

El Gobierno de Navarra pone en marcha el proyecto 'Retos' que proporciona soluciones tecnológicas a las residencias de mayores y discapacidad

Está prevista una inversión de 1.750.000€ de Fondos Europeos

Martes, 11 de enero de 2022

El Departamento de Derechos Sociales, a través del Observatorio de la Realidad Social, en colaboración con el Departamento de Universidad, Innovación y Transformación Digital, pone en marcha el programa 'Retos' con el fin de proporcionar soluciones tecnológicas o de digitalización a los problemas o necesidades a los que se enfrentan los trabajadores, residentes y familiares de residencias de personas dependientes de la Comunidad Foral.

Se trata de un proyecto pionero en Navarra e innovador en la administración pública tanto regional como nacional que, bajo los pilares de Transparencia, Participación y Alianza público-privada, pretende detectar necesidades sociales contando con la participación de los agentes implicados, y así identificar líneas de actuación orientadas a cambiar la cultura asistencial utilizando los recursos tecnológicos de la Comunidad Foral. Además, se quiere integrar el análisis y la identificación de líneas de actuación para el impulso de los derechos sociales.

La consejera de Derechos Sociales, Carmen Maeztu ha señalado que el proyecto "se inscribe dentro de la línea de innovación social que estamos impulsando desde Derechos Sociales, para la mejora de los servicios que ofrecemos a la ciudadanía, especialmente en el campo de los cuidados de las personas. El primer paso de este ejercicio de innovación es identificar qué nuevas demandas nos formula la sociedad para darles respuesta después, utilizando los medios a nuestro alcance. Y hacerlo de manera multidisciplinar, incorporando todas las miradas", ha dicho.

Por su parte, el consejero de Universidad, Innovación y Transformación Digital, Juan Cruz Cigudosa, ha destacado que el proyecto 'Retos' "constituye un ejemplo de cómo implementar soluciones innovadoras y tecnológicas que atiendan las necesidades expresadas a través de un proceso participativo, en el que han tomado parte los propios usuarios y usuarias, el personal de las residencias y las familias". Además, ha indicado que la Compra Pública de Innovación "será una de las vías a explorar en la etapa de definición de los retos, cuando de forma colaborativa, se buscarán soluciones creativas a los problemas y necesidades detectadas".

Un proyecto en tres fases

El proyecto, que se desarrolla entre el último trimestre de 2021 y marzo de 2022, se ha dividido en tres fases:

Discovery Sprint (Fase de descubrimiento) Equipos de personas protagonistas de las residencias de personas mayores, con dependencia y personas con discapacidad transmiten sus necesidades que conformarán retos a superar.

Hackathon Tomando como partida los retos obtenidos en la fase de descubrimiento, los participantes trabajarán en pequeños grupos para, fomentando el pensamiento creativo, buscar nuevos conceptos, ideas y prototipos que puedan ser desarrollados para resolver las necesidades planteadas. El Hackaton se desarrollará los días 17 y 18 de febrero.

Matchathon (Fase de consulta) Partiendo de los retos y prototipos de soluciones demandadas, se invitará a las empresas a que, una vez explicados las necesidades y requerimientos obtenidos en fases anteriores, planteen soluciones adecuadas que el mercado y la técnica ofrece hoy en día para su resolución.

La fase del Discovery Sprint se celebró el pasado mes de diciembre en seis sesiones con tres grupos de trabajo. Cada grupo trabajó un tema; uno de ellos abordó las relaciones sociales de las personas residentes y

la seguridad en los centros en lo referente a movilidad, entradas y salidas, etc. El segundo, los servicios de hostelería que se ofrecen: cocina, lavandería, habitaciones, entre otras muchas áreas, mientras que un tercer grupo se ocupó de cuestiones relacionadas con la salud física y mental de las personas residentes en el centro.

Estos grupos de trabajo estuvieron conformados por equipos multidisciplinares de varios centros: cuidadores, educadores, sanitarios, personal de cocinas, mantenimiento, administración, residentes y familiares, entre otros. Todos ellos reflexionaron sobre cómo la tecnología puede mejorar la atención y la vida de las personas y también facilitar el trabajo de sus cuidadoras.

Esta primera fase finalizó con **gran éxito dadas las más de 75 necesidades detectadas**, muchas de las cuales se podrán solucionar con una misma tecnología. Ha destacado la gran participación, implicación e ilusión en la búsqueda conjunta de mejora de todos los agentes participantes en las sesiones.

Las propuestas son de muy diverso tipo: desde la geolocalización de residentes en interiores y exteriores para casos de personas con alteraciones cognitivas, sistemas de comunicación para quienes presenten problemas de expresión, detección de afinidades y gustos entre las personas que conviven en un centro, contar con internet en las habitaciones, sensores de caídas, sistemas de comunicación no verbal, información online sobre menús personalizados, uso de energías renovables, sistemas automáticos de dosificación y asignación de medicamentos, marcado inteligente de ropa en lavandería, o domótica por voz para la atención de diversas necesidades de las personas.

En varias de las sesiones las personas participantes pudieron utilizar una herramienta digital que ha permitido ponderar según los criterios y la estrategia determinada por el Observatorio de la Realidad Social de Navarra y como resultado se ha obtenido la lista priorizada de acciones a ejecutar para cumplir con los objetivos de los retos.

Una inversión prevista de 1.750.000 euros de fondos europeos

A partir de ahora se analizarán los resultados obtenidos en esta primera fase y se pondrá en marcha el Hackathon, la definición creativa de necesidades en grupos pequeños, que ya tiene fecha: los días 17 y 18 de febrero. El objetivo es buscar soluciones a los problemas y necesidades detectados. Para ello se creará un espacio de participación de tiempo limitado en el que, a través de un proceso colaborativo, se busquen soluciones creativas a las iniciativas propuestas.

En esta fase, una de las herramientas para articular soluciones es la Compra Pública de Innovación, impulsada por el Departamento de Universidad, Innovación y Transformación Digital. Se trata de una modalidad de compra pública que permite a la Administración incorporar soluciones no existentes en el mercado y orientadas a sus necesidades específicas.

En este caso, el proceso de consulta de necesidades y soluciones facilita que las empresas desarrollen nuevos productos y servicios ajustados a las demandas expresadas.

Por último, en la última fase del **Matchathon** se buscarán articular proyectos con empresas para el desarrollo real de las soluciones propuestas en la fase anterior. El proceso metodológico comenzará con la selección de retos, la captación de empresas y el briefing para terminar con la definición del proyecto y los resultados. Una vez seleccionadas, las empresas que quieran colaborar deberán someterse a un proceso de licitación o de compra pública innovadora.

Además, como ha destacado el consejero Cigudosa, el Sistema Dinámico de Compras, creado por la empresa pública Tracasa Instrumental, permitirá canalizar proyectos, ya al menos parcialmente desarrollados, para agilizar su ejecución, ya que facilita la homologación de empresas que podrán optar a participar en los proyectos que se generen con los fondos europeos.

El momento actual en el que se desarrolla este proyecto es clave para su éxito, ya que la previsión es que se puedan ejecutar estas soluciones gracias, entre otras medidas, a los 1.750.000€ previstos en los Fondos Europeos procedentes del Mecanismo para la Recuperación y Resiliencia dentro de la partida para la

modernización de los centros residenciales.

📄 El proyecto Retos ofrece soluciones tecnológicas a residencias y centros de discapacidad