone presentaron una aplicación desarrollada en con las personas ciegas puedan acceder a la audiodescripción de producciones audiovisuales a través de sus smartph

Dicha app, denominada Audesc Mobile, entonces compatible con el Sistema Operativo iOS, ya está disponible también para Android.

Con esta aplicación las personas ciegas pueden disfrutar de la audiodescripción de aquellas películas que se emitan en los cines o televisión, que adquieran en DVD o Blue-Ray o bien disfruten a través de plataformas digitales. Para ello sólo tendrán que descargarse dicha aplicación a su terminal móvil, comprobar en la misma si la película está disponible en el servidor y seguir los pasos indicados. Los usuarios pueden consultar qué audiodescripciones de películas, documentales o series están disponibles en el servidor al que accede la aplicación y descargar las que les interesen en cualquier momento, y posteriormente sincronizarlas cuando el contenido audiovisual correspondiente se esté emitiendo en el cine, la TV, etc.

Es decir, que si en la aplicación existe la audiodescripción de una película concreta, ésta puede descargarse, y en cualquier momento en que dicha película se emita, con el terminal móvil y mediante Audesc Mobile, se seleccionará la audiodescripción correspondiente y se activará la sincronización en el momento en el que la película comience. En tan solo unos segundos, durante los que la aplicación capta el sonido de la reproducción audiovisual, se escucharán en el terminal los mensajes que audiodescriben las escenas, perfectamente sincronizados con ellas. Debe tenerse en cuenta que un mismo título puede tener asociadas dos audiodescripciones, en formato Blue-Ray o cine, o formato DVD o televisión, y para que la sincronización sea correcta deberá elegirse el formato adecuado según la plataforma en la que se emita la película.

Audesc Mobile es totalmente accesible para su uso por parte de personas ciegas (utilizando el lector de pantalla de IOS O Android) y dispone de opciones de configuración que permiten a usuarios con resto de visión adaptar la aplicación a sus necesidades. <http://cidat.once.es/home.cfm?id=1516&nivel=2>

Othelo accesible para iPhone e iPad



Tyflos Accessible Software acaba de publicar un nuevo juego accesible en la AppStore de Apple siguiendo su criterio de accesibilidad para todos. Este nuevo juego es el Othelo accesible

Junto con Buscaminas accesible y Tragaperras accesible, Othelo accesible es el tercer juego desarrollado para dispositivos iOS y la cuarta aplicación para iOS publicada bajo el sello de **Tyflos Accessible Software** siendo apreciable fácilmente el especial cuidado que se hace en cuanto a su nivel de accesibilidad para todas las personas. Su interfaz es completamente compatible con *VoiceOver* y *Zoom* para que personas con discapacidad visual puedan disfrutar de la experiencia de ocio que ofrece esta aplicación. Además se ha incluido una banda de subtítulos para que personas con discapacidad auditiva puedan seguir el juego sin problemas. Por último se ha diseñado una experiencia de juego utilizando gestos simples que faciliten el uso a personas con discapacidad motriz.

El juego

Este juego está basado en el conocido Reversi permitiendo algunas características especiales. El objetivo del juego es conquistar el mayor número posible de casillas del tablero con las fichas de tu color. Para ello puedes ir colocando tus fichas buscando encerrar las fichas de tu oponente para voltearlas. Entre las características actuales del juego destacan:

Cuatro tamaños de tablero para partidas más cortas o más largas

Tres niveles de dificultad para competir contra tu iPhone o tu iPad

Modo de reglas simplificado o campeonato

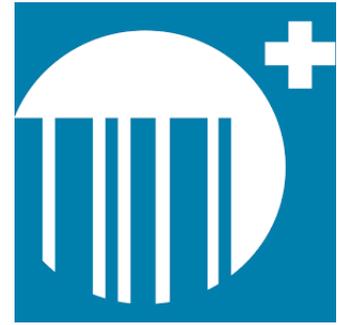
Podrás encontrar más información en la página de Othelo accesible en la AppStore

Entra en nuestra página de Facebook!!

