



PLAN DE PROYECTO PARA LA APLICACIÓN “ZETA ACCESS”

Elaborado por el equipo “Zeta Inclusión” del CPEE Jean Piaget de Zaragoza en colaboración con el IES Clara Campoamor Rodríguez.



ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN	3
2.	OBJETIVOS GENERALES	3
2.1.	DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA DE VALOR	3
2.2.	CONTEXTO ACTUAL Y PÚBLICO OBJETIVO	4
3.	EXPECTATIVAS.....	4
3.1.	LÍNEAS ESTRATÉGICAS	4
3.2.	TRIPLE RESULTADO SOCIAL	5
4.	ACTIVIDADES Y PROCESOS	5
4.1.	ACTIVIDADES PRIORITARIAS	5
4.2.	CRONOGRAMA DE PROCESOS.....	6
5.	RECURSOS	8
5.1.	RECURSOS MATERIALES	8
5.2.	RECURSOS ECONÓMICOS.....	8
6.	FINANCIACIÓN	9
6.1.	COSTES.....	9
6.2.	OBSTÁCULOS Y RIESGOS POTENCIALES	9
7.	MERCADO Y COLABORADORES.....	9
7.1.	COMPETENCIA.....	9
7.2.	COLABORADORES.....	10
8.	EVALUACIÓN.....	11
8.1.	INDICADORES	11
9.	CONCLUSIÓN	12
	ANEXO I. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.....	13

1. INTRODUCCIÓN

En Zaragoza, muchas personas con discapacidad intelectual y TEA encuentran barreras para disfrutar del ocio de manera autónoma y adecuada a sus capacidades. La falta de señalización accesible, información en lectura fácil, apoyos visuales con pictogramas o imágenes reales, así como apoyos auditivos en rutas turísticas, culturales y de entretenimiento dificulta su participación en la vida social.

Además, nos encontramos con que muchas veces las familias, cuidadores..., desconocen qué espacios son realmente inclusivos, lo que limita sus opciones de ocio y disfrute cultural. Por ello vemos la necesidad de adaptar el entorno urbano y ofrecer herramientas que faciliten el acceso para todos.

Este proyecto nace para dar respuesta a este problema. A través de un equipo multidisciplinar compuesto por maestros y profesores del ámbito de la educación especial y educación secundaria y, por supuesto, del alumnado con diversidad funcional.

Nuestra motivación se apoya en la convicción de que la tecnología debe estar al servicio de todas las personas, facilitando el acceso a una vida más plena y participativa. Este proyecto representa nuestro compromiso con una ciudad más inclusiva, donde el ocio y la cultura estén al alcance de todos.

2. OBJETIVOS GENERALES

2.1. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA DE VALOR

Zeta Access es una aplicación móvil cuyo **objetivo principal** es facilitar el acceso al ocio urbano a personas con discapacidad intelectual y Trastorno del Espectro Autista (TEA), promoviendo su autonomía y participación social en igualdad de condiciones.

La propuesta combina rutas accesibles y actividades inclusivas por Zaragoza. Las rutas cuentan con puntos de interés adaptados de diferentes maneras para ofrecer la información a través de diferentes canales y formatos, con indicaciones visuales claras y funciones interactivas que ayudan a planificar salidas con

confianza. La app busca romper barreras cognitivas y sociales mediante el uso de tecnologías accesibles y el diseño universal. Además, incluye funcionalidades como pictogramas, rutas comentadas con audio y alertas sensoriales, contribuyendo a una experiencia segura y positiva.

2.2. CONTEXTO ACTUAL Y PÚBLICO OBJETIVO

A pesar de los avances en accesibilidad física, muchas ciudades aún presentan importantes carencias en cuanto a la accesibilidad cognitiva. Personas con discapacidad intelectual y TEA, enfrentan dificultades para orientarse, planificar actividades o comprender el entorno, lo que limita su acceso al ocio y a la vida comunitaria. Zaragoza es una ciudad comprometida con la inclusión, pero no cuenta aún con una herramienta que centralice recursos accesibles de forma visual e intuitiva. *Zeta Access* surge para cubrir este vacío, empoderando a este colectivo y fomentando una inclusión activa en la ciudad.

