

DÍA MUNDIAL DE LA CONCIENTIZACIÓN SOBRE LA ACCESIBILIDAD.



El 16 de mayo es el [Día Mundial de Concienciación sobre la Accesibilidad \(GAAD, por sus siglas en inglés\)](#), un día dedicado a crear conciencia de la accesibilidad e inclusión en el mundo digital. Según GAAD, los organizadores, desarrolladores, diseñadores, y programadores pueden estar interesados en crear un mundo digital accesible, pero es posible que no sepan dónde empezar.



¿QUÉ ES LA ACCESIBILIDAD?

La definición de **accesibilidad** por la Real Academia Española (RAE) es “Calidad de ser de fácil acceso”. La **accesibilidad** permite **que** cualquier persona pueda disponer y utilizar las edificaciones, servicios o productos en igualdad de condiciones **que** los demás.

CONOCE ALGUNOS CONCEPTOS DE ACCESIBILIDAD

Personas con discapacidad incluyen a aquellas que tengan deficiencias físicas, mentales, intelectuales o sensoriales a largo plazo que, al interactuar con diversas barreras, puedan impedir su participación plena y efectiva en la sociedad, en igualdad de condiciones con las demás.



Deficiencia: cualquier pérdida o anomalía de un órgano o de su función. Es por tanto un término médico que atiende a la patología que sufre el individuo, ya sea por carencia o mal funcionamiento.



Normalización: según la Ley de Igualdad de Oportunidades, no Discriminación y Accesibilidad Universal es "el principio en virtud del cual las personas con discapacidad deben poder llevar una vida normal, accediendo a los mismos lugares, ámbitos, bienes y servicios que están a disposición de cualquier otra persona.



Igualdad de Oportunidades la ausencia de discriminación, directa o indirecta, que tenga su causa en una discapacidad, así como la adopción de medidas de acción positiva orientadas a evitar o compensar las desventajas de una persona con discapacidad para participar plenamente en la vida política, económica, cultural



¿QUÉ ES LA ACCESIBILIDAD UNIVERSAL?

Es la condición mediante la que un entorno es plenamente accesible a todos los individuos, sin importar si estos sufren de alguna discapacidad motriz que dificulta su desplazamiento. En otras palabras, todos los entornos, bienes, productos y servicios deben poder ser utilizados por todas las personas de forma autónoma, segura y eficiente, garantizando que la persona discapacitada no interrumpa sus actividades por problemas de accesibilidad.

El concepto de accesibilidad universal ha ido evolucionando con el paso del tiempo. Antes, accesibilidad se refería únicamente a entornos físicos, es decir, a la eliminación de barreras de accesibilidad arquitectónicas que dificultaran el acceso a un determinado lugar. La complejidad de este concepto ha llevado a que, actualmente, la idea de accesibilidad universal abarca una serie de medidas que deben ser tomadas en cuenta a la hora de elaborar estrategias políticas y sociales. Por ejemplo, en los últimos años se han realizado muchas gestiones para que los videojuegos sean más accesibles, y es un hecho que esto sucederá.

Las tendencias digitales tampoco han escapado a apearse a este concepto; tal es el caso de la **accesibilidad web**. La **accesibilidad web** significa que personas discapacitadas podrán hacer uso del contenido de una página web. La **accesibilidad web** busca derribar barreras para personas que sufren algún tipo de **discapacidad**, ya sea auditiva, visual,

cognitiva o neurológica. Así, los individuos beneficiados no quedarán excluidos de un sistema que se vuelve primordial a la hora de conseguir un **empleo inclusivo**. El **estándar w3c** es un conjunto de reglas que, una vez cumplidas, certifican que la **página web es accesible** a pesar de que el usuario posea limitaciones físicas, psíquicas o sensoriales de los usuarios.



Diseño para todos: la actividad por la que se concibe o proyecta, desde el origen, y siempre que ello sea posible, entornos, procesos, bienes, productos, servicios, objetos, instrumentos, dispositivos o herramientas, de tal forma que puedan ser utilizados por todas las personas, en la mayor extensión posible, (LIONDAU). Otra definición podría ser la siguiente: Es una estrategia que tiene como objetivo diseñar productos y servicios que puedan ser utilizados por el mayor número posible de personas, considerando que existe una amplia variedad de habilidades humanas y no una habilidad media, sin necesidad de llevar a cabo una adaptación o diseño especializado, simplificando la vida de todas las personas, con independencia de su edad, talla o capacidad.

Equidad de uso: el diseño es útil y comercializable para personas con diversas capacidades.

- Dispone del mismo significado de uso para todos los usuarios: idéntico siempre que sea posible y equivalente cuando no lo sea.
- No provoca segregación o estigmatización a ningún usuario.
- La provisión de privacidad y seguridad debería ser igual para todos los usuarios.
- El diseño es atractivo para todos los usuarios.



Flexibilidad de uso: el diseño se adapta a un amplio rango de preferencias individuales y capacidades.

- Permite escoger el método de uso.
- El acceso y uso se adapta a la mano derecha o izquierda.
- Se adapta a la precisión y exactitud de los usuarios.
- Se adapta al ritmo de los usuarios.



Simple e intuitivo: el diseño es fácil de entender independientemente de la experiencia, conocimiento, nivel cultural o capacidad de concentración.

- Elimina la complejidad innecesaria.
- Cumple las expectativas y la intuición del usuario.
- Se adapta a un amplio rango de habilidades culturales y de lenguaje.
- La información está ordenada en función de su importancia.
- Genera avisos e información útil.



Información perceptible: El diseño transmite la información necesaria de forma eficaz para el usuario, independientemente de las condiciones ambientales o de sus capacidades sensoriales.

- Utiliza diferentes modos (táctil, sonoro, escrito, pictográfico) para presentar la información esencial.

- Dota de suficiente contraste entre la información esencial y el entorno
- Permite la compatibilidad entre los diferentes dispositivos y adaptaciones utilizados por las personas con problemas sensoriales.



Tolerancia al error: el diseño minimiza el peligro y las consecuencias negativas producidas por acciones accidentales o no intencionadas.

- Ordena y distribuye los elementos de modo que se minimice el riesgo y los errores. Los elementos más usados se dispondrán de 18 Accesibilidad Universal y Diseño para Todos. Arquitectura y Urbanismo forma más accesible, los elementos peligrosos serán eliminados, aislados o protegidos.
- Facilita avisos de peligro o error.
- Facilita elementos de seguridad ante fallos.
- Disuade de la realización de acciones inconscientes en tareas que requieren atención.



Bajo esfuerzo físico: el diseño debe ser usado de forma cómoda y eficiente con el mínimo esfuerzo.

- Debe permitir al usuario mantener una posición natural del cuerpo.
- Minimiza las acciones repetitivas.
- Minimiza los esfuerzos físicos continuados.



Espacio suficiente de aproximación y uso: dimensiones y espacio apropiadas para permitir el acercamiento, alcance, manipulación y uso independientemente de tamaño del cuerpo del usuario, su postura o movilidad.

- Facilita un amplio campo de visión de los elementos importantes para cualquier usuario, independientemente de que esté sentado o de pie.
- Permite el alcance de todos los componentes de forma cómoda independientemente de la posición.
- Facilita el espacio adecuado para el uso de ayudas técnicas o de asistente personal.