



PROYECTO VIDEOLLAMA.ME

Internacional

TechPeopleCare (subgrupo de alfabetización digital de TEDECO) /
Universidad Politécnica de Madrid / Jitsi

easyvideocall.me

SD



3 Salud y bienestar
9 Industria innovación e infraestructura
10 Reducción de las desigualdades



UNIVERSIDAD
POLITÉCNICA
DE MADRID

PROYECTO VIDEOLLAMA.ME

Proyecto de desarrollo de un software accesible de videollamada para que personas mayores puedan comunicarse de forma sencilla con familiares en situaciones de aislamiento domiciliario o en residencias, confinamientos, hospitalizaciones o simplemente por vivir lejos.



CONTEXTO

La situación actual de pandemia y restricciones de movilidad hacen que la vida social sea complicada. Debido al riesgo que conlleva, lo es aun más para los mayores.

El uso de la tecnología ha ayudado a la mayor parte de la población a mantenerse en contacto con sus familiares. Sin embargo, esto no es fácil para los mayores poco acostumbrados al uso de la tecnología.



COMPONENTES PRINCIPALES



Desarrollo de la aplicación

Aplicación desarrollada sobre el software libre de Jitsi por alumnos, exalumnos y profesores de la UPM.



Conexión wifi

Para poder acceder a la red internet y descargar la aplicación.



Dispositivo

Es necesario un dispositivo con cámara y conexión a la red wifi.



Usuarios

El usuario forma el papel esencial en este proyecto. La aplicación ha sido creada para facilitar su uso a estos.



Videollama.me

Descargar la aplicación y comenzar a usarla con un simple toque.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

Relacionados con el proyecto

3 SALUD Y BIENESTAR



9 INDUSTRIA, INNOVACIÓN E INFRAESTRUCTURA



10 REDUCCIÓN DE LAS DESIGUALDADES



Tech People Care

Technology to Care to the People



SOSTENIBILIDAD

Ayuda a personas con dificultades en el manejo de las tecnologías a poder comunicarse con sus familiares a través de una videollamada. Por ello desarrolla la sostenibilidad social.

REPLICABILIDAD

Es una aplicación libre disponible para cualquiera que tenga un dispositivo con conexión wifi y una cámara, por lo que la replicabilidad es infinita.

Grupo: Grupo de cooperación TEDECO.

Contrapartes/socios: TechPeopleCare (subgrupo de alfabetización digital de TEDECO), Universidad Politécnica de Madrid y Jitsi.



PROYECTO VIDEOLLAMA.ME



DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Videollama.me es una plataforma web donde poder realizar videollamadas de una manera muy sencilla. Tan sencilla que puede llegar a ser con un simple toque tras la instalación de la misma en nuestro teléfono móvil, tablet o dispositivo con conexión wifi y cámara.

OBJETIVO GENERAL

El proyecto videollama.me busca facilitar la comunicación a personas con un control muy básico o nulo de la tecnología.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Debido a que estamos en una época en el mundo donde es preferible no poner en riesgo la salud de nuestros mayores yendo a verles tan asiduamente como antes, Videollama.me busca poder mantener esa relación cara a cara a través de videollamadas con ellos, por ello su forma de usarla es de muy sencilla. Busca la mayor sencillez posible para que nuestros mayores no reñeguen a usarlo por su complejidad.

PRINCIPALES COMPONENTES

El principal componente sobre el que se basa de Videollama.me es su página web y su app a través de las cuales se realizan todas las videollamadas. Esta página se encuentra bajo la url: <https://videollama.me/>.

Otro gran componente es el dispositivo mediante el cual se vaya a realizar la videollamada, podrá ser cualquier tipo de dispositivo siempre y cuando tenga conexión wifi y cámara (PC, portátil, tablet, smartphone).

Finalmente como último componente principal están los usuarios. Todas aquellas personas con dificultades a la hora de manejar la tecnología o cualquier persona que desee usar la aplicación.



RESULTADOS OBTENIDOS

Videollama.me fue un proyecto desarrollado sin financiación por profesores, alumnos y ex-alumnos de UPM junto con colaboradores voluntarios externos.