<http://www.facebook.com/pages/ASPREH/41519648521?v=wall>



Una aplicación para móviles permitirá consultar la información sobre medicamentos de forma accesible y gratuita



La App 'Medicamento Accesible Plus' es una solución especialmente diseñada para personas con discapacidad visual, con dificultades de manipulación, o personas mayores

El **Consejo General de Colegios Oficiales de Farmacéuticos**, **Fundación Vodafone España** y **Fundación ONCE** han presentado este lunes la **App 'Medicamento Accesible Plus'**, una nueva aplicación que permite acceder desde dispositivos móviles a la información relevante sobre medicamentos de forma accesible y gratuita.

El director general de Fundación Vodafone ha señalado que esta aplicación, que en principio se pensó para personas ciegas, durante la fase de diseño se vio que "es de utilidad para muchos colectivos". Moreno ha descrito la App como "útil" y "muy práctica" para las personas que toman medicamentos, "es decir, todos", ha apuntado.

La nueva App 'Medicamento Accesible Plus' es una solución especialmente diseñada para personas con discapacidad visual, con dificultades de manipulación, o personas mayores, para las que acciones cotidianas, como leer el prospecto de un medicamento, pueden suponer un reto. La aplicación funciona utilizando el código de barras que se encuentra en el embalaje de los medicamentos. El usuario abre la aplicación ya instalada previamente en su dispositivo móvil y captura el código, tras lo cual recibe en su móvil la información sobre el medicamento en un formato accesible.

Para facilitar la búsqueda del medicamento, o en aquellas situaciones en las que no se dispone del código de barras, la aplicación también permite introducir el nombre de éste tecleándolo. Asimismo, los profesionales de las farmacias también pueden introducir el "código nacional del medicamento", que aparece en todos los envases.

Además, 'Medicamento Accesible Plus' incorpora dos funciones auxiliares: un localizador de las farmacias más cercanas al usuario y una sección que, bajo el nombre de 'Mis medicinas', almacena la información de aquellos medicamentos que el usuario utiliza con mayor frecuencia y a los que quiere tener un acceso rápido.

La aplicación ha sido desarrollada por **Technosite**, compañía perteneciente al grupo de empresas de la ONCE y su Fundación especializada en tecnologías accesibles, y está disponible en dos sistemas (android y iOS). Además, el Consejo General de Colegios Oficiales de Farmacéuticos, aporta a 'Medicamento Accesible Plus' información de su base de datos del conocimiento sanitario, 'Bot PLUS'.

Entra en nuestra página de Facebook!!

TalkBack en smartphones, una ayuda a la discapacidad visual



Samsung ha integrado en sus nuevos dispositivos Android TalkBack, la opción de accesibilidad para facilitar el uso del móvil a personas que sufren algún tipo de discapacidad visual. Lee el artículo y entérate de para qué sirve esta funcionalidad y cómo puedes usarla. En su empeño por la innovación y por fabricar dispositivos que ayuden a todos los usuarios en su vida diaria, Samsung viene integrando desde hace tiempo nuevas funcionalidades en los dispositivos que lanza al mercado. Una de las más útiles es la **opción de accesibilidad TalkBack**, una herramienta pensada para que **personas con discapacidad visual** puedan navegar por las aplicaciones y herramientas de estos terminales y favorecer, de ese modo, un uso independiente y autónomo del smartphone. Cuando TalkBack está activado, **el dispositivo habla y describe cada uno de los elementos que son seleccionados o activados**. Se trata de una ayuda por voz que es **capaz de leer lo que ocurre en el teléfono** e ir guiando al usuario en su navegación por los menús y las aplicaciones. TalkBack está **disponible prácticamente en toda la gama Galaxy**, y para activar la opción no necesitas descargar aplicaciones. Solo tienes que entrar en **Ajustes/Accesibilidad/TalkBack** y **clickar en activar**.

