

<p><b>ACCESIBILIDAD Y TECNOLOGÍAS PARA INCLUSIÓN</b></p> <p>Plan 2025</p>	<p><b>Carrera:</b> Especialización en Interacciones Humano-Computadora</p> <p><b>Carga horaria total: 100hs</b> Hs. interacción pedagógica: 40hs (incluye teoría y práctica, en encuentros sincrónicos y comunicación asincrónica) Hs. trabajo autónomo del alumno: 60hs</p>
---	--

### OBJETIVOS GENERALES

Este curso tiene por objetivos facilitar a los estudiantes el diseño de aplicaciones interactivas que brinden acceso a la mayor cantidad posible de personas incluyendo tecnologías de asistencia que permitan realizar tareas específicas a usuarios con algún tipo de restricción.

### CONTRIBUCIÓN A COMPETENCIAS DE EGRESADO

C3: Conocimiento y práctica de técnicas para evaluar y mejorar tecnologías de interacción para facilitar su acceso por las personas

C5: Identificación de áreas con demandas y vacancia de mayor acceso para las tecnologías interactivas

### CONTENIDOS MÍNIMOS

Accesibilidad en aplicaciones web. Criterios y normas de accesibilidad para facilitar la inclusión con sistemas interactivos. Técnicas y herramientas disponibles.

Tecnologías para la inclusión. Conceptos, técnicas y herramientas de Diseño Universal. Criterios, normas y guías de diseño centradas en la persona para soluciones tecnológicas de asistencia a personas con capacidades diferentes

### MODALIDAD DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

La aprobación del curso requiere un 80% de asistencia a clases sincrónicas, la realización de trabajos prácticos durante la cursada utilizando el entorno virtual de enseñanza y