

20-21

MÁSTER UNIVERSITARIO EN
COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN EN LA
RED

GUÍA DE ESTUDIO PÚBLICA



DISEÑO PARA TODOS

CÓDIGO 23301203

Aviso: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada
mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/validar>



7D714E1508681F8E082C3D8EC264524

uned

20-21

DISEÑO PARA TODOS

CÓDIGO 23301203

ÍNDICE

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN
REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR ESTA ASIGNATURA
EQUIPO DOCENTE
HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE
RESULTADOS DE APRENDIZAJE
CONTENIDOS
METODOLOGÍA
SISTEMA DE EVALUACIÓN
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA
BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



7D714E1508681FEBE082C3D8EC264524

Nombre de la asignatura	DISEÑO PARA TODOS
Código	23301203
Curso académico	2020/2021
Título en que se imparte	MÁSTER UNIVERSITARIO EN COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN EN LA RED
Tipo	CONTENIDOS
Nº ETCS	5
Horas	125.0
Periodo	SEMESTRE 2
Idiomas en que se imparte	CASTELLANO

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

La Organización Mundial de la Salud señala que, actualmente, existen en el mundo entre 500 y 600 millones de personas con discapacidad. En este contexto, el acceso a la formación y la educación en comunicación y tecnologías digitales de las personas con discapacidad constituye un factor esencial para la integración y no discriminación de millones de personas.

El esfuerzo por lograr que las Nuevas Tecnologías sean accesibles, tanto en su apartado físico como en el contenido, debe considerarse como una necesidad incuestionable para eliminar este riesgo. Los conceptos del “Diseño para Todos” deben encontrarse en cualquier desarrollo tecnológico para los nuevos sistemas de acceso a la Sociedad de la Comunicación, así como en la elaboración de contenidos, con el fin de lograr la Accesibilidad Universal.

En los últimos 15 años, el significativo cambio tecnológico ha producido, como en ocasiones similares (primera y segunda revoluciones industriales), importantes cambios sociales. Algunos autores apuntan que estos cambios han determinado una transformación de la actividad simbólica[1]. Otros consideran que la tecnología digital mediada por el ordenador y la telefonía móvil generó, además, una forma representacional y comunicativa específica[2]. La Web es un medio de comunicación más y como tal, ha sido estudiado desde múltiples aproximaciones. La usabilidad y la accesibilidad son dos aspectos de eminente enfoque profesional que destacan por el análisis de la efectividad en la transmisión del mensaje. Por un lado, la **usabilidad** se centra en analizar la facilidad para el alcance de los objetivos deseados en un espacio web. Por el otro, la **accesibilidad** trata de examinar la medida en que un sitio web debe estar disponible para todos los usuarios, especialmente para aquellos con discapacidad.

Ambas corrientes tratan de incidir en la mejora de la efectividad en la comunicación y en disminuir el aprendizaje necesario para el manejo de la web con herramientas para el desarrollo y el análisis de un **diseño para todos**. Por ello, a través de las pautas desarrolladas desde el diseño web para todos podemos comprender mejor algunos aspectos relacionadas con la Comunicación y la Educación.

Un modelo **Educomunicativo** debería contemplar la brecha digital, la usabilidad y la accesibilidad. La usabilidad nos ayuda a re-flexionar sobre qué aspectos de la metodología pueden y debe simplificarse con el fin de que los procedimientos educomunicativos sean un

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/7D714E1508681FEBE082C3D8EC264524>



aliciente para el aprendizaje en lugar de un esco-llo. La accesibilidad es sinónimo de atención a la diversidad de estudiantes con importantes barreras de aprendizaje, y de que los actos comunicativos estén o no al alcance de todas las per-sonas, independientemente de su condición.

Consecuentemente, es importante analizar el papel que tienen es-tas dos aproximaciones en el panorama educativo actual y próximo y cómo podrían incidir sobre él. Así, se puede desarrollar una visión crítico-constructiva del mundo de la comunicación online presente y futura.

[1] APARICI, R.; GARCIA MATILLA, A.; FERNÁNDEZ BAENA, J. y OSUNA, S. (2009): *La imagen. Análisis y representación de la realidad*. Barcelona, Gedisa.

[2] APARICI, R. y GARCÍA MATILLA, A. (2008, citado en APARICI, R.; GARCIA MATILLA, A.; FERNÁNDEZ BAENA, J. y OSUNA, S. (2009): *La imagen. Análisis y representación de la realidad*. Barcelona, Gedisa.)

REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR ESTA ASIGNATURA

Nivel de lectura y redacción acorde a las exigencias académicas de un postgrado.

EQUIPO DOCENTE

COLABORADORES DOCENTES EXTERNOS

Nombre y Apellidos
Correo Electrónico

ALEJANDRO IGNACIO RODRÍGUEZ SIMÓN
arodriguezsimon@invi.uned.es

HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE

Se podrá contactar con el equipo docente a través de la **plataforma virtual** del módulo y mediante la utilización de los siguientes medios:

- **FORO DE LA ASIGNATURA**, las 24h/365: a través del apartado de la plataforma **Diseño Para Todos >uForums >Consultas al Equipo Docente**.
- **CHATS**, son actividades colaborativas con las que dotar de valor añadido a la teoría, práctica y metodología de la asignatura, **martes de 19 a 20h**: en la sala de chats de la plataforma.