En ese momento, el smartphone te ofrece una sencilla y breve **guía narrada** de cómo sacar partido a la herramienta y cuáles son los gestos adecuados para desplazarte por la pantalla. Además, podrás **definir algunos ajustes**, como el volumen de la voz o en qué momentos no quieres que TalkBack esté activado (cuando acercas el teléfono al oído, gracias al sensor de proximidad, por ejemplo). Por motivos de seguridad y para proteger datos sensibles, **TalkBack no lee contraseñas o números de tarjetas de crédito**. En definitiva, TalkBack es una valiosa herramienta gracias a la que aún más personas pueden disfrutar de los contenidos, aplicaciones y servicios de un smartphones Samsung con independencia y seguridad.

¡Ahora puedes asociarte a través de nuestra página Web!

'Juegos' en pantalla en lugar de parches para el ojo 'vago'



Los niños con el ojo vago, con déficit de lectura o incluso con estrabismo podrán cambiar el parche en el ojo o las gafas 'de culo de vaso' por unos nuevos ejercicios virtuales que pueden interpretarse como juegos. **La empresa leonesa Proconsi ha creado la solución tecnológica 'Iristea'**, un *software* que ofrece diversos ejercicios que, a base de la repetición, corrige estas patologías visuales que trata la terapia optométrica. Además de estar dirigido a los más pequeños de la casa, deportistas de élite, profesionales de la conducción o agentes de las fuerzas del Estado también podrían mejorar sus habilidades visuales y reaccionar antes y de mejor manera ante un estímulo visual con estos ejercicios.

«El proyecto surge de la colaboración de Proconsi con dos especialistas en optometría (Agustín Fragero y Helena Vidal). En conjunto, **hemos creado una herramienta novedosa que permite ejecutar procedimientos de terapia visual**», explica el Director de la Oficina de Proyectos de la empresa leonesa, Constantino Lázaro de la Osa. La terapia visual, una técnica dentro del área optométrica que es poco conocida, permite, **a través de la repetición de ejercicios, mejorar una serie de habilidades visuales o corregir ciertas patologías**. Hasta ahora, los expertos en visión la ponían en práctica con técnicas tradicionales como son el uso de una pelota, una cuerda o cartulinas de colores. Elementos que Proconsi ha pasado a una pantalla táctil para que se utilicen en forma de juego.

El *software* creado permite que todos los procedimientos se puedan configurar a la hora de ejecutarlos con el fin de poner en práctica tratamientos personalizables y totalmente adaptables a las necesidades y demandas de cada paciente. Es decir, **los ópticos y optometristas podrán decidir el tamaño del estímulo, el contraste, ampliar elementos de despiste, reducir el tiempo de secuencias o el número de repeticiones**. «Todos los ejercicios poseen algún tipo de parametrización para que el especialista modifique la dificultad y vea y mida la evolución del paciente», concreta Lázaro de la Osa. Así, la herramienta *Iristea* desarrollada por Proconsi se sustenta en un *hardware* formado por una pantalla multitáctil de gran tamaño que recoge las respuestas del paciente ante los estímulos mostrados gracias a su sistema de alta precisión. Al mismo tiempo, el sistema de procedimientos interactivos permite captar la atención del paciente durante la terapia, de tal manera que **se mantiene activo e involucrado durante toda la duración de la sesión**.

Pero la gran novedad de esta aplicación de Proconsi es que es el primer *software* dirigido al sector óptico-optométrico que incorpora una de las tecnologías más demandadas actualmente: la movilidad. Es decir, no sólo el profesional contará con esta herramienta en su consulta, sino que **el paciente podrá disponer de sus ejercicios desde una Tablet**. El módulo de Movilidad de *Iristea* ofrece una serie de procedimientos categorizados según la habilidad visual que se desee entrenar o el déficit visual detectado que se quiera corregir. Por tanto, Proconsi ha diseñado más de 30 ejercicios de memoria visual, integración visuo-motora, dirección visuo-espacial, oculomotricidad, integración visuo-auditiva, visión periférica, percepción visual de formas, acomodación, binocularidad-vergencias e integración bilateral.