El público objetivo de esta app incluye personas con discapacidad intelectual, TEA o cualquier discapacidad o trastorno que pueda beneficiarse de este proyecto, así como a sus familias. Por otro lado, a los centros educativos que cuenten con alumnado con discapacidad y quieran realizar excursiones o visitas accesibles para todos ellos y a aquellas entidades locales y colaboradoras que quieran participar promoviendo la accesibilidad y sensibilización de una ciudad más inclusiva.

3. EXPECTATIVAS

3.1. LÍNEAS ESTRATÉGICAS

A continuación, se reflejan las principales líneas estratégicas de este proyecto:

- Desarrollo de una aplicación móvil accesible con funcionalidades sencillas e intuitivas.
- Establecimiento de alianzas con asociaciones, centros educativos, comercios y entidades culturales.
- Promoción de la accesibilidad cognitiva y del uso del diseño universal en entornos urbanos.

- Campañas de concienciación sobre el derecho al ocio de las personas con discapacidad.
- Recogida de feedback continuo para mejorar la app desde la experiencia de los usuarios reales.
- Participación en eventos tecnológicos, educativos y de innovación social.
- Creación de una red local de puntos de interés inclusivos.

3.2. TRIPLE RESULTADO SOCIAL

En relación al ámbito **económico**, se fomentará el consumo local gracias a la visibilidad de comercios y espacios accesibles que formen parte de las rutas que se incluyan en la aplicación. Del mismo modo se generarían oportunidades laborales en el ámbito del desarrollo digital inclusivo.

Por otro lado, en el aspecto **social** nos encontraríamos con una inclusión real del colectivo con discapacidad intelectual y TEA, promoviendo su autonomía y bienestar. Gracias a este proyecto, podemos sensibilizar a la ciudadanía sobre diversidad funcional. Además, destacamos los siguientes puntos clave:

- Fomento de la inclusión social.
- Empoderamiento de las personas con discapacidad.
- Fortalecimiento de la comunidad.
- Sensibilización y educación inclusiva.

Finalmente, en cuanto a los aspectos **ambientales**, estas rutas pueden tener un impacto positivo al aprovechar el entorno natural y urbano de la ciudad y contribuyendo al turismo responsable, promoviendo el respeto por espacios naturales y el patrimonio cultural.

4. ACTIVIDADES Y PROCESOS

4.1. ACTIVIDADES PRIORITARIAS

Desde el equipo de Zeta Inclusión, se ha estado trabajando de forma cooperativa con el alumnado de ambos centros para desarrollar este proceso. Como principales actividades destacar:

- Investigación de campo sobre puntos accesibles de ocio en Zaragoza.
- Tutorización entre iguales para complementar la formación de alumnado y profesionales.
- Diseño colaborativo de la app con colectivos implicados.
- Desarrollo de una interfaz para la app y apuntes técnicos de su funcionamiento.
- Pruebas piloto con usuarios reales.
- Difusión y formación en el uso de la herramienta.
- Mantenimiento, actualizaciones y expansión de contenidos.



Imagen 1. Alumnado trabajando de forma cooperativa en la adaptación de una parada de la ruta mediante lectura fácil y pictogramas.

En el siguiente enlace puede verse una carpeta drive con ejemplos de diferentes puntos de una ruta que ha ido diseñando el alumnado de manera conjunta: <https://goo.su/ManF1> (al hacer clic en el enlace se abrirá en otra pestaña).

4.2. CRONOGRAMA DE PROCESOS

En el siguiente cronograma se encuentra la planificación del proyecto de, aproximadamente, un año de duración, donde se detallan las diferentes acciones y fases de desarrollo de la app *Zeta Access*.

Además, en el **Anexo I** se incluye un cronograma aún más detallado con las diferentes fases y actividades planificadas una vez comience el desarrollo de la app en sí mismo.

