

# **SIYESSHI**

**ESPACIO INTERNET PARA DISCAPACITADOS INTELECTUALES.**

Proyecto de  
Iñigo Vallejo-Nágera

Me llamo Iñigo, soy español, vivo en Madrid y tengo 52 años. Estoy casado con Almudena y tenemos una hija de nueve años con síndrome de Down, que se llama Victoria.

El que les habla, sabe muy poco de informática y del manejo de Internet. Lo básico, basiquísimo. A pesar de lo poco que se del tema, (los ordenadores y yo, muy a mi pesar, somos como el agua y el aceite) estaba googleando en casa, cuando me imaginé esta situación, que creo puede ser de particular interés para personas con discapacidad, sus familiares, amigos, etc. Y de interés general, para muchos otros sujetos como estudiantes, profesores, o diferentes compañías por poner unos ejemplos. Como les contaba, estaba yo imaginándome cosas cuando un mago de la red, se me apareció en la pantalla y me preguntó.

“ ¿Iñigo, si pudieses que aportarías a la web?”

Intenté contestar pero no me dejé ni tan siquiera empezar a hablar.

“Antes de que me respondas te diré las reglas. Si me gusta tu respuesta, te iré preguntando la siguiente pregunta y así sucesivamente. Cuando me contestes satisfactoriamente a todas las preguntas, te diré como puedes conseguir poder hacer lo que quieres en la red”

“¿Puedo soñar mientras respondo? Se muy poco de Internet, a si que, no me queda otra” Le dije al mago, para que tuviese clara mi situación y pudiese medir la capacidad que tengo de contestar.

“Pues claro que puedes soñar, estás en la Web”

El mago parecía apresurado y de mal humor, así que, respondí inmediatamente ya que tenía muy claro que es lo que haría en Internet.

“Crearía un espacio en la Web que la que llamaré temporalmente **SIYESSHI**. Palabra formada por si en español, yes en inglés y shi en chino.

“¿Qué pretende ser SIYESSHI?” Me preguntó el mago.

“La mejor manera que se me ocurre para explicarlo es poner como ejemplo, mi situación personal”

“Adelante y ve al grano.” Contestó el mago mal humorado.

“Me planteo, que si por ejemplo, algún domingo de lluvia que mi mujer y yo tengamos que salir de casa, y la única solución que nos quede es dejar a mi hija Victoria al cuidado de sus abuelos, que tienen más de setenta años y saben lo justo de Internet, puedan navegar en un espacio creado especialmente para personas como Victoria, un lugar de interacción, aprendizaje, colaboración y diversión pensado junto y para personas con discapacidad, para su uso, disfrute y desarrollo personal. Un espacio diseñado por todos nosotros, padres, personas

con discapacidad y otros grupos e individuos que colaboren. Un espacio en que tanto el abuelo, como el primo, el cuidador, el profesor, o un amigo de una persona discapacitada, puedan juntos o por separado trabajar, divertirse y aprender en un lugar seguro y positivo.”

“¿Qué tiene SIYESSHI que no tengan otros Web Servers que intenten hacer lo que tu pretendes?”

“Que el setenta por ciento de su estructura está basada en un sueño sin límites, y el resto, en realidades de lo que es a día de hoy internet en su conjunto”

“Bueno”, dijo el mago dudando si dar o no por buena mi respuesta. Se lo pensó un poco y continuó hablando en un tono algo menos serio del que había mantenido hasta entonces.

“Si no es mejor, por lo menos es diferente...aquí va mi siguiente pregunta ¿Puedes especificarme a lo que te refieres con un ejemplo en concreto? ¿Por donde empezarías?”

“Supongamos que soy una estudiante de periodismo, o literatura y que tengo una asignatura en la que tengo que escribir un cuento. Se me ocurre la idea de que esté ilustrado por una persona con discapacidad, aunque no sea un requerimiento que ha impuesto el profesor. La estudiante tiene una sobrina discapacitada que pertenece a un taller de pintura. El taller y nuestra estudiante se ponen de acuerdo y entre los dos consiguen explicar a su sobrina el cuento y le piden que lo ilustre. El trabajo se termina y tienen un cuento ilustrado, creado por dos personas, una de ellas con discapacidad. La estudiante entrega su trabajo al profesor y a este, le gusta el resultado y da una buena calificación al cuento, añadiendo un pequeño comentario al respecto. La estudiante contentísima le enseña su trabajo a una compañera, que al verlo, se le ocurre la idea de escribir unas poesías para hacer lo mismo que su amiga, pero en vez de con dibujos con fotografías. Su novio es fotógrafo y cuando le comentó esta idea, el novio le sugirió que lo ilustrase con fotografías. La historia se repite, el profesor está encantado y propone esta idea a todos sus estudiantes. A muchos de ellos les parece buena, y un alumno propone si puede escoger cinco fotografías realizadas por personas con discapacidad y escribir cinco poesías basándose en ellas. Por ahora ya tenemos tres proyectos ilustrados y terminados.

