
Curso Académico: (2024 / 2025)**Fecha de revisión: 27-04-2023**

Departamento asignado a la asignatura: Departamento de Informática**Coordinador/a: MORENO LOPEZ, LOURDES****Tipo: Optativa Créditos ECTS : 3.0****Curso : 4 Cuatrimestre :**

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Completar los conocimientos básicos, transversales y obligatorios propios del Grado en función de las preferencias del estudiante.

OBJETIVOS

- Capacidad de análisis y síntesis de forma crítica
- Capacidad de gestionar los recursos de manera eficiente.
- Capacidad de organizar y planificar
- Capacidad de aplicar los conocimientos cognitivos de naturaleza teórica en casos de uso con la utilización de los instrumentales.
- Capacidad de comunicación oral y escrita con el objetivo de mejorar el aprendizaje sobre la materia
- Capacidad de trabajar en equipo

1) Cognitivas (Saber):

- Conocimientos en Diseño para todos (DXT), accesibilidad y grupos de usuarios afectados por las barreras de accesibilidad en los Sistemas de Información y Comunicación (SI).
- Conocimientos en legislación, estándares y normativa nacional e internacional en relación a la accesibilidad y DXT en los SI.
- Conocimiento en métodos y herramientas que den soporte a las actividades de proceso software en los SI con enfoque de Diseño Centrado en el Usuario (DCU) que permitan integrar requisitos de accesibilidad y DXT.
- Conocimientos en cómo incluir DXT y políticas de accesibilidad en la empresa como una estrategia que favorezcan el desarrollo de SI accesibles.
- Conocimientos en calidad de la accesibilidad. Gestión de la accesibilidad en el proceso de desarrollo software en los SI.

2) Procedimentales/Instrumentales (Saber hacer):

- Capacidad de identificación de requisitos ante las necesidades que plantea la diversidad funcional actual y las barreras de accesibilidad en los SI.
- Capacidad de identificación de requisitos ante las necesidades de las Tecnologías de Apoyo para el DXT en las TIC compatibles con los SI.
- Capacidad de integrar soluciones en un caso de uso de una organización de desarrollo de SI que quiera contemplar la accesibilidad y el DXT.
- Capacidad para aplicar la normativa de obligado cumplimiento en materia de accesibilidad y DXT en el proceso de desarrollo software en los SI.
- Capacidad en el diseño de modelar incluyendo requisitos de accesibilidad en el proceso de desarrollo software en los SI.
- Capacidad de aplicar aproximaciones metodológicas siguiendo un diseño de DXT en el proceso de desarrollo software en los SI accesibles.
- Capacidad de aplicar métodos de evaluación de la accesibilidad basados en soluciones de diseño iterativo con participación de diversidad de, y grupos interdisciplinarios.
- Capacidad de utilización de productos de apoyo y herramientas de desarrollo y evaluación de la accesibilidad.
- Capacidad para diseñar y evaluar SI accesibles para ambientes web siguiendo normativa y estándares
- Capacidad de incluir mecanismos en la empresa de desarrollo de SI con el objetivo de asegurar y

promover el diseño y desarrollo de sistemas accesibles. Gestión del conocimiento.

- Capacidad de incluir mecanismos en la estrategia empresarial con el objetivo de aprovechar oportunidades ante la demanda del mercado y mejorar la política de responsabilidad social corporativa.

3) Actitudinales (Ser)

- Capacidad de trabajar en equipo multidisciplinares junto con usuarios finales del SI.

- Analizar, valorar y concluir con las distintas soluciones accesibles a un caso de uso a resolver.

- Desarrollo personal en el ámbito de la materia de DXT y la accesibilidad:

- Capacidad de aprendizaje autónomo para adquirir una inercia formativa para su futuro profesional en materia de DXT y accesibilidad.

- Tener en mente siempre la accesibilidad y la diversidad de usuarios y dispositivos finales en los SI.

- Tener interés en las políticas de e-Inclusión gubernamentales, así como de distintos organismos internacionales, y adquirir cierta implicación.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS: PROGRAMA

-Accesibilidad y Diseño para todos. Diseño Universal. Personas con discapacidad, diversidad en la sociedad y las tecnologías.

-Requisitos de accesibilidad. Normativa y estándares

-Diseño Centrado en el usuario. Diseño de sistemas interactivos

-Métodos de diseño y desarrollo accesible. Sostenibilidad de la accesibilidad en el ciclo de vida software.

-Accesibilidad en la organización: políticas y estrategias

ACTIVIDADES FORMATIVAS, METODOLOGÍA A UTILIZAR Y RÉGIMEN DE TUTORÍAS

Seminarios y lecciones magistrales con apoyo de medios informáticos y audiovisuales.

Aprendizaje práctico basado en casos y problemas y resolución de ejercicios.

Trabajo individual y en grupo o cooperativo con opción a presentación oral o escrita.

Tutorías individuales y en grupo para resolución de dudas y consultas sobre la materia.

Prácticas y actividades dirigidas de laboratorios.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

Peso porcentual del Examen Final: 40

Peso porcentual del resto de la evaluación: 60

Los ejercicios y exámenes además de servir como actividad formativa que favorezca y mejore el aprendizaje de manera continua tienen el doble objetivo de ser medida para el sistema de evaluación. El sistema de evaluación incluye la valoración de las actividades académicas según la siguiente ponderación. (No se especifica la relación con las competencias dado que las actividades formativas ya han sido relacionadas con ellas.)

- Examen: 40%

- Actividades académicas dirigidas. Clases Prácticas: 35%

- Actividades académicas no dirigidas. Trabajo final: 25 %

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Henry, S. L. Just ask: integrating accessibility throughout design., Lulu. com, 2007

- Yesilada, Y., & Harper, S. Web Accessibility: A Foundation for Research., Springer, 2019

RECURSOS ELECTRÓNICOS BÁSICOS

- Olga Revilla y Olga Carreras . Accesibilidad web WCAG 2.1 de forma sencilla:

https://www.usableyaccesible.com/archivos/Accesibilidad_Web_WCAG_21%20ARIA_21_12_2020.pdf

- UNE . UNE-EN 301549. Requisitos de accesibilidad para productos y servicios TIC. :

<http://administracionelectronica.gob.es/PAe/accesibilidad/une-en-301549-2020.pdf>