CRONOGRAMA DE DESARROLLO ZETA ACCESS

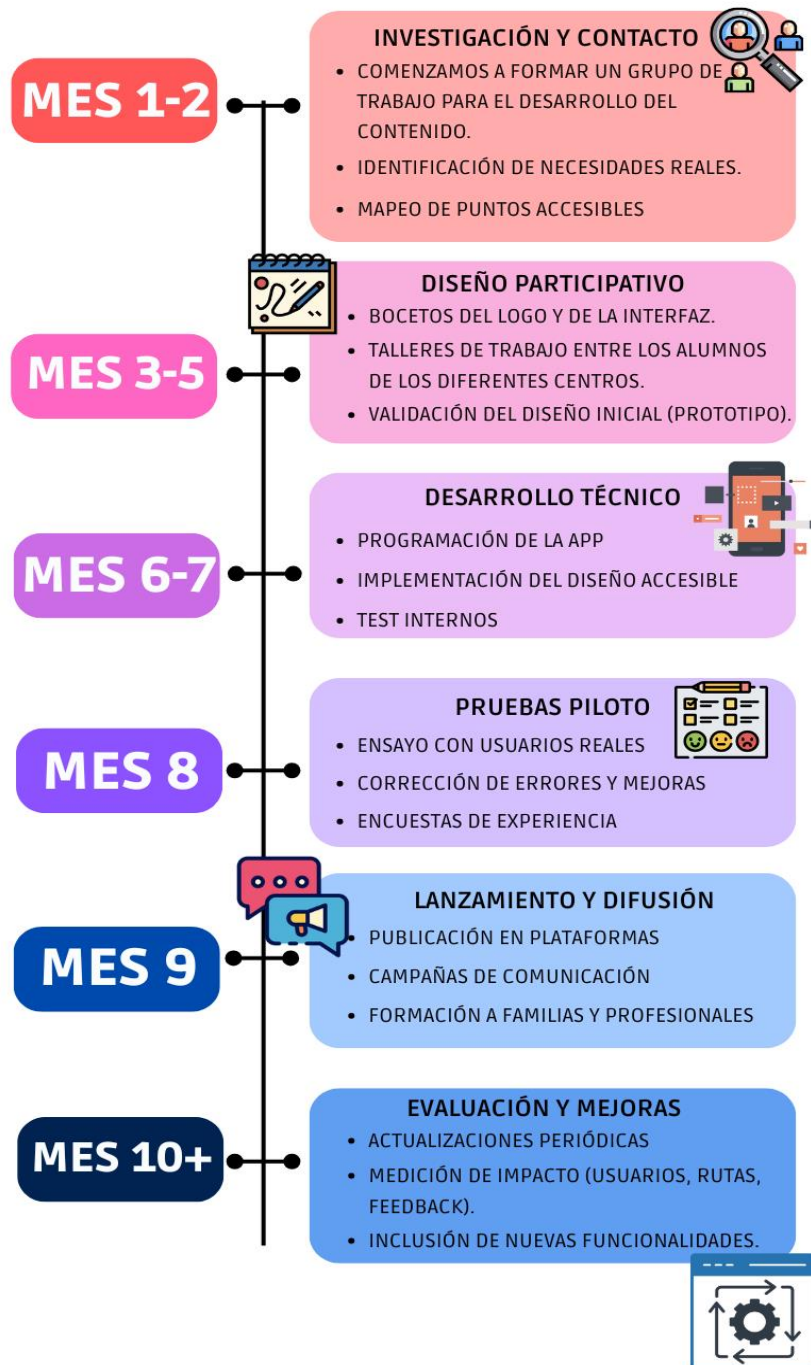


Imagen 2. Cronograma realizado en CANVA y con iconos de

<https://www.flaticon.es/>

5. RECURSOS

5.1. RECURSOS MATERIALES

Dentro de los recursos materiales necesarios para el correcto desarrollo y funcionamiento del proyecto, destacar:

- Dispositivos móviles para pruebas (tablets y smartphones).
- Servidores para alojar la app y base de datos.
- Material gráfico accesible (pictogramas, mapas, iconografía).
- Espacios para reuniones y talleres de co-diseño.
- Software de diseño y programación.