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/7D714E1508681FEBE082C3D8EC264524>



COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Objetivos de aprendizaje a desarrollar	Contenidos	Habilidades y destrezas	Actitudes
Comprender los fundamentos teóricos en los que se basa la usabilidad web.	X	X	
Identificar los valores que rigen los principios de accesibilidad web.		X	X
Dominar las técnicas de análisis y evaluación de la usabilidad y la accesibilidad Web.		X	
Detectar y diseñar entornos usables y accesibles	X	X	
Dominar la teoría sobre diseño ludificado.	X	X	X
Detectar y diseñar entornos ludificados.		X	
Valorar la aplicación actual de la accesibilidad y usabilidad web en contextos educativos y comunicativos online.	X	X	X
Aplicar las herramientas y procedimientos del diseño web accesible y usable en entornos educativos y comunicativos online.		X	

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



7D714E1508681FEBE082C3D8EC264524

CONTENIDOS

Problemas de accesibilidad

- Problemas de acceso
- Elementos terminales de acceso

Accesibilidad en la web

- Vertientes de la accesibilidad en la web
- W3C
- Iniciativas de accesibilidad WAI
- Pautas de accesibilidad en la web

Herramientas de creación accesibles

- Herramientas de creación o de autor
- Aplicaciones o agentes de usuario
- Pautas de accesibilidad al contenido en la web

METODOLOGÍA

Se proponen **un itinerario** de aprendizaje y dos formas de evaluación posible. Además, se proponen dos **actividades evaluativas extra** para mejorar la calificación.

Todas las **entregas** se realizarán a través de la plataforma de la asignatura en formato PDF.

Recomendamos un **estilo expresivo** académico (y cercano) que dé cuenta de las citas textuales, las opiniones o las afirmaciones que no sean propias a través de **referencias bibliográficas** en formato estandarizado (por ejemplo APA). La utilización incorrecta de las referencias bibliográficas será considerada plagio y podría suponer la no superación de la asignatura en dicha convocatoria. La utilización un número menor de referencias bibliográficas de las requeridas para cada entrega supone el suspenso en dicha actividad/trabajo.

Se recomienda especialmente la realización de trabajos usables, accesibles, creativos, originales, rigurosos y vistosos por encima de otros criterios como la cantidad de contenido.

La **extensión máxima** mencionada en cada apartado no deberá superarse **en ningún caso**. En caso contrario el equipo docente se guarda el derecho a no calificar la entrega.

ITINERARIO DE APRENDIZAJE

El itinerario aprendizaje de la asignatura está compuesto de varios tipos de entregas: las

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/7D714E1508681F8E082C3D8EC264524>



actividades guiadas, la opción de la reflexión crítica final o la opción de *WhateverYouWant*. Es necesario aprobar la Reflexión Crítica Final o WYW para poder sumar-le lo obtenido con las actividades guiadas.

Actividades Guiadas

- **Características:** cinco documentos escritos (uno por bloque temático) respondiendo a preguntas planteadas por el equipo docente. Se entregará por bloque temático una sola actividad guiada.
- **Extensión:** **600/700 palabras** por documento sin incluir portada, índice ni referencias.
- **Temática:** la correspondiente al bloque temático en cuestión.
- **Requisitos:** cada actividad guiada debe recoger al menos **2 referencias bibliográficas** correctamente citadas.
- **Porcentaje de Calificación Final:** 10% para la actividad 1; 10% para la actividad 2; 10% para la actividad 3; 10% para la actividad 4; 10% para la actividad 5; la suma de todos hace 50%.

Opción 1: Reflexión Crítica Final

- **Características:** un solo documento escrito con posibilidad de tutoría de 30 minutos para exponer el trabajo. Consiste en una reflexión crítica razonada.
- **Extensión:** **2000/2500 palabras** sin incluir portada, índice ni referencias.
- **Temática:** sobre algún contenido de la asignatura, ya sea compendiando o extendiendo algún aspecto relevante.
- **Requisitos:** entregar un borrador incluyendo resumen de 50 palabras y una justificación de la pertinencia del tema de la entrega de 50 palabras un mes antes del último día de evaluación* incluyendo referencias. Debe recoger al menos **6 referencias bibliográficas** correctamente citadas. Cada borrador precisa de ser aprobado por el equipo docente.
- **Porcentaje de Calificación Final:** 50%.

Opción 2: Whatever You Want (WYW)

Desde esta asignatura promovemos el aprendizaje, trabajado desde muy diversas vías: lo importante es desarrollarse y ser capaz de demostrar que se aprendió.

