



En el marco de las Cátedras Indra-Fundación Adecco

LA UNIVERSIDAD DE EXTREMADURA CREA UNA CÁTEDRA PARA LA INVESTIGACIÓN EN TECNOLOGÍAS ACCESIBLES

- **Es la cuarta cátedra de Tecnologías Accesibles que Indra y Fundación Adecco ponen en marcha para promover el acceso a la tecnología y la integración de personas con discapacidad**
- **El primer proyecto de I+D+i abordado por la cátedra permitirá a personas con discapacidad trabajar en el diseño de aplicaciones web que, a su vez, serán accesibles**

2 de febrero de 2010.- El rector de la Universidad de Extremadura, Francisco Duque, el director de Relaciones con la Universidad de Indra, Carlos Fernández, y el director general de Fundación Adecco, Francisco Mesonero, han firmado hoy en Cáceres el acuerdo de colaboración por el que se crea la Cátedra Indra-Fundación Adecco en la UEx. Se trata de la cuarta cátedra de investigación en Tecnologías Accesibles que Indra, como parte de su Responsabilidad Corporativa junto a la Fundación Adecco, pone en marcha en diferentes universidades españolas con el objetivo de desarrollar soluciones y servicios innovadores en el área de accesibilidad e inclusión.

El proyecto DIUWA 2.0. será la primera iniciativa abordada en el marco de la Cátedra. Este proyecto tiene como objetivo la inserción laboral de personas con discapacidad mediante el desarrollo de una herramienta que les permite trabajar en el diseño de la presentación y los contenidos de aplicaciones web accesibles utilizando dispositivos de entrada/salida alternativos (voz, gestos, etc). Se trata no sólo de hacer contenidos accesibles para personas con discapacidad, sino de que sean los protagonistas al diseñar las interfaces que el resto de usuarios, con discapacidad o no, utilizarán.

El director de Relaciones con la Universidad de Indra, Carlos Fernández, ha señalado durante el acto de firma que la Cátedra “confirma el compromiso de Indra con la innovación y la responsabilidad corporativa”. “Es un motivo de orgullo poner en marcha este tipo de proyectos de investigación e innovación en tecnologías accesibles en estrecha colaboración con la Universidad y la Fundación Adecco”, ha añadido.

El director general de Fundación Adecco, Francisco Mesonero, ha querido dejar constancia de que “la innovación y las nuevas tecnologías tienen como principal objetivo mejorar y facilitar la vida de las personas. A través de estas cátedras, la revolución tecnológica se transforma en una revolución social para todos”.

Esta Cátedra en la UEx supone un nuevo paso en las relaciones que Indra y la Universidad de Extremadura mantienen desde el año 2007, cuando se firmó el Acuerdo de Colaboración entre ambas organizaciones para la realización de actividades de consultoría, formación e investigación y desarrollo.

El nuevo acuerdo forma parte de la estrategia de Indra de mantener una estrecha relación con las instituciones del conocimiento a través de su red de Software Labs.

El Software Lab de Indra en Badajoz comenzó su actividad en 2004, y a día de hoy cuenta con más de 160 profesionales. Entre los proyectos más relevantes llevados a cabo por la compañía en la región, cabe destacar el desarrollo de la primera plataforma global de e-Administración basada en software libre para la Junta de Extremadura.

Proyecto DIUWA 2.0.

El primer proyecto de la Cátedra, DIUWA 2.0. (Diseño de Interfaces de Usuario Web 2.0. accesibles mediante una herramienta accesible), tiene una duración prevista de dos años y se basa en el trabajo de I+D realizado por el grupo QUERCUS de Ingeniería del Software de la Universidad de Extremadura con el objetivo de diseñar una metodología para el desarrollo automático de interfaces de usuario para la web. Actualmente, esa metodología se encuentra implementada en una herramienta denominada RUX-Tool.

El nuevo proyecto DIUWA 2.0. pretende añadir funcionalidades a esta herramienta para que personas con distintas discapacidades puedan hacer los diseños utilizando dispositivos de entrada/salida alternativos (voz, gestos, etc.), así como optimizar sus ventajas. Entre ellas, destaca que el uso de la solución es on line y al no ser necesaria ninguna instalación en el ordenador del usuario, la herramienta permite, entre otras cosas, trabajar desde cualquier lugar y que diferentes personas puedan colaborar en el desarrollo de los contenidos de un mismo proyecto.

En la ejecución del proyecto se contará además con soluciones como el HeadMouse y el VirtualKeyboard, fruto de la estrategia marcada por la compañía en tecnologías accesibles y desarrolladas en el marco de estas cátedras. El HeadMouse consiste en un ratón virtual que permite el control del ratón del ordenador mediante una webcam y los movimientos de la cara y la cabeza. Por su parte, VirtualKeyboard permite la escritura de textos mediante cualquier dispositivo capaz de controlar el cursor de la pantalla, como un ratón, *joystick*, *touchpad* o el propio HeadMouse.