En el siguiente enlace se puede ver un diseño hecho en Canva a modo de ejemplo de cómo se vería la interfaz de la aplicación móvil: <https://goo.su/zraLqnw> (Al hacer clic en el enlace se abre una pestaña nueva con la presentación. La diapositiva 19 tiene audio).

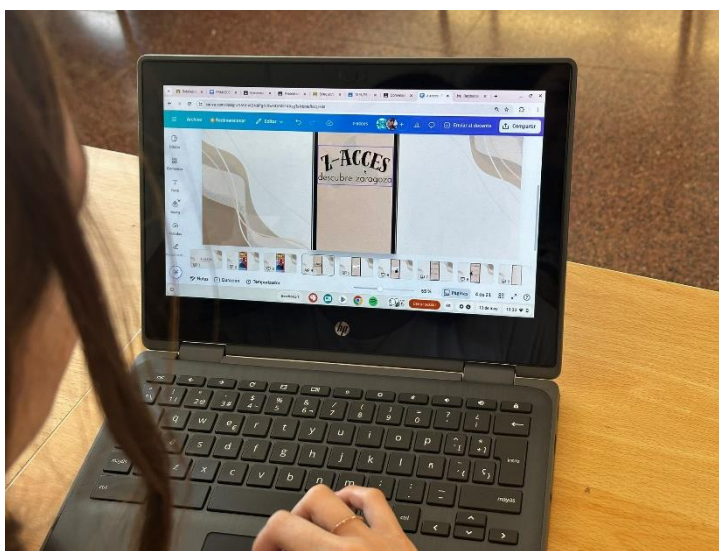


Imagen 3. Fotografía de una de las alumnas del IES Clara Campoamor que participa en el proyecto trabajando en el diseño de la interfaz.

5.2. RECURSOS ECONÓMICOS

Dentro de las principales fuentes de financiación destacamos el propio centro educativo Jean Piaget, ya que desde ahí llevamos a cabo las fases del desarrollo de la app y pondremos a prueba las rutas con nuestro alumnado. Por otro lado destacar a la fundación ONCE y su capital semilla de 5.000 €, del cual se contemplan:

- 2.000 € para el desarrollo técnico de la app.
- 1.000 € para materiales gráficos y diseño accesible.
- 500 € para sesiones de co-diseño con asociaciones.
- 500 € para difusión y formación (cartelería, redes, presentaciones).
- 1.000 € para mantenimiento y primeras actualizaciones.

6. FINANCIACIÓN

6.1. COSTES

Como ya hemos dicho, las pruebas de la app se realizarían con nuestro alumnado y el de centros e instituciones con las que trabajamos de forma directa. Por ello, en este apartado vamos a distinguir entre tres tipos de costes:

- **Producción:** programación de la app, diseño UX/UI accesible.
- **Distribución:** publicación en App Store/Google Play, mantenimiento web.
- **Comunicación:** diseño y difusión de campañas informativas.

Destacar también que la app será **totalmente gratuita** para sus usuarios.

6.2. OBSTÁCULOS Y RIESGOS POTENCIALES

En cuanto a los principales obstáculos y riesgos que hemos detectado:

- Dificultades técnicas en la implementación de funciones específicas (lectura de pantalla para personas invidentes, fallos en la activación de alertas sensoriales, etc.).
- Baja participación inicial de colectivos o falta de implicación institucional.
- Retos para mantener actualizada la información de rutas y lugares accesibles.

7. MERCADO Y COLABORADORES

7.1. COMPETENCIA

Aunque existen aplicaciones de mapas o turismo inclusivo, pocas están enfocadas específicamente a la accesibilidad cognitiva ni en la participación activa de personas con discapacidad intelectual y TEA. Zeta Access se distingue por su enfoque co-creado: desde el inicio del proyecto se han implicado a los

propios usuarios y a los profesionales que los acompañan, participando en la definición de necesidades, diseño de interfaz y validación de contenidos.

Esta metodología participativa garantiza una herramienta verdaderamente útil, inclusiva y ajustada a la realidad del colectivo. Además, en el futuro incluirá, además de las rutas y espacios accesibles, zonas de descanso sensorial y recomendaciones personalizadas, lo que le aporta un valor diferencial frente a herramientas más genéricas.

