



J. FERNÁNDEZ  
BILBAO

# Un mundo mejor

**E**l teléfono móvil y las tabletas, aunque no lo parezcan, también pueden ser usados para *ejercitar la voz* y comunicarse con otras personas. Sin embargo, las cada día más sorprendentes y prodigiosas funcionalidades que incorporan estos dispositivos inteligentes han ido desterrando la palabra en favor de la acción: usted puede saber con exactitud qué tiempo hace en su destino vacacional, reservar el billete de avión y el hotel y, una vez allí relacionarse –mayoritariamente de forma virtual– con otras personas con quienes comparta algún interés. Y por si este universo digital no fuera suficiente como para sentirse el *rey del mundo*, en los últimos tiempos están despuntando las aplicaciones terapéuticas que tienen por objeto mejorar la salud y, en otros casos, prevenir.

Entre ellas, destaca Tweri Alzheimer Caregiver App, destinada a facilitar la vida a familiares de personas con Alzheimer a través de un programa de geolocalización que fija unos límites de seguridad en el callejero y avisa a los familiares cuando el enfermo rebasa la frontera que ha sido marcada al tiempo que les envía a su *smartphone* la última posición geográfica obtenida. Spare Parts es otra *apli* ideada para personas con problemas de visión, principalmente con edad avanzada, que permite agrandar las letras que aparecen en el teléfono o en la tableta para poder leer los textos con más claridad.

En el ámbito de la discapacidad y la salud mental, los expertos destacan el programa Ablah que mejora la comunicación e integración de personas con autismo usando el teléfono; Picaa, de ayuda al aprendizaje con propuestas didácticas adaptadas a alumnos con necesidades educativas especiales. Un buen ejemplo de este tipo de *programitas* con finalidad social y terapéutica es Vasco y se llama e-Mintza, una app gratuita <http://fundacionorange.es/emintza.html> que facilita la comunicación de personas con graves barreras comunicativas ya que "permite al usuario comunicarse con otras personas mediante tecnología táctil y multimedia a través, preferentemente, de una tableta", expresaban DEIA desde la Fundación Dr. Carlos Elosegui de Policlínica Gipuzoa.

Desde su lanzamiento en septiembre de 2011, ya ha sido descargada por 22.500 usuarios de 59 países. A día de hoy, está disponible la versión Windows, la de Android "y la de MacOS, estará para la semana que viene", adelantaba a este periódico Ane Basurco, logopeda del proyecto.

e-Mintza "es fácilmente personalizable en cuanto a la lengua utilizada (euskera y/o castellano), textos, imágenes, vídeos o sonidos, en función de las necesidades del usuario, quien podrá interactuar a través de una pantalla táctil en un dispositivo tipo tableta, pero también a través del ratón en el caso de una pantalla de ordenador no táctil", describía el doctor Joaquín Fuentes. Esta herramienta, inicialmente pensada para facilitar la comunicación de las personas con autismo puede ser usada por otras muchas personas, debido precisamente a esas características.

**DE 400 A 10.000 PALABRAS** Así, por ejemplo, agregaba Fuentes, puede ser útil para niños con sordera que aún no han adquirido un lenguaje; parálisis cerebral, personas con discapacidad intelectual grave; pacientes con daño cerebral adquirido por traumatismos o accidentes; personas

► Las aplicaciones con propósitos sociales y 'curativos' ideadas en los dos últimos años para smartphones y tablets buscan su hueco en este mercado  
 ► e-Mintza, desarrollado por la Policlínica Gipuzkoa, ayuda a superar las barreras comunicativas y abre una nueva dimensión a miles de personas



Un niño se comunica con otra persona mediante la aplicación e-Mintza, descargada en su dispositivo móvil. FOTO: DEIA

**La aplicación e-Mintza ya ha sido descargada por casi 20.000 usuarios de 55 países**

**Los problemas para hablar se resuelven con imágenes y dibujos asociados a sonidos**

mayores con enfermedades neurodegenerativas; personas que no pueden expresarse por requerir intubación o ventilación asistida durante su ingreso, etc.. Y es que su manejo es tan sencillo como acceder a un catálogo de 400 imágenes que están asociadas a sonidos y con los que incluso es posible formar una frase y pulsar el icono para ser escuchado.

