

DISEÑO PARA TODOS

Curso 2015/2016

(Código: 23301203)

1. PRESENTACIÓN

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.

2. CONTEXTUALIZACIÓN

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.

En Educación la accesibilidad es sinónimo de atención a la diversidad de estudiantes con importante barreras de aprendizaje. La usabilidad nos ayuda a reflexionar sobre qué aspectos de la metodología pueden y debe simplificarse a fin de los procedimientos educativos sean un acicate para el aprendizaje en lugar de un escollo. Consecuentemente, es importante analizar el papel que tienen estas dos aproximaciones en el panorama educativo actual y próximo y cómo podrían incidir sobre él.

En lo que a Comunicación refiere, la accesibilidad analiza los aspectos que hacen que los actos comunicativos estén o no al alcance de todas las personas, independientemente de su condición. El aporte de la usabilidad nos permite analizar la medida en que la comunicación se facilita. 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.)



3. REQUISITOS PREVIOS RECOMENDABLES

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

4. 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	

5. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

La asignatura se dividirá en cuatro bloques temáticos que a su vez se subdividen en 5 subapartados:

1.1. Bloque I: Diseño web Usable

- ¿Qué es la usabilidad y en qué consiste?
- ¿Qué es la usabilidad web y en qué y a quién puede ayudar?
- Metodologías para el análisis de la usabilidad web.
- ¿Qué tiene que ver la usabilidad con la educación y/o la comunicación?
- Sitios web usables vs. Sitios web impracticables.

1.2. Bloque II: Diseño Web Accesible

- ¿Qué es la accesibilidad y en qué consiste?
- ¿Qué es la accesibilidad web y en qué y a quién puede ayudar?



- ¿En qué se diferencia a usabilidad y la accesibilidad?
- Metodologías para el análisis de la accesibilidad web.
- ¿Qué tiene que ver la accesibilidad con la educación y/o la comunicación?

1.3. Bloque III: Diseño Ludificado

- ¿Qué es la diseño ludificado y en qué consiste?
- ¿Por qué es importante el diseño ludificado?
- ¿Cuáles son los elementos de un diseño ludificado?
- ¿Cómo se distinguen los diseños ludificados de los que no lo son?
- Ejemplos de diseños ludificados de éxito.

1.4. Bloque IV: Diseñando comunicación y educación efectiva

- ¿Qué necesita la educación online para ser accesible?
- ¿Qué necesita la comunicación online para ser usable?
- ¿Es la educación online accesible?
- ¿Es la comunicación online usable?
- Reflexionar sobre la comunicación y la educación online a nivel micro y a nivel masivo.

6. EQUIPO DOCENTE

- [SONIA MARIA SANTOVEÑA CASAL](#)

7. METODOLOGÍA

Se proponen tres itinerarios de aprendizaje. Cada estudiante elegirá un itinerario libremente. Con cada itinerario se opta a la máxima nota, es decir, 10/10.

Se proponen además 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.

1.1. ITINERARIO 1: Ensayo Final

- Características: un solo documento escrito con posibilidad de tutoría de 30 minutos para exponer el trabajo. Se trata de una reflexión crítica razonada.
- Extensión máxima: *3500 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 *10 referencias bibliográficas* correctamente citadas. Cada borrador precisa de ser aprobado por el equipo docente.
- Porcentaje de Calificación Final: 100%.

1.2.ITINERARIO 2: Portafolio

El itinerario del Portafolio está compuesto de dos tipos de entregas: las actividades guiadas y la reflexión crítica final. Es necesario obtener al menos un 5/10 en la Reflexión Crítica Final para poder sumarle lo obtenido con las actividades guiadas.

1.2.1.Actividades Guiadas

- Características: cuatro documentos escritos (uno por bloque temático) respondiendo a preguntas planteadas por el equipo docente. Para los cuatro bloques habrá una versión denominada *Estándar* que comprenderá contenidos más cercanos a la bibliografía básica y una versión *Alternativa* que tratará de explorar aspectos en fuentes documentales más amplias. Se entregará por bloque temático una sola actividad guiada, ya sea en la versión *estándar* o en la *alternativa*.
- Extensión: *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; la suma de todos hace 40%.

1.2.2.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 máxima: *2.000 palabras* sin incluir portada, índice ni referencias.
- Temática: educación efectiva y/o comunicación efectiva.
- 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: 60%.

1.3.ITINERARIO 3: 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, dirigir una clase de la asignatura "Diseño para todos", etc.
- Extensión máxima: para los trabajos escritos *3500 palabras* sin incluir portada, índice ni referencias. Para el resto de formatos, 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 100 palabras un mes antes del último día de evaluación*, incluyendo referencias bibliográficas. Debe recoger al menos *10 referencias bibliográficas* correctamente citadas. Cada borrador precisa de ser aprobado por el equipo docente.
- Porcentaje de Calificación Final: 100%.

1.4.ACTIVIDAD EVALUATIVA EXTRA: Bonus track



- Características: comentario razonado para la mejora de nota con cualquier itinerario.
- Extensión máxima: 2.000 palabras.
- Temática: aspectos mejorables de la asignatura en cualesquiera facetas.
- Requisitos: debe incluir propuestas de mejora.
- Porcentaje de Calificación Final: máximo un 10% adicional.

1.5.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.

La fecha de entrega de los trabajos se ofrecerá oportunamente.

8.BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Comentarios y anexos:

- KRUG, S. (2006) *No me hagas pensar*. Madrid: Pearson Educación
- EGEA, C. (2006). *Diseño Web para todos I*. Madrid: Ed. Icaria - UNED.
- 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.

9.BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Comentarios y anexos:

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

10.RECURSOS DE APOYO AL ESTUDIO

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.

Además, 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.



11.TUTORIZACIÓN Y SEGUIMIENTO

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
- CORREO ELECTRÓNICO, las 24h/365: agonzalezgomez@invi.uned.es.
- TELÉFONO, lunes y miércoles de 19h a 20h: 601 133 299.

v

12.EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Los criterios de evaluación que se llevarán a cabo en esta asignatura son los siguientes:

- Comprensión de los fundamentos teóricos en los que se basa la usabilidad web.
- Identificación de los valores que rigen los principios de accesibilidad web.
- Dominio de las técnicas de análisis y evaluación de la usabilidad y la accesibilidad Web.
- Detección y diseño de entornos usables y accesibles.
- Dominio de la teoría sobre diseño ludificado.
- Detección y diseño de entornos ludificados.
- Valoración de la aplicación actual de la accesibilidad y usabilidad web en contextos educativos y comunicativos online.
- Aplicación de las herramientas y procedimientos del diseño web accesible y usable en entornos educativos y comunicativos online.

Los criterios de evaluación y la metodología de aprendizaje serán los mismos en el caso de la convocatoria extraordinaria.

13.COLABORADORES DOCENTES

- ALEJANDRO IGNACIO RODRÍGUEZ SIMÓN

14.METODOLOGIA DOCENTE

La metodología docente es la propia de la UNED. Se utilizarán aulas virtuales semanales a través de chat, foros de discusión, videoconferencias, etc. El alumnado dispondrá de materiales específicos y los recursos disponibles en la plataforma virtual de la asignatura. Se compaginará simultáneamente el estudio teórico con la actividad práctica del alumnado.