- **Características:** de múltiples modos: vídeo, locución, revisión bibliográfica, unidad didáctica usable y accesible, prueba de usabilidad y/o accesibilidad, diseño ludificado, web accesible y usable, etc.
- **Extensión máxima:** No hay límites, la única restricción al respecto es que el WYW deje registro para poder justificar ante terceros el aprendizaje.
- **Temática:** sobre algún contenido de la asignatura, ya sea compendiando o extendiendo algún aspecto relevante.
- **Requisitos:** entregar un borrador incluyendo descripción y una justificación de la pertinencia del tema de la entrega de 50 palabras un mes antes del último día de evaluación*, incluyendo referencias bibliográficas. Debe recoger al menos **6 referencias**

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/7D714E1508681FEBE082C3D8EC264524>



bibliográficas correcta-mente citadas. Cada borrador precisa de ser aprobado por el equipo docente.

- Porcentaje de Calificación Final: 50%.

ACTIVIDAD EVALUATIVA EX-RA: Bonus track

- **Características:** comentario razonado para la mejora de nota con cualquier itinerario.
- Extensión máxima: 2000 palabras.
- **Temática:** aspectos mejorables de la asignatura en cualesquiera facetas.
- **Requisitos:** debe incluir propuestas de mejora.
- **Porcentaje de Calificación Final:** máximo un 10% adicional.

ACTIVIDAD EVALUATIVA EXTRA: Chats y Foro

- **Características:** aportes útiles a la comunidad educativa a través de los chats y foros de la asignatura.
- **Extensión máxima (foro):** 280 caracteres (2 tweets) por aportación.
- **Temática:** sobre algún contenido de la asignatura.
- **Requisitos:** participación activa y constructivamente en los chats y/o los foros. Se valorarán aquellas contribuciones que fomenten el debate razonado y la discusión académica.
- **Porcentaje de Calificación Final:** máximo un 10% adicional.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

TIPO DE PRUEBA PRESENCIAL

Tipo de examen

No hay prueba presencial

CARACTERÍSTICAS DE LA PRUEBA PRESENCIAL Y/O LOS TRABAJOS

Requiere Presencialidad

No

Descripción

No hay prueba presencial

Criterios de evaluación

Ponderación de la prueba presencial y/o los trabajos en la nota final

Fecha aproximada de entrega

Comentarios y observaciones

PRUEBAS DE EVALUACIÓN CONTINUA (PEC)

¿Hay PEC?

No

Descripción

Criterios de evaluación

Ponderación de la PEC en la nota final

Fecha aproximada de entrega

Comentarios y observaciones

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



7D714E1508681FEBE082C3D8EC264524

OTRAS ACTIVIDADES EVALUABLES

¿Hay otra/s actividad/es evaluable/s? Si, no presencial

Descripción

Ensayo final sobre lo aprendido en la asignatura.

Criterios de evaluación

Capacidad de poner en práctica lo aprendido

Ponderación en la nota final 100%

Fecha aproximada de entrega 10/06/2019

Comentarios y observaciones

¿CÓMO SE OBTIENE LA NOTA FINAL?

La nota final se obtiene con la calificación en el ensayo

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

A través del apartado **Materiales del Curso** de la plataforma se pueden encontrar los documentos que componen la bibliografía básica.

- KRUG, S. (2006) *No me hagas pensar*. Madrid: Pearson Educación
- EGEA, C. (2006). *Diseño Web para todos I*. Madrid: Ed. Icaria - UNED.
- RODRIGUEZ SIMON, A. (2016) *El mundo representacional del alumnado de los entornos virtuales de aprendizaje. Identidades, estereotipos y rituales*.
- WERBACH, K. y HUNTER, D. (2012): *Gamificación: Revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos*. Madrid: Pearson Educación
- GONZALEZ, A. y GONZALEZ A.J. (2013) *Memes, Rage-comics y Memenautas: Comunicación Efectiva en Internet*. Trabajo de Fin de Máster. UNED.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- APARICI, R. (coord.) (2010). *La construcción de la realidad en los medios de comunicación*. Madrid: UNED.
- CLARK, J. (2003). *Building accessible website*. Berkley: New Riders.
- LOMCE: Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.
- JENKINS, H. (2010). *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la participación*. Barcelona: Paidós.
- KRUG, S. (2010) *Rocket Surgery Made Easy*. Berkley: New Riders.
- MILNER, R. M. (2012). *The World Made Meme: Discourse and identity in participatory media*. Charleston: University of Kansas.

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



7D714E1508681FEBE082C3D8EC264524

- PILGRIM, M. (2002) *Dive into accessibility*. Edición en la Web:
<http://diveintoaccessibility.org>.

RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA

La bibliografía básica propuesta para el estudio del módulo se puede encontrar a través de la plataforma virtual. Ya sea con los textos subidos directamente o mediante recursos que permitan obtener los textos. Además de la bibliografía básica, se dispondrá de una serie de artículos y direcciones web complementarios para el estudio. (Cualquier otro texto más allá de los propuestos será bienvenido siempre y cuando su tratamiento haga justicia al rigor de la fuente origen del texto.)

IGUALDAD DE GÉNERO

En coherencia con el valor asumido de la igualdad de género, todas las denominaciones que en esta Guía hacen referencia a órganos de gobierno unipersonales, de representación, o miembros de la comunidad universitaria y se efectúan en género masculino, cuando no se hayan sustituido por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino o masculino, según el sexo del titular que los desempeñe.

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



7D714E1508681FEBE082C3D8EC264524