Además, esta particular *enciclopedia* puede ser ampliada hasta los diez mil vocablos de forma rápida y nada complicada: fotografiar el objeto que se quiera (un alimento, una medicina, un familiar, o un juguete por ejemplo) escribir su nombre y agregarlo a ese catálogo que puede ser ordenado por grupos en función del interés de la persona que lo emplee.

El proyecto e-Mintza se inició en 2009, "involucrando a los usuarios finales desde las fases iniciales, para que el proyecto respondiera realmente a sus necesidades. La evaluación con usuarios reales [dos niños, dos jóvenes y dos adultos] se mantuvo durante nueve meses teniendo en cuenta parámetros como la adecuación de los pictogramas, el tamaño de las fotos, la capacidad motriz del usuario, la utilidad comunicativa real y no tanto lúdica de la herramienta, la manejabilidad y la funcionalidad educativa, entre otros aspectos", agregaba Basurco.

Entre las novedades incorporadas tras ese periodo, sus multidisciplinares *padres* y *madres* [Policlínica Gipuzkoa, Fundación Orange, Nes-

plora, Asociación de Autismo Gaudena y el Ministerio de Industria] destacan la agenda, en la que el usuario puede fijar hasta seis actividades por día o espacio temporal ya que la planificación es un elemento esencial para las personas con autismo o con discapacidad intelectual. El inacabado catálogo de aplicaciones *curativas* podría completarse con Physiotherapy Exercises, que descarga al dispositivo móvil más de seiscientos ejercicios para personas con lesiones

medulares y otros trastornos neurológicos; y el MyFirst ACC, que facilita la comunicación de niños con retrasos o trastornos en el habla. Destinado a los niños diabéticos, Contando alimentos con Lenny permite controlar los carbohidratos que consumen de manera divertida, lo que facilita mantener los niveles de azúcar y planificar las comidas.

Pero incluso los profesionales de la sanidad se han subido al carro de las aplicaciones y cuentan ya con iDoc-

tus, que les permite acceder de forma inmediata desde sus tablets a información sobre medicamentos y patologías, calculadoras médicas para cuantificar la gravedad de una patología, el ajuste de las dosis o la interacción de los fármacos y sus efectos sobre el paciente.

## DE UTILIDAD SOCIAL

● **Violencia de género.** Pensado especialmente para mujeres víctimas de violencia machista, el programa SOS Helpers permite programar el smartphone para que avise a un determinado teléfono, que puede ser el de la policía o el de un familiar o amigo, en caso de crisis, peligro o riesgo.

● **Búsqueda de viajes.** Quince de cada cien búsquedas de viajes durante este año se realizarán a través de dispositivos móviles, cinco puntos porcentuales de lo registrado el pasado año y doce puntos por encima del porcentaje de 2010, según el portal de hoteles Hot.es.

● **El tiempo.** La app 'Tiempo Aemet' que permite conocer el tiempo en función de la localización y compartir las predicciones en las redes sociales cuenta con 630.000 descargas. 'El tiempo' en RTVE.es ofrece un pronóstico a siete días en más de ocho mil localidades del Estado y dos mil en todo el mundo y, en solo dos semanas ha tenido más de 60.000 descargas.

## LA CIFRA

600

● **Aplicaciones.** En apenas dos años y medio, desde 2010 hasta la fecha de hoy, se han creado más de seiscientas aplicaciones relacionadas con la salud. En aquel entonces facturaron más de 100 millones de dólares, y el ejercicio pasado, la cifra estimada fue de 718 millones de dólares.