



Plataforma Tecnológica Española de Tecnologías Audiovisuales en red

FORMULARIO PROPUESTA NUEVO GRUPO DE
TRABAJO DE LA PLATAFORMA DE
TECNOLOGÍAS AUDIOVISUALES EN RED

19 DE DICIEMBRE DE 2006

Nombre del nuevo grupo de trabajo: Contenidos Accesibles y Servicios para la Mejora de la Accesibilidad

Acrónimo (nombre de referencia) : CASMA

Nombre de la persona que propone:

Sergio García Caso
Marcos Sacristán Cepeda

Datos de contacto

Entidad: Treelogic
Dirección: Pol. SIA Copper – Edificio Centroastur 2ºH – 33420 Siero - Asturias
Teléfono: +34 902 286 386
Fax: +34985 964 190
Email: sergio.garcia@treelogic.com

Descripción del grupo de trabajo:

Este grupo de trabajo tiene dos objetivos principales: avanzar y profundizar en el estudio de sistemas de gestión y servicios de Acceso Universal a contenidos (uno de los objetivos prioritario marcados en la AEI de la plataforma eNEM en el horizonte 2009-2011), y por otra, potenciar la innovación en productos y servicios orientado al Acceso Universal a Entornos. En ambos casos, cobran especial importancia dos conceptos prioritarios: Acceso Universal y Diseño Para Todos o Diseño Universal.

Acceso Universal es un término que puede utilizarse en todos los ámbitos de los servicios de interés público. Se refiere al acceso de todos los ciudadanos a un servicio que puede ser tanto el agua potable, el suministro eléctrico, los servicios de salud, la enseñanza, como la telefonía básica, o Internet. El **Diseño Universal** para el acceso a contenidos digitales se presenta como uno de los retos de la plataforma para los próximos años, permitiendo el disfrute de los contenidos digitales y multimedia por parte de todos los usuarios.

El paradigma del Diseño Universal o Diseño Para Todos dirige sus actuaciones en el desarrollo productos y entornos de fácil acceso para el mayor número de personas posible, sin la necesidad de adaptarlos o rediseñarlos de una forma especial. El

concepto surge del diseño sin barreras, del diseño accesible y de la tecnología asistiva.

El Grupo de trabajo tendrá en cuenta los siete principios del Diseño Universal para aplicar estos en el ámbito de las tecnologías multimedia:

1. Igualdad de uso: El diseño debe ser fácil de usar y adecuado para todas las personas independientemente de sus capacidades y habilidades.
2. Flexibilidad: El diseño debe poder adecuarse a un amplio rango de preferencias y habilidades individuales.
3. Simple e intuitivo: El diseño debe ser fácil de entender independientemente de la experiencia, los conocimientos, las habilidades o el nivel de concentración del usuario.
4. Información fácil de percibir: El diseño debe ser capaz de intercambiar información con usuario, independientemente de las condiciones ambientales o las capacidades sensoriales del mismo.
5. Tolerante a errores: El diseño debe minimizar las acciones accidentales o fortuitas que puedan tener consecuencias fatales o no deseadas.
6. Escaso esfuerzo físico: El diseño debe poder ser usado eficazmente y con el mínimo esfuerzo posible.
7. Dimensiones apropiadas: Los tamaños y espacios deben ser apropiados para el alcance, manipulación y uso por parte del usuario, independientemente de su tamaño, posición, y movilidad.

La accesibilidad constituye una base y plataforma fundamental para conseguir la plena igualdad de oportunidades; por ello, la Accesibilidad Universal es uno de los objetivos que plantea la nueva Ley 51/2003 de Igualdad de Oportunidades No Discriminación y Accesibilidad Universal. Este concepto debe, por tanto, estar presente en los diferentes sectores y dominios

de aplicación de todo tipo, y muy destacadamente en el de los contenidos digitales y multimedia.

