

► 29 Marzo, 2019



LA FUNDACION ONCE LIDERA UN PROYECTO PARA MEJORAR LA ACCESIBILIDAD DEL CAMINO FRANCÉS JUNTO A CINCO COMUNIDADES AUTÓNOMAS, CUATRO MINISTERIOS Y MICROSOFT. LA SEÑALIZACIÓN TRADICIONAL CONVIVIRÁ CON ESPACIOS VIRTUALES Y TECNOLOGÍAS DE NAVEGACIÓN POR SATÉLITE Y ORIENTACIÓN SONORA.

## El Camino de Santiago, más accesible

Ana Medina. Madrid

La tradición del Camino de Santiago comenzó en la Alta Edad Media. Ya en aquella época, como narra el Códice Calixtino, muchas personas con limitaciones físicas se aventuraban a llegar a la tumba del apóstol buscando un milagro. Sin embargo, la orografía del terreno plantea inconvenientes a personas mayores, con algún tipo de **discapacidad** y a otros colectivos con dificultades de movilidad.

La Fundación Once lidera el proyecto *Camino de Santiago para Todas las Personas*, que tiene como objetivo mejorar la accesibilidad del Camino Francés. Es la ruta con mayor tradición histórica, aunque no la más antigua (el Camino Primitivo sigue las huellas del primer peregrino). Si la más transitada, con 764 kilómetros desde Roncesvalles, siendo utilizada por el 70% de los peregrinos, que atraviesan cinco comunidades autónomas.

### Implicación

El proyecto incluye el desarrollo de la aplicación móvil del Camino del Instituto Geográfico Nacional (IGN) con información accesible y fácil de entender, orientada sobre todo a personas con **discapacidad** visual o intelectual. Cuatro Ministerios –Fomento, a través del IGN; Cultura y Deporte; Sanidad, Consumo y Bienestar Social, a través del Real Patronato sobre **Discapacidad**; e Industria, Comercio y Turismo– y las comunidades de Aragón, Navarra, La Rioja, Castilla y León y Galicia están ya implicados en esta



Fotos cedidas por Grupo Social Once.

iniciativa, así como la Asociación de Municipios del Camino de Santiago, la de Amigos del Camino de Santiago y Microsoft, como proveedor tecnológico. Todos asesoran en el proyecto y aportan fondos al presupuesto, que ronda los 400.000 euros. Se prevé que comience este año, para que esté operativo en la primavera de 2020, según apunta Jesús Hernández, director de Accesibilidad Universal e Innovación de **Fundación Once**.

Para ello, se actuará en espacios públicos y edificios, así como en espacios virtuales, instalando un sistema de señalización e integrando nuevos desarrollos en la aplicación del IGN, que ofrecerá, de manera accesible, informa-

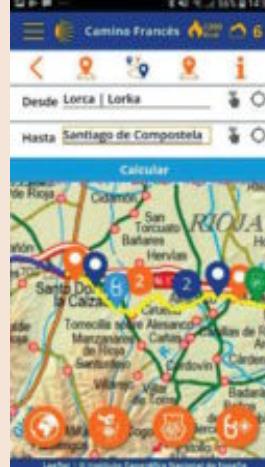
ción turística y de utilidad, previsiones meteorológicas y juegos interactivos. Dado que es imposible abarcar los más de 150 pueblos y ciudades que atraviesa el Camino, con 1.800 construcciones históricas censadas, se están procediendo a determinar los más idóneos para señalizar, estableciendo unos puntos informativos sobre recursos turísticos (como albergues o patrimonio) y otros de orientación, que ayuden al peregrino, especialmente en cruces de ca-

minos. Para ello, se contará con el asesoramiento de la Federación de Asociaciones de Amigos del Camino.

**Balizas virtuales**

También se levantarán puntos a través de balizas virtuales que ayuden al peregrino a guiarse a través de tecnología de navegación por satélite y de orientación sonora. Microsoft ha desarrollado Sound Space, una tecnología de sonido en tres dimensiones que permite orientarse durante el Camino a personas con **discapacidad** intelectual, problemas de visión o a cualquier ciudadano. "Estamos apoyando también a la start up Geko Navsat con su solución *Blind Explore*", apunta Hernández.

**Microsoft es el proveedor tecnológico del proyecto, que comenzará este año**



**ESPACIOS FÍSICOS Y VIRTUALES** El proyecto prevé instalar un sistema de señalización y nuevos desarrollos en la aplicación del Instituto Geográfico Nacional que ofrecerá, de manera accesible para las personas con **discapacidad**, información turística y de utilidad, previsiones meteorológicas y juegos interactivos.

de bajo coste (Beepcon) que se conectan al móvil vía Bluetooth a través de la aplicación del Camino del Instituto Geográfico Nacional.

### Una peregrina en 3D

La **Fundación Once** y el Centro Nacional de Información Geográfica trabajan para que toda la información de la *app* sea accesible. Incorporará funciones como realidad aumentada, con un elemento 3D, representando una alegoría de una peregrina que actuará como acompañante y con la que los usuarios podrán hacerse fotografías; juegos de preguntas y respuestas a lo largo del Camino; y el control del tiempo y calorías consumidas en cada etapa.