Se desarrolló como respuesta solidaria a una situación de emergencia y demostró que, en situaciones de confinamiento, la coordinación y el trabajo distribuido en remoto por un grupo coordinado de personas puede llegar a buen puerto con organización y dedicación.

HALLAZGOS Y BUENAS PRÁCTICAS

La experiencia se realizó por parte de alumnos, exalumnos y profesores de la UPM dónde desarrollaron la aplicación durante la temporada de pandemia de la Covid-19 como solución a un problema de comunicación con las personas mayores.

Transferencia de conocimientos



Videollama.me es un proyecto desarrollado en y con **software libre**. Todos los avances que se lograron se han puesto disponibles a la comunidad universitaria y de programadores en un repositorio abierto con el que cualquier desarrollador puede colaborar y que se puede descargar y usar por quién quiera y lo necesite.

Desde la UPM proporcionamos transferencia tecnológica para el desarrollo de aplicaciones y servicios de auditoría y consultoría en estos ámbitos.

Docencia e investigación



En la parte de docencia la experiencia se ha incluido como **ejemplo de caso de estudio** en la asignatura de "TICs para el desarrollo" del Máster en Tecnología para el Desarrollo Humano. Sirve de área de trabajo para varios prácticos y TFGs propuestos.

En la parte de investigación, la experiencia ha servido como semilla para líneas de trabajo posteriores con la presentación de varias propuestas en convocatorias competitivas de H2020, de investigación del Ayuntamiento de Madrid, etc.

Innovación



La utilización de nuevas tecnologías para la comunicación por video entre personas está ampliamente extendida entre la población adulta y joven. Sin embargo, muchos mayores, ciertos sectores de inmigración y población rural, no son capaces de usar estas tecnologías por no estar acostumbrados al uso de dispositivos tecnológicos. La adecuación de las aplicaciones software para poder ser utilizadas por personas sin conocimientos digitales previos es una innovación en el diseño de aplicaciones que nosotros introducimos y en la que trabajamos.

Esta línea de trabajo tiene un componente social claro, puesto que supone un paso en la inclusión digital de los colectivos más vulnerables.

Alianzas



Durante el primer confinamiento de la crisis del covid-19 la iniciativa no solo sirvió a particulares que necesitaban sino también a instituciones sociales que impartían terapias a colectivos vulnerables y con los que colaboramos para que pudieran usar la aplicación videollama.me para comunicarse. Por ejemplo, INTRESS en los centros de atención social a personal vulnerables de Madrid.

FACTORES DE ÉXITO DE LA EXPERIENCIA

Facilidad de uso

En general, las plataformas de video-llamada no buscan ser sencillas de usar, sino tener calidad y opciones de uso. Sin embargo, videollama.me modifica el software libre de Jitsi para crear una plataforma que busca la sencillez de uso para todas esas personas que no tienen un control avanzado de las tecnologías, como personas de mayor edad o ciertos sectores de población inmigrante o rural.

Adaptación a la situación

En un momento de pandemia donde las restricciones de movilidad y la salud van de la mano, la comunicación a distancia es fundamental para mantener el contacto social. Por ello desde TEDECO se adaptó el código de Jitsi para dar acceso a las personas mayores a mantener esa comunicación a distancia con otras personas.



LECCIONES APRENDIDAS

Videollama.me nos demostró el poder de organización de la sociedad civil en casos de emergencia social y la solidaridad de voluntarios y desarrolladores para trabajar por un bien común.

Una lección aprendida es la constatación de que en situaciones de urgencia y emergencia, la única manera de conseguir soluciones rápidas es teniendo bases sobre las que apoyarse para construir las. En el caso de aplicaciones software, la disponibilidad de software libre es clave. Gracias a la comunidad Jitsi de software libre pudimos elaborar la aplicación videollama.me en un tiempo récord por contar con su código abierto.

Otra lección que se aprendió con este desarrollo es el gran potencial que con esto se puede obtener para dotar de herramientas tecnológicas accesibles de videoconsulta en la sanidad tan necesarias para personas mayores con movilidad reducida y en general en situaciones de confinamiento.





This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-NC 4.0) To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> or send a letter to Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.