Posibles aplicaciones:

La aplicación de los resultados que se obtengan como resultado de las actividades de I+D+i enmarcadas en este grupo de trabajo son inmediatas:

- Incrementar el grado de autonomía de las personas con diversidad funcional
- Potenciar la I+D+i y el desarrollo de nuevos productos y servicios en el ámbito de la e-Inclusión y Accesibilidad, no solo extendiendo los existentes, sino mediante la aplicación de las tecnologías multimedia para el desarrollo de proyectos específicamente dirigidos a colectivos de personas con diversidad funcional
- Garantizar el Acceso Universal a contenidos digitales y multimedia de personas que presentan algún tipo de diversidad funcional.
- Fomentar y asegurar el Diseño Universal en contenidos digitales y multimedia, que permitan el ya mencionado Acceso Universal.

Estado actual del sector de aplicación:

El diseño universal no es un concepto que se aplique únicamente en la arquitectura para el diseño de casas, en el diseño de productos de uso cotidiano o en el diseño y construcción de sitios Web; es una forma de pensar durante el proceso de diseño y construcción de cualquier objeto, ambiente, servicio, actividad y tecnología que vaya a utilizar o desarrollar algún ser humano, de tal forma que se busca proporcionar la comodidad, conveniencia, seguridad, usabilidad y accesibilidad de forma equitativa y equivalente para cualquier persona, sin que tengan que ser adaptados o modificados específicamente.

Los obstáculos para el acceso a la información representan un problema igual de importante como las barreras arquitectónicas, en especial para personas con deficiencias visuales, hipoacústicas o con problemas de aprendizaje.

El acceso a la información no implica únicamente la posibilidad de enterarse del contenido de un libro, un periódico o lo que se informe por televisión; también es necesario que la señalización de servicios tales como el transporte público, servicios de información o emergencia sea suficiente y clara para cualquier persona. En todos estos casos, las tecnologías multimedia juegan un papel fundamental en el desarrollo de todos estos servicios y su correcta adaptación a todos.

El importante desarrollo de tecnologías de telecomunicaciones e Internet en los últimos años ha supuesto un cambio radical en la facilidad de difusión y disponibilidad de información, que pueden ser aprovechadas para permitir el acceso a personas con alguna discapacidad si son consideradas desde el diseño de sus aplicaciones y antes de su implementación.

En forma general se puede agrupar en cuatro categorías las principales deficiencias de los usuarios y que deberían ser consideradas en el diseño, además de que pueden no ser excluyentes entre sí:

- Visuales, dentro de las que se puede mencionar la ceguera, visión reducida, y los problemas de visualización del color. Para estas personas el diseño de sitios Web y dispositivos de control debería presentar la posibilidad de cambiar el tamaño de las letras e íconos, contar con un diseño coherente cuando se utilizan lectores de pantalla, sin que el diseño se base o dependa únicamente de los colores.
- Auditivas, que aunque en tienden a ser poco limitantes en el acceso y uso de contenidos digitales, al incorpora pocos elementos sonoros en el diseño de interfases y sitios Web; sin embargo, en los diseños que si lo incorporen es necesario proporcionar medios alternativos de información al usuario y no depender únicamente del sonido.

- Motrices, relacionadas con la capacidad de movilidad del usuario, que implica contar con dispositivos de interacción diferentes a los tradicionales, como los teclados y botones, que puedan ser activados por la voz, o con alguna otra parte del cuerpo que no presente una deficiencia motriz, como puede ser la boca o los pies.
- Cognitivas y de lenguaje, con las que los usuarios tienen problemas en el uso del lenguaje, de memoria, etcétera. Aunque una persona no presente estas deficiencias, el no conocer el idioma, el alfabeto o íconos utilizados podría incluirla dentro de este grupo, ya que le resultaría imposible entender e interactuar de forma adecuada con el dispositivo o el sitio Web.

Otros comentarios:

Sinergias con grupos de trabajo de otras Plataformas y con la Plataforma Tecnológica eVIA.