

SOLICITUD PROYECTO SOLIDARIOS ORANGE

DATOS DE CONTACTO DE LA ENTIDAD

Nombre de la entidad FUNDACIÓN CNSE PARA LA SUPRSIÓN DE LAS BARRERAS DE COMUNICACIÓN
CIF G82157926
Dirección C/ Islas Aleutianas 28
CP 28035
Población Madrid
Provincia Madrid
Email fundacion.cnse@fundacioncnse.org
Web www.fundacioncnse.org

Fecha de creación de la entidad: 26/10/1998

Número de beneficiarios/alumnos/clientes totales de la entidad: 1064000

Número de educadores/profesores/empleados totales de la entidad: 50

Acuerdos/Conciertos/financiaciones que garantizan la estabilidad del centro/empresa/startUp:

Tenemos convenios establecidos con el Ministerio de Sanidad, subvención nominativa el Ministerio de Asuntos Sociales y Agenda 2030 a través del Real Patronato de Discapacidad, con el Ministerio de Educación. Recibimos donaciones de BBVA, Iberdrola, Carrefour y otras entidades como Alcampo y su grupo. Contamos como financiador privado más destacado con la Fundación ONCE. Además concurrimos las convocatorias de ayudas del Ministerio de Cultura, Educación, delegación del gobierno para el Plan nacional de Drogas, etc.

Misión

Articular proyectos que contribuyan a una plena participación social de las personas sordas y a un mayor conocimiento y difusión del buen uso de la lengua de signos española y los medios de apoyo a la comunicación.

DATOS DEL PROYECTO

Nombre del proyecto

Adolescentes sordos ante las amenazas en la red

Categoría a la que te presentas:

USO RESPONSABLE

Colectivo beneficiario:

Personas con discapacidad, mayores?

Otros: especificar:

Alcance: número de personas que se van a beneficiar del proyecto:

Este proyecto va destinado a adolescentes sordos (según la OMS, la adolescencia abarca entre los 10 y 19 años) que son considerados nativos digitales, ya que han nacido en un mundo dominado por Internet, videojuegos,... De acuerdo con la última "Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de información y comunicación en los hogares" INE 2020, el 70% de los/as niños/as de entre 10 y 15 años dispone de teléfono móvil y más del 90% tiene acceso a Internet, porcentajes similares en la juventud sorda. El INE estima (encuesta sobre discapacidad de 2008) que en España había 21.900 niños/as y jóvenes sordos/as entre 6 y 24 años de edad (el INE solo proporciona datos por franjas de 6 a 15 años y de 16 a 24), se estima que este proyecto tiene un alcance de, fácilmente, 10.000 adolescentes sordos/as. No obstante, este proyecto es útil también para personas sordas de cualquier edad, que son considerados agnósticos/os digitales e inmigrantes digitales por haber nacido antes de la "explosión digital", pero para estos usuarios, las herramientas formativas accesibles son fundamentales. Se estiman en más de un millón de personas sordas, según los últimos datos del INE de 2008, así como sus familiares y profesionales docente.

El proyecto: cual es su campo de actuación, objetivos que persigue y que queremos hacer.

Campos de actuación:

Seguridad en la red, adolescencia sorda y competencias digitales.

Objetivos:

Los objetivos principales del proyecto son los siguientes:

Concienciar a la adolescencia sorda de entre 10 y 19 años sobre las amenazas en la red.

Prevenir actitudes y comportamientos no conscientes en la red por la adolescencia sorda que puedan suponer una amenaza para los demás.

Promover un uso responsable de Internet y de los recursos digitales en la adolescencia sorda.

Descripción del proyecto:

El proyecto consiste en el desarrollo de una página web de diseño responsive (adaptable a cualquier tamaño de pantalla, incluyendo smartphones y tablets) con aventuras didácticas interactivas en vídeo. La web se presentará en formato de videojuego educativo (serious game) y será accesible en lengua de signos española y subtítulo. La aventura interactiva consiste en un escenario ramificado (branching scenario) con escenas protagonizadas por personajes reales que exponen diferentes casos ante los que el/la usuario/a debe tomar decisiones. Cada decisión le lleva a un desenlace diferente y puede así conocer las consecuencias de tales decisiones. Los videojuegos educativos o serious games permiten combinar aprendizaje y diversión, siendo muy utilizados en sensibilización y educación por su probada eficacia a la hora de formar a las usuarias y usuarios en habilidades concretas.

Las amenazas en la red tratadas en este proyecto serán las más habituales en la actualidad entre jóvenes: cyberbullying, grooming, sexting, exposición de datos personales y acceso a contenidos inadecuados. Además, la página web incluirá otro tipo de recursos externos y/o documentación complementaria para profundizar en cada tema.

Participación de Fundación Orange: Queremos implicar a Fundación Orange de forma muy activa a través de sus recursos materiales y de sus trabajadores/as en todas las fases de desarrollo del proyecto: aportando contenidos y ejemplos reales de casos (por ejemplo, casos de phishing), protagonizando escenas en las que sean necesarios actores y actrices adultas oyentes, filmando escenas en oficinas o localizaciones de Orange y aportando equipamiento audiovisual para la filmación.