El mago me detuvo y me miró sonriendo. “De acuerdo, lo pillo, la bola se hace más grande, una abuela escocesa que escribe historias para el periódico local propone al taller ocupacional de su pueblo, que su gente las ilustre; y como este muchos ejemplos más. Ahora tienes

muchos libros y a uno o varios profesores muy contentos, a una abuela y a un centro encantados ¿Cuál es el siguiente paso?”

“Seguir soñando. En mi sueño ya no son solo alumnos y profesores los que colaboran. Los talleres, centros ocupacionales y fundaciones especializadas participan activamente. Ahora, el abuelo al que le han dejado en el último momento en un domingo de lluvia a Luis, su nieto con discapacidad, tiene algo que hacer con él. Está ayudándole a redactar de forma correcta un cuento que Luisito tiene en la cabeza, es decir, están interactuando. ¿Pero que es lo que le motiva a Luisito a querer estar puliendo su libro, y no sugerir a su abuelo que prefiere ver una película? Pues que su amiga Victoria va a ilustrar su cuento, y un taller ocupacional, que enseña a chicos las artes de la imprenta se lo va a maquetar, o su tía Leti, que es diseñadora gráfica y quiere colaborar. En este caso, tendremos a tres miembros de una familia dando forma al cuento de Luisito. Se ponen en contacto con Victoria que es down, y ella y su madre comienzan a trabajar. Al cabo de un tiempo finalizan los dibujos. Como no tienen escáner en casa, Victoria lleva los dibujos a su centro ocupacional o fundación, estos se lo escanean y se lo mandan a Leti para que los maquete. Leti y Luisito deciden juntos en qué momento meter cada dibujo en el cuento, el tipo de letra etc. Una vez que el cuento está terminado, lo envían a la librería de SIYESSHI, que existe gracias a que un profesor de literatura y sus estudiantes, plantearon a miembros de la facultad de ciencia y tecnología la necesidad de crear una librería para poder clasificar, almacenar ya no solamente libros de personas con discapacidad, que hayan colaborado de una manera u otra con cada proyecto, sino también, con artículos, trabajos universitarios de psicología, pedagogía, programación etc. para discapacitados. Aportaciones serias de profesionales y padres, que deberán pasar por los filtros necesarios para acceder a la librería de SIYESSHI.

Ya que me pongo a soñar, me gustaría que en unos años, en esta librería, hubiese una sección creada por universidades, especialistas, programadores, psicólogos, educadores, padres etc. que guiasen a estudiantes, jubilados, técnicos etc. para que su proyecto se adapte a las necesidades de simplicidad y lenguaje requeridos por las personas con discapacidad.

Voy a poner un ejemplo.

Manolo es programador y tiene una novia con un hermano que se llama Paco de siete años con síndrome de Down. A Paco le encanta hablar a un dinosaurio en el iPhone que le responde repitiendo lo mismo que él dice. Manolo decide hacerle algo parecido pero diferente, se lo toma en serio y se mete en la librería de SIYESSHI,

busca en la base de datos y encuentra un manual escrito por pedagogos, padres, psicólogos y programadores que le dan las directrices a seguir para lograr que Paco, de siete años, interactúe de una forma positiva con el juego que pretende crear.

Manolo después de haber hecho sus deberes, sabe que tiene que hacer una figura con una cabeza, ojos y boca grandes. Busca en la nube y se baja un programa que le permite que su personaje hable. También otro que permita que mueva las cejas y abra y cierre la boca. Pero cuando le va a poner voz, piensa en un dibujo que le enseñó Paco que hizo en el colegio. Es perfecto. Manolo crea un personaje con el dibujo de Paco, y para iniciar el juego, pone una música que ha encontrado en la parte de música de SIYESSHI, que tiene otra biblioteca musical igual que la literaria con grabaciones de personas con discapacidad. Una vez que termina el juego del muñeco, lo destina al apartado o sección de SIYESSHI, que analizará si dicho juego es apto para la sección de juegos. Si lo es, lo incluirán en el espacio de juegos de niños de siete años.

Como puedes ver mago, las posibilidades son infinitas, y cada sección de este espacio cultural dentro de SIYESSHI es independiente y a la vez combinable con las diferentes artes.

Una combinación que a mi personalmente me gusta mucho es la de pintura, escultura y fotografía con arquitectura. Para dar un ejemplo de esta unión, quiero viajar en el tiempo hacia el futuro.

Mi hija Victoria, ha cumplido quince años y tiene una amiga que se llama Pipi, a quien le encanta pintar. Pero Pipi, no consigue llegar a las finales de los grandes concursos de pintura, que ya existen en SIYESSHI. El más prestigioso de todos, es el de los grandes museos. Hace unos años, el Louvre, el Prado el Metropolitan y el Hermitage se pusieron de acuerdo para conseguir que alguien creara un programa que fuese capaz de adaptar virtualmente sus mejores salas y cambiar por ejemplo, la Gioconda por uno de los retratos seleccionados para la gran final, a si hasta llenar las salas destinadas al concurso. El premio lo entrega un muñeco, que representa al presidente Sarkozy en el Louvre, (con su voz antes grabada) dando la enhorabuena al ganador. Lo mismo podría hacer Carla Bruni en la entrega de premios en el festival de Cannes en la sección de videos, o Angelina Jolie en los oscars.