Por otro lado, se han analizado aquellos agentes externos que pueden influir en el desarrollo y éxito del proyecto:

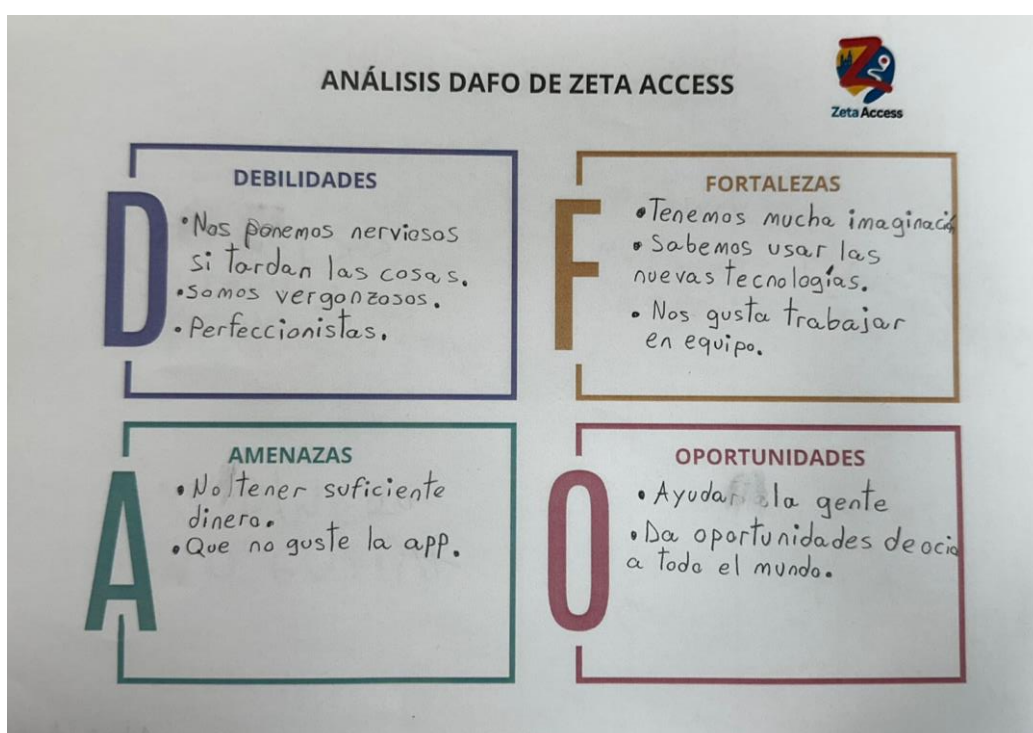


Imagen 4. DAFO elaborado por los alumnos del CPEE Jean Piaget al inicio del proyecto.

7.2. COLABORADORES

Para que el proyecto sea sostenible y tenga impacto real, se establecerán alianzas con entidades del entorno local. Entre los colaboradores potenciales se incluyen:

- **Asociaciones:** Plena Inclusión Aragón, Autismo Aragón, Fundación DFA, Fundación CEDES, Fundación Down Zaragoza... Su participación es clave en la validación de contenidos y pruebas piloto.
- **Entidades públicas:** Ayuntamiento de Zaragoza, Gobierno de Aragón, Zaragoza Turismo, Diputación Provincial, Tranvías Zaragoza... Podrán apoyar en la difusión, formación y uso institucional.
- **Centros educativos y ocupacionales** como el mismo CPEE Jean Piaget de Zaragoza. Podrán participar en el diseño, validación y uso de la app.
- **Empresas tecnológicas:** desarrolladores locales interesados en la innovación social.
- **Centros de ocio y cultural:** museos, bibliotecas, teatros, centros deportivos...Podrán aparecer como destinos accesibles verificados en la app.