Para todo ello, será necesario disponer de un equipo mixto de trabajo conformado por profesionales de la Fundación CNSE y de la Fundación Orange. La Fundación CNSE, además de coordinar el proyecto, aportará todo su conocimiento especializado en la comunidad sorda, realizará las traducciones a lengua de signos española y subtítulo, diseñará el escenario ramificado, desarrollará la página web y realizará la difusión en sus canales de comunicación especializados para llegar a las personas destinatarias.

Sostenibilidad del proyecto.

Dado que el resultado final es una web alojada en los servidores de la Fundación CNSE, se garantiza su viabilidad media de cinco años como mínimo, en función de las adaptaciones que sea necesario realizar por los avances tecnológicos en la red. La Fundación CNSE dispone de servidores propios que periódicamente va actualizando para dar cobertura a acceso de miles de personas. Así, a lo largo de los últimos 20 años, ha desarrollado numerosas webs, apps móviles y servicios digitales que siguen estando a disposición del público (pueden consultarse algunos en <https://fundacioncnse.org/recursos.php>).

Por otra parte, el acceso a la página web será totalmente gratuito, por lo que estará disponible en los

próximos años en cualquier momento, formará parte del catálogo de recursos citado anteriormente y la Fundación CNSE remitirá a dicha página web a las solicitudes de información que reciba por parte de familias y profesionales docentes. Una vez finalizado el proyecto, el mantenimiento necesario es mínimo, ya que solo será necesario mantener el alojamiento web y realizar pequeñas adaptaciones que los avances tecnológicos puedan exigir (por ejemplo, en el último año hemos hecho la conversión de Flash a HTML5 en algunas de nuestras páginas web tras su discontinuación).

Desarrollo del proyecto: calendarización

cronograma_proyecto_fundacioncnse.pdf

Alcance geográfico y si existe la posibilidad de ampliarlo y hacerlo crecer (local, autonómico, nacional, internacional)

El alcance del proyecto es nacional ya que se difundirá a todo el territorio a través, entre otros medios, de la red del movimiento asociativo de personas sordas, a excepción de los/as adolescentes sordos/as usuarios/as de lengua de signos catalana. El proyecto ofrece diversas vías de ampliación:

Adaptación a lengua de signos catalana.

Nuevas aventuras interactivas que contemplen otras situaciones de riesgo en la red.

Adaptación a signos internacionales e inglés para la adolescencia europea.

Ampliación del proyecto con el registro de usuarios con funcionalidades personales.

Presupuesto requerido a Orange en euros y en caso aplique cuánto es el total del presupuesto y si existen otras vías para alcanzarlo.

presupuesto_fundacioncnse.pdf

Impacto cuantitativo por años - definir los KPI (cuáles son los indicadores claves que hacen que sea un proyecto con impacto)

Para la definición de los indicadores de este proyecto hemos puesto especial atención en que se trate de indicadores claros, sencillos y cuantificables y sobre todo, que pongan de manifiesto de forma cuantitativa el impacto social alcanzado por el proyecto. Por este motivo destacamos la ejecución y puesta en funcionamiento de la web (recurso pedagógico) y el número de CC.AA. a las que llegamos en la difusión del proyecto, ya que es fundamental para tener un alcance nacional y que la información llegue a los adolescentes y sus familias. Vamos a cuantificar la accesibilidad del recurso para asegurar que no existen barreras de comunicación para los adolescentes sordos y creemos fundamental defender y sensibilizar sobre la igualdad de género, poniéndonos como indicador el nº de figuras femeninas y masculinas que mostraremos. Queremos también medir la difusión del juego para valorar si alcanzamos la repercusión y el

impacto que inicialmente esperamos. Destacar que esperamos además un impacto sobre el mantenimiento del empleo en nuestra Fundación que es cuantificable. Todo estos indicadores de impacto podrá medirse al año después de la ejecución del proyecto y al año después +1.

Archivo adjunto

pki_proyecto_fundacioncse.pdf

Cúales son los ODS que impactas

- 1. Fin de la pobreza
- 2. Hambre cero
- 3. Salud y bienestar
- 4. Educación de calidad
- 5. Igualdad de género
- 6. Agua limpia y Saneamiento
- 7. Energía asequible y no contaminante
- 8. Trabajo decente y crecimiento económico
- 9. Industria inclusiva y sostenible. Innovación
- 10. Reducción de las desigualdades
- 11. Ciudades y comunidades sostenibles
- 12. Producción y consumo responsables
- 13. Acción por el clima
- 14. Vida submarina
- 15. Vida de ecosistemas terrestres
- 16. Paz, justicia e instituciones sólidas
- 17. Alianzas para lograr los objetivos

DATOS PADRINO ORANGE

Nombre _____

Apellido _____

Email _____

Teléfono _____

DOCUMENTACIÓN ADJUNTA

Descárgate la plantilla y rellénala.

plantilla_solidarios_2021_fundacioncse.pptx

Añadir logo de la entidad (opcional)

logo_fcse.jpg

Añadir imagen del proyecto (opcional)

logo_fcse.jpg