Regresando a la situación en la que se encuentra Pipi; mi hija Victoria me comenta el problema que tiene con sus cuadros y, entre los tres se nos ocurre esta idea. Vamos a crear nuestra propia galería. Llamo a un amigo arquitecto y se involucra. Mueve sus hilos y me dice que uno chico joven que trabaja en el estudio ha adaptado un proyecto que hizo

en la universidad a nuestras necesidades. Ahora tenemos una galería en la que Pipi y Victoria pueden colgar cuadros. Pipi escoge su mejor obra para ser la primera en estrenar la galería, a la que llaman PipiVic y se pone en funcionamiento. Comienzan a buscar más cuadros de otros pintores en diferentes lugares dentro de SIYESSHI. Se deciden por uno y, se ponen en contacto con el taller o la persona que tiene ese cuadro. Estos contestan que lo sienten mucho, pero que el cuadro lo tiene la galería La Pincelada hasta finales de mayo. El cuadro es de un pintor muy demandado y tener el cuadro al mes vale 5 puntos.

“¿Qué es eso de los puntos?” Me preguntó el mago, “*a este se le botó la canica*” debió pensar.

“Todos los que participan en la parte cultural de SIYESSHI, necesitan puntos para moverse, no en todos los casos, como por ejemplo las librerías. Sin embargo volvamos al caso de Pipi y Victoria, que han recibido 100 puntos por montar la galería, pero ahora tienen que gastarse en la exposición 60 puntos para su inauguración. Una vez que la tengan montada, tienen que enviar invitaciones para que la gente vaya a su galería; por cada veinte visitas recibirán 5 puntos. Una galerista que no pertenece a SIYESSHI, visita uno de los links en la red de SIYESSHI y empieza a navegar por las galerías más serias, ya que se puede comprobar el número de visitas que ha tenido. Esta galerista, va a tener una selección de lo mejor que hay entre los miles de cuadros que tendrá SIYESSHI y decide montar una exposición con los cuadros de personas con discapacidad en su galería de Madrid. Alguno de estos cuadros se venden y los pintores han logrado sacar el cuadro de la galería PipiVic al mercado.

Pipi y Victoria tienen una galería y están aprendiendo a conocer el mercado del arte, como funciona, como se negocia etc. No solamente ellas y sus padres o hermanos se han beneficiado de esta situación, que han aprendido a negociar y moverse dentro del mundo del arte, también el arquitecto recién licenciado, que tiene de milagro un trabajo temporal en un estudio de Arquitectos. El tipo se la pasa dibujando ventanas de cuartos de baño en apartamentos adosados. Este sujeto, de repente, tiene una galería diseñada por él, en pleno funcionamiento gracias a Pipi, Victoria, sus padres, cuidadores, primos etc. Para que esta sección funcione es fundamental la colaboración y la implicación de los talleres, fundaciones, profesorado y familiares.

Pipi y Victoria han tenido un montón de visitas en su galería y han logrado sumar 100 puntos. Esta tarde es la entrega de los oscars a los mejores videos y quieren ir a la fiesta, han quedado con muchos otros

niños, a las seis de la tarde de este domingo lluvioso y frío en el teatro Kodak.

El padre de Pipi está con ella en este momento, y Victoria con su madre en SHIYESSHI, pero para acceder a la entrega de los Oscars, tienen que dar nada más y nada menos que diez puntos, además es necesario para los hombres ir de pajarita y a las mujeres de largo.

“Para el carro amigo, que me pierdo” Me dijo el mago. ¿Cómo se van a vestir?”

“Pues muy fácil. Recuerdo que mi hijo cuando era más pequeño, le encantaba un juego en el que había varios muñecos a los que les vestía y conseguía cosas por puntos, intentando mejorar su condición y capacidad de lucha etc. Estos muñecos tenían que llegar a un tesoro, había diferentes opciones: El castillo, la isla, la ciudad etc. y podían pasar de un sitio a otro. Lo mismo ocurrirá con todos los lugares en los que haga falta tener puntos para participar dentro de SIYESSHI. Sigamos con el ejemplo de la entrega de los oscars a los mejores videos. Pipi y Victoria necesitan gastarse puntos en comprarse un traje para poder asistir a la ceremonia de los oscars. Una vez que los compren, serán suyos y lo podrán usar siempre que quieran, ya que en su nido personal, dentro de SIYESSHI, pueden guardar el traje y todo lo que hayan conseguido. Para ir a comprar su traje se meten en tiendas que han montado otras chicas que colaboran con escuelas de diseño de ropa. Algunos de los estudiantes incorporan sus diseños a un programa básico que encuentran en SIYESSHI. Con rasgos generales y dependiendo del tiempo que le quieran dedicar a su traje, este será mejor o peor. Estos estudiantes enviarán a la tienda de Manuela sus creaciones ya adaptadas al programa del muñeco que representa a las chicas. Por supuesto en cada vestido se podrá saber el nombre y los datos de su creador, además tendrá la misma experiencia del arquitecto de la galería. El diseñador podrá ver circular su vestido en la fiesta de SIYESSHI en el teatro Kodak.