8. EVALUACIÓN

Para asegurar el éxito del proyecto y su alineación con las necesidades del público objetivo, se llevará a cabo una evaluación continua que nos permita detectar puntos fuertes, áreas de mejora y oportunidades de innovación a lo largo del tiempo. Además, se fomentará la participación de los usuarios y colaboradores en el proceso evaluativo para garantizar que la herramienta evolucione en función de sus experiencias reales.

8.1. INDICADORES

Tenemos en cuenta los siguientes indicadores para evaluar el éxito del proyecto:

- Número de rutas accesibles registradas en la app.
- Número de usuarios activos mensuales.
- Nivel de satisfacción de los usuarios (a través de encuestas y comentarios).
- Número de entidades colaboradoras involucradas.
- Eventos realizados para formación y difusión.
- Mejora percibida en la autonomía de los participantes.
- Inclusión de nuevas funcionalidades según necesidades detectadas.

9. CONCLUSIÓN

Zeta Access nace de una necesidad real y urgente: garantizar que las personas con diversidad funcional puedan disfrutar de su ciudad con la misma libertad, seguridad y disfrute que el resto de la ciudadanía. El ocio, la participación cultural y la autonomía no son privilegios sino derechos fundamentales que deben ser respetados y promovidos con acciones concretas.

Este proyecto no solo es viable y socialmente necesario, sino que ha sido concebido desde la realidad cotidiana de los propios usuarios. Gracias a su enfoque participativo, su escalabilidad y su compromiso con la accesibilidad universal, *Zeta Access* tiene el potencial de convertirse en una herramienta extrapolable a otras ciudades y entornos que aspiren a ser verdaderamente inclusivos.

Contamos con un equipo comprometido y una hoja de ruta clara. Lo que proponemos no es solo una app, sino una forma distinta de mirar la ciudad: más humana, más cercana, más accesible.

ANEXO I. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Fase	Actividad	Duración	MES 1	MES 2	MES 3	MES 4	MES 5	MES 6	MES 7	MES 8	MES 9	MES 10	MES 11	MES 12
1. Análisis de necesidades	Elaborar briefing completo para terceros: Selección de un tipo de discapacidad y una ruta target que nos permita dar un buen briefing a compañías con apps especializadas en movilidad. Requisitos y funcionalidades necesarias. Diseño ideal de la experiencia de usuario.	1 mes												
2.- Búsqueda y selección de app existente	Búsqueda de start up (ej. www.liiffe.com) que tenga ya montado una plataforma de guías que podamos enriquecer y dar valor añadido con un journey específico para personas con discapacidad.	2 meses												
3.- Desarrollo MVP	Programación, diseño UX/UI, pruebas iniciales: buscar MVP (mínimo producto viable).	3 meses												
4. Pruebas piloto	Realización de pruebas exhaustivas para detectar errores y asegurar de que la app funcione correctamente en diferentes dispositivos y sistemas operativos. Esto incluye pruebas de usabilidad, funcionalidad y rendimiento.	1 mes												
5. Promoción	Doble Objetivo: a)- Búsqueda de financiación adicional para escalar el MVP: Ilunion + Instituciones b)- Usuarios potenciales: Asociaciones MKT directo + RRSS	2 meses												
5. Búsqueda de financiación adicional	Acuerdo socios que puedan financiar la escalabilidad del MVP con el objetivo de incluir nuevas rutas y casos de uso.	2 mes												
6. Análisis de nuevas funcionalidades.	Ampliación a nuevas rutas y nuevos tipos de discapacidades. Requisitos y funcionalidades necesarias. Diseño ideal de la experiencia de usuario.	1 mes												
7. Desarrollo nuevas funcionalidades	Programación, diseño UX/UI, pruebas iniciales: buscar MVP (mínimo producto viable). (Importante acompañamiento de Ilunion IT & Ilunion Accesibilidad)	3 meses												
8. Pruebas piloto	Realización de pruebas exhaustivas para detectar errores y asegurar de que la app funcione correctamente en diferentes dispositivos y sistemas operativos. Esto incluye pruebas de usabilidad, funcionalidad y rendimiento.	1 mes												
9. Mantenimiento y actualización	Monitorización y mejora continua	Permanente												