Los padres y familiares estudiaremos detenidamente, qué vestidos, joyas, peinados etc., escogen nuestros hijos. Toda esta información puede ser muy útil a psicólogos, educadores y...”

“Tranquilo, que te voy hacer la siguiente pregunta. Ya he pillado lo que desearías hacer en la red y por ahora, mientras estemos en la fase de sueño me vale. Así que por favor, para un momento de hablar y deja que recapitemos, porque me estás haciendo un lío. Lo que me quieres decir, es que tu hija, a la que le encanta pintar, va a ser capaz de aprender a llevar una galería ayudada por ti. Al hacerlo, os vais a divertir y estimular, no solamente vosotros sino personas como la

estudiante de diseño de ropa o el arquitecto que dio su proyecto de tienda o galería”

El mago se acarició suavemente la barbilla y permaneció unos segundos pensativo. ¿Me pregunto cual sería el coste en talleres, profesorado y tiempo para alcanzar esta meta?”

“También me lo pregunto yo y otras muchas cosas más. ¿Será capaz SIYESSHI de estimular a los centros y fundaciones? ¿Les gustará a sus profesores ver el cuadro de Menganita en la final de los grandes museos? ¿O a los talleres de escritura ganar un premio por tal libro?”

“Calla y no sueñes tanto” Me gritó el mago para continuar hablando.

Vamos a ver Iñigo, quieres crear un espacio que se va a llamar SIYESSHI. La idea de este espacio, es para personas con discapacidad. Dentro de tu espacio hay una sección muy importante, o la más importante de todas, es la sección **cultural** de la que ya me has dado muchos ejemplos. ¿Me imagino que la cocina también forma parte de esta sección?”

“Exacto, imagínate que un gran cocinero...”

“No sigas que me lo imagino, Fulanita y su abuela, acaban montando un restaurante en SIYESSHI, que da canapés en la inauguración de la exposición de la galería PipiVic etc. No me sueltes otra vez el mismo rollo por favor”

“Déjame añadir solamente una cosa más. También grandes compañías se pueden beneficiar de SIYESSHI”

“Como te sigas tirando donde no hay agua, me voy a buscar otro soñador a otra parte”

Como el mago andaba apresurado no me quedó de otra que ir directamente al grano.

“Todos sabemos que los fabricantes de automóviles están comenzando a diseñar coches que conduzcan solos, sabemos que en la nube ya hay programas que... ¿Por qué Toyota o General Motors o su fundación no pueden involucrarse con un programa, que para cuando llegue el momento, nuestros hijos estén preparados para conducir, por lo menos en teoría. ¿No sería un buen punto de partida para dichas compañías y sus ingenieros?”

“La rueda vuelve a girar y hay un juego creado por una gran compañía, que les permite conducir pensando en sus posibilidades, dependiendo del nivel de discapacidad que tenga el sujeto en concreto ¿Me equivoco?” Preguntó el mago

“No. Esa era más o menos la idea” Contesté temiéndome lo peor.

“Bueno, ahora pasemos de los sueños a la realidad. ¿Por donde empezamos?”



“Antes de contestar a tu pregunta déjame añadir una cosa más, que creo, es de gran importancia. Con anterioridad comenté algo sobre el tema, pero es necesario que lo subraye”

¿Qué es lo que se te ha olvidado decir? Pregunto el mago impacientándose.

“Especificar los beneficios que pude aportar mi idea a los abuelos. Hoy, viendo las noticias en la televisión, comprobé, que los abuelos en España, se están haciendo cargo durante 8 horas diarias de los nietos. Los ancianos en las residencias están muy solos. Hay muchas personas en la tercera edad que viven en sus casas solos, además de haber muchos abuelos a los que les ha tocado la responsabilidad de sus nietos. Volvamos al ejemplo expuesto anteriormente de una tarde de lluvia; unos abuelos están encargados de cuidar a sus nietos de 7 y 8 años. Es invierno, son las 6 de la tarde y es de noche, además de estar lloviendo. ¿Qué hacen los abuelos con los nietos?

Uno de los aspectos en los que se está trabajando con los Down es el de la solidaridad. Pueden jugar con las personas de la tercera edad bien si estos se encuentren en una residencia, en su casa solos o acompañados de sus nietos. La compañía que se pueden hacer mutuamente (discapacitados y ancianos) es enorme, así como las posibilidades de que creen una amistad. A las personas con discapacidad, les estimula enormemente sentirse útiles. Supongamos que un niño Down se pone en contacto con un anciano que está en una residencia. Los dos se ponen a escribir un cuento, o a crear una galería o una tienda o un restaurante etc. Aquí tenemos ejemplos de interacción positiva. Los unos están aprendiendo, los otros están entretenidos, el discapacitado intelectual está devolviendo de una manera lo que ha recibido y el anciano está entretenido montando una galería con un discapacitado y, esto también le hace sentirse útiles. Tenemos que tener en cuenta, que probablemente, estemos ante las últimas generaciones de ancianos que son analfabetos en la red. Queda mucho campo por explorar entre los dos grupos, ancianos y discapacitados intelectuales. Estoy seguro que muchos de ellos, terminaran haciéndose amigos. Los beneficios entre estos dos grupos puede ser enorme” Al terminar mi frase, me quedé callado mirando al mago, este levantó sus puntiagudas cejas para que siguiese hablando, cosa que hice.

“ Contestando a tu pregunta anterior, sobre por donde empiezo; pues por lo único que soy capaz de hacer en esta primera fase; comenzar a compartir este sueño con un grupo pequeño de personas y centros, pedir ayuda específica a especialistas y padres de personas con

discapacidad, y así sentar las bases de un **MANIFIESTO**, con los parámetros que queremos que tenga SIYESSHI. Unos parámetros en los que el abuelo de Luisito pueda ir a la cocina a preparar la merienda y dejar solo a su nieto, sin correr el peligro a que se meta en algún lugar que no debiera, y que lo peor que pueda pasar es que Luisito, organice un buen estropicio en su galería. Al mismo tiempo, una persona de treinta años con discapacidad, tiene que ser capaz de divertirse y estimularse sin aburrirse, para no marcharse a buscar entretenimiento a otra parte, como ver una película en la televisión.

El mundo de la discapacidad tiene muchos niveles y nosotros, los padres o familiares, tendremos que suplir el nivel que sea necesario, para que en un futuro, podamos ver a nuestros hijos, como por ejemplo yo a mi hija Victoria, que tendría por entonces 20 años, enseñando su galería o jugando con su sobrino Antonio de cinco años.

Este Manifiesto es la base, el músculo y el organismo de SIYESSHI. Y por consiguiente, necesita la opinión y asesoramiento de expertos en diferentes campos, sobre todo la sensatez de los tutores y familiares de las personas con discapacidad.

Una vez que el manifiesto esté estructurado, es cuando los técnicos nos pueden decir qué es factible y qué es lo que hay que dejar momentáneamente para los sueños.

Necesitaremos contar desde el principio con una librería de SIYESSHI para ir metiendo y clasificando toda esta información.

En el fondo, mi sueño consiste en crear un espacio que hoy por hoy no existe en la red, un espacio donde la pregunta del millón es: ¿Se puede mantener dicho espacio por los usuarios de SIYESSHI?

Una vez que las bases éticas, pedagógicas, estructurales y de seguridad estén definidas, será el momento de hablar con los técnicos y que nos indiquen el camino más flexible y práctico para comenzar a sembrar las primeras semillas en SIYESSHI. Un camino que pueda ir modernizándose junto a lo que pueda ofrecer la tecnología y la generosidad en la red en un futuro cercano.

En unos años, fundaciones, psicólogos, educadores, talleres etc., podrán usar, todos estos datos para comparar los avances hechos y seguir investigando. Además de la satisfacción que muchas personas con discapacidad obtendrán, viendo su trabajo bien acabado y formando parte de una gran colección creativa.

No me cabe la menor duda, que en artes como la fotografía, el vídeo o la música, los vientos de la tecnología van a ir a favor de la meta que SIYESSHI persigue.

El mago permaneció un rato en silencio. Se rascó de nuevo la barbilla y me dijo:

“Vas a necesitar algo más que un sueño para realizar este proyecto, pero ante todo no dejes de soñar”

Iñigo

## **SIYESSHI**

Fases para la elaboración de SIYESSHI

### **FASE UNO- INVESTIGACIÓN**

-Sabemos que las personas con discapacidad intelectual aprenden primordialmente utilizando el lenguaje visual. Todo nuestro enfoque, deberá basarse en este hecho para poder facilitar a estas personas su integración en la red.

-Intentaremos basar nuestras actividades en experiencias del mundo real, cotidianas. Esto conlleva un doble beneficio; la adaptación a la vida común y el interés del sujeto por aprender.

-Implicar a colegios concertados y especiales. Analizar las diferencias que se pudiesen producir entre ellos si es que las hubiese. Ver con que nivel y a que edad sería bueno introducir a sus alumnos en S.Y.S. Que dominio tienen de ratón, a que edad consiguen manejarlo, preguntar si es mejor la pantalla táctil, que programas nos recomiendan que analicemos, (los de tu escoges,- escoges y haces Click,- escoges, clicneas y arrastras el ratón, - sistema por ventanas, por textos, que tipo de fuente es la mejor, tamaño, colores, etc.)

Preguntarles que les gustaría que hubiese en la red que no exista o que se pueda mejorar.

Plantear las mismas preguntas a padres de personas con discapacidad intelectual.

-Ya que muchos niños-as con discapacidad intelectual aprenden a leer, deberíamos investigar lo que dan de sí las instrucciones con textos, (que siempre deberán ser cortas y precisas), para luego, comparar los resultados obtenidos con los de los iconos (instrucciones).

-Averiguar si es mejor crear actividades con metas fijas, objetivos sin definir o ambas.

-Averiguar su capacidad de concentración en tiempo real, sobre todo, al recibir instrucciones - Una voz en off puede ayudar, pero siempre debe ir acompañada de imágenes. Explorar este campo.

-Dar premios para estimular su participación. (Sistema de puntos) como los ejemplos dados en la conversación con el mago.

-La música o efectos de sonido son positivos para estimular su interés en aprender. Ver como podemos sacar provecho de este hecho.

-Potenciar el desarrollo de las nuevas tecnologías, cada vez más fáciles de utilizar, como la fotografía, el video y la música.

- Consultar a técnicos y programadores hasta donde se puede llegar. ¿Cuál sería el coste? ¿Debemos centrar todos nuestros esfuerzos en la pantalla táctil? ¿Es este el futuro inmediato? ¿Merece la pena intentar otra cosa?

## **FASE DOS - MANIFIESTO**

Una vez que tengamos los resultados de la fase uno y basándonos en lo que la tecnología a día de hoy nos permita; crearemos un espacio en la red diseñado para personas con discapacidad y para sus familiares o tutores. Este espacio, estará en permanente evolución, siguiendo siempre el avance de la tecnología y de cualquier otro factor que pueda ser de provecho para nosotros.

- Aunque rechazamos el concepto de censura como tal, SIYESSHI, debe y tiene que ser un lugar seguro, donde los contenidos que lo formen, sean supervisados y filtrados por nuestro equipo. De esta manera, se podrán mantener los parámetros de seguridad necesarios para las personas con discapacidad intelectual.

Quien no entienda esto y considere, que lo recién expuesto, es una forma de censura imperativa y no una necesidad, que deje de leer este manifiesto.

- La meta de este espacio en la red, es conseguir, que las personas con discapacidad intelectual aprendan jugando por un sistema de puntos o compensaciones.

La mayoría de las actividades, estarán diseñadas para que se puedan aplicar en la vida real, es decir en el día a día, tanto dentro como fuera de la red. Creemos firmemente, que esta es una necesidad imperativa para la incorporación de nuestros familiares con discapacidad intelectual a la sociedad del futuro.

-Potenciar la capacidad creativa en todos los campos que sea posible. Pintura, fotografía, literatura, video, cocina, etc.

-Potenciar temas fundamentales de nuestro tiempo como el medio ambiente, el trabajo y el deporte.

-Potenciar la participación en juegos que existan en la red (nube) que creamos beneficiosos o que no sean nocivos para los usuarios.

Creemos firmemente que el juego es algo esencial para el estímulo de nuestros usuarios.

-Implicar a las personas con discapacidad intelectual en las decisiones que tomemos, escucharles y respetar siempre su opinión.

Todos los que participamos de este proyecto creemos en su potencial y por lo tanto, creemos que podemos aprender mucho de ellos.

-Estimular el esfuerzo y recompensar a base de concursos, premios y puntos, dicho esfuerzo.

-Crear una red social dentro de nuestro espacio. Esta red social debe poder integrarse en otras redes sociales ya existentes, dejando siempre claro, que es responsabilidad de los respectivos tutores, la seguridad de las personas con discapacidad una vez que estas estén fuera de S.Y.S.

-Potenciar la interacción de personas con y sin discapacidad intelectual para que realicen proyectos juntos. (Muchos de los ejemplos en la conversación con el mago)

-Dejar una base de datos e infraestructura en la red, para que las futuras generaciones puedan tomar el relevo y continuar con el proyecto.

-Tener derecho a notificar una falta grave de cualquier usuario, referente, al respeto de las reglas éticas que rijan S.Y.S. Si la falta cometida hubiese sido muy grave, dicho usuario será expulsado permanentemente de nuestro espacio. Para aclarar este importantísimo punto pongamos un ejemplo. Cualquier falta de una persona no discapacitada a otra con una discapacidad intelectual, referente al sexo o cualquier otro tema de sensibilidad que dicten el sentido común y las normas básicas de la ética.

-Todos los programas que sean donados para S.Y.S serán de uso gratuito para el usuario.

### **FASE TRES: ESTRUCTURA**

La estructura, el esqueleto de S.Y.S, será muy parecido al de un *Campus* universitario.

### **QUIENES SOMOS**

Presentación de nuestro proyecto y del manifiesto.

Para acceder al siguiente paso es necesario aceptar las normas del manifiesto.

### **ADMISIONES**

Completar formulario junto a tutor, centro, colegio de integración o especial.

Una vez que el usuario esté admitido pasará a su dormitorio.

### **DORMITORIO**

Será un cuarto en el que dispondrá de todo lo necesario para comenzar a participar de S.Y.S. Podrá almacenar todo lo que consiga.

Un muñeco virtual, le explicará las reglas básicas a seguir. Este desaparecerá cuando el usuario quiera.

Al entrar en su dormitorio, recibirá 10 puntos, un armario, una mesa de trabajo con un ordenador incluido y una cama .

El muñeco virtual le llevará a la biblioteca donde se almacenan todos los datos. Desde esta, te puedes conectar o trasladar a cualquiera de las otras partes de este *campus*.

Una vez que el usuario sepa moverse con libertad, podrá pasar de una sección a otra directamente, sin tener que ir a la biblioteca.

## LA BIBLIOTECA

Este es el centro neuronálgico del campus.  
Como toda biblioteca, estará dividida en temas.

**Arte:** Fotografía, pintura, escultura, video, música, diseño, danza etc.

**Literatura:** Cuentos, novelas, poesía etc.

**Ensayo:** Aquí se encuentra todo lo que sea de interés informativo para SYS .  
Psicología, comentarios de padres, modelos de programación, artículos seleccionados de diferentes medios o enviados por los propios usuarios etc.

**Cocina :** Recetas, libros, videos etc.

**Ideas :** Soluciones para los problemas de los usuarios. Aportaciones de datos, de ideas factibles y elaboradas, recomendaciones de programas, de links etc.

**Naturaleza y ecología:** Fotos de animales, de desiertos, de mares, de selvas, videos que ellos (discapacitados) realicen etc.

Explicaciones de problemas reales, concienciación del uso de los recursos (agua, electricidad, clasificación de basura etc.)

Como plantar, como regar, como cuidar la naturaleza etc.

Para poder participar en esta sección de una forma activa, se crearán juegos de reforestación de bosques, limpieza de océanos, de ríos, juegos para salvar a especies en peligro de extinción etc. En todos ellos se aplicará el sistema de puntos.

**Juegos:** Esta sección será importantísima y se abastecerá de todas partes: de la nube en la red, de diferentes donaciones de compañías de programación o estudiantes que quieran colaborar, de universidades, de programas que aporten los usuarios y colaboradores anónimos etc.

En esta sección entrarán los juegos de deportes, didácticos, de habilidad etc.

**Guía:** Programación de concursos, datos informativos de interés como por ejemplo, los ganadores de dichos concursos, información sobre

acontecimientos que pasen en la red de interés general, lista de galerías, de tiendas, de restaurantes etc.

**Trabajo:** Ofertas de trabajo, como galerías interesadas en pintura, escultura, fotografía etc. en el mundo real.

Centros de empleo, talleres ocupacionales, empresas que contratan a discapacitados.

Listado y control de las galerías, tiendas, restaurantes y negocios que se monten en la red. Es muy importante que esta sección, se encargue de organizar los datos que provengan de los diferentes puntos de negocio. En las galerías, por ejemplo, se debe llevar un listado con los cuadros que salgan de la red y se expongan o vendan en galerías del mundo real.

**Participaciones:** Colegios, universidades, profesores, individuos anónimos, fundaciones, museos, galerías, talleres, cocineros, escuelas de diseño, escuelas de programación, empresas etc que colaboren con nosotros.

**Links recomendados:** Local e internacionalmente.

## **FACULTADES**

Como ya se explicó en la conversación con el mago de la red. Cada sección, depende de la colaboración de todos. Universidades, arquitectos, programadores, centros, familia etc. y funciona por un sistema de puntos.

### **Facultad de arte**

Pintura

Fotografía

Escultura

Videos

Música y danza

### **Facultad de literatura**

Cuentos

Artículos

Trabajos de estudiantes, escritores, periodistas, poetas etc. que colaboren con personas con discapacidad.

Publicaciones

### **Facultad de medio ambiente**

Estará basada en la sección de juegos que podamos adquirir o diseñar, para enseñarles el funcionamiento de la energía y los problemas a los que se afronta su generación.

Podrán visitar países y aprender sobre su cultura , ver sus montañas, ríos, pueblos, ciudades etc.

Los propios usuarios mandarán fotos, videos, dibujos y recomendarán links para que otras personas conozcan su tierra, su casa, su forma de vida, su comida, su mascota, sus costumbres.

### Facultad de cocina

La facultad dispondrá de una cocina con todo lo necesario para poder cocinar. Un muñeco virtual o un cocinero dará las instrucciones necesarias para realizar un determinado plato.

También tendrá un mercado en el que un muñeco virtual o el tutor, le enseñará a comprar, bien para el hogar o para un restaurante.

En el mercado todo tiene un precio que se pagan por puntos.

También aprenderán a mantener una cocina. Por ejemplo, cuando termine de cocinar, el usuario, tendrá que meter los platos y utensilios de cocina en el lavaplatos, y luego colocarlos en su sitio, por supuesto será puntuado por su actuación.

En esta sección es importantísima la participación de la familia o del tutor.

Todo lo que se enseñe va a ser sencillo de aplicar a una cocina real.

También es importante la participación del tutor para la administración de un restaurante, si es lo que desea tener el usuario, al igual que el de una galería.

### JUEGOS

Es igual a la sección que hay en la biblioteca.

### ADMINISTRACIÓN

Esta sección es la encargada de coordinar, supervisar y administrar el funcionamiento de SIYESSHI.

Cada facultad o sección, debe valerse por si sola y mantenerse por si misma; es decir por los propios usuarios.

Sin embargo, es en la administración donde se verá si una sección funciona bien, si no es así, se estudiará como mejorarla para que funcione y si no es posible, será eliminada.

Se encargará de filtrar toda la información que llegue y de supervisar la seguridad.

Solucionará los problemas que surjan.

Atenderá a los usuarios.

Supervisaré la red social.

Actualizará la información general de SIYESSHI e intentará por todos los medios, hacer llegar SIYESSHI a los 5,8 millones de personas con discapacidad intelectual que hay en el mundo.

Las personas que trabajen en esta sección, tendrán un sueldo fijo todos los meses. Hacer un cálculo de los costes.



## RED SOCIAL

Tener nuestra propia red social que a su vez pueda conectarse al exterior de nuestro espacio.

Esta, va a ser la que participe con todas las demás. Por ejemplo una niña que manda unas fotos del Amazonas a la facultad de medio ambiente, ya que vive junto a él, y en el último momento, decide enviar fotos de su casa y de su loro. Toda o parte de la información que envíe a la facultad de medio ambiente, también la puede incluir si quiere, en la red social.

## **FASE CUATRO - ESTUDIO DE PROGRAMACIÓN, DESARROLLO TÉCNICO Y JURÍDICO**

Es fundamental encontrar una forma para que los usuarios puedan pasar de una actividad a otra sin tener que salir o cambiar de programa. Por ejemplo, una galerista tiene los suficientes puntos para asistir a la entrega de los oscars, con su muñeco virtual, esta, tiene que ser capaz de ir a una tienda y comprarse lo que quiera, por ejemplo uno vestido largo. El sistema de descolgar el vestido de la percha en la tienda, tiene que ser igual al de descolgar un cuadro en su galería, o en el museo del Prado. Lugo tiene que poder asistir con su nuevo vestido a la ceremonia de los oscars, y al día siguiente, ir al mercado para cocinar a su abuela.

Proporcionar las bases técnicas para que adapten a nuestras necesidades las galerías, restaurantes, tiendas etc. que envíen personas como estudiantes de arquitectura, familiares, voluntarios, empresas etc.

Esta sección es costosa, por que habría que encargar a una compañía especializada, un estudio serio de las necesidades técnicas para poner en marcha este proyecto. Nunca partiendo de cero, sino utilizando lo que ya existe en la red y definir los programas que tengamos que desarrollar para completar el proyecto.

También haría falta un estudio jurídico, realizado por abogados para asegurarnos, que el proyecto cumple con las normas internacionales. Necesitamos contar con una asesoría jurídica para saber que es lo se puede y lo que no se puede hacer.

Estar asesorados ante posibles situaciones legales que surjan.

## **FASE CINCO – FINANCIACIÓN**

Para poder finalizar o completar la fase cuatro, se necesitará contar con un capital inicial, para financiar los estudios encargados a los abogados y a los técnicos informáticos.

Este capital, se pedirá a diferentes empresas o fundaciones, enfocando nuestro interés principalmente en las que tienen infraestructura para realizar el proyecto; como por ejemplo, Telefónica, Vodafone, Movistar etc.

La compañía técnica que nos haga el estudio, tendrá que hacer una pequeña demostración que la podamos enseñar en un iPad.

Intentaremos por todos los medios que Google, Face book, Twiter etc. colaboren proporcionándonos la base que necesitamos para lanzar nuestro proyecto. Sin su colaboración será muy difícil alcanzar nuestra meta.

Una vez que tengamos los estudios en nuestras manos, tendremos que encontrar la financiación para la creación de programas que sirvan a nuestro cometido.

## **FASE SEIS - REALIZACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN**

Contratar a una compañía de programación (la misma que nos hizo el estudio) y desarrollar los juegos, programas y todo lo necesario para poder funcionar.

Asegurarnos que dicha compañía mantendrá un seguimiento técnico y continuará, innovando y adaptando programas junto con el avance técnico en la red.

## **FASE SIETE – PRUEBAS**

Una vez que tengamos la plataforma de SIYESSHI lista, se probará con los profesores de colegios concertados y especiales, centros de trabajo, fundaciones relacionadas con el síndrome de Down, padres y un grupo de personas con discapacidad.

## **FASE OCHO- DARNOS A CONOCER EN LA RED**

Cuando estemos satisfechos con los resultados obtenidos, montaremos nuestro espacio en ingles y nos pondremos en contacto con diferentes asociaciones en Estados Unidos, Canadá, países latinos, europeos y asiáticos. Se realizarán pruebas en sus respectivas fundaciones, para comprobar que problemas surgen, escuchar sus sugerencias y consejos.

Animarles a que se incorporen y ayuden a mantener y ampliar S.Y.S.

## **FASE NUEVE – LANZAMIENTO EN LA RED**

Salir a la red y comenzar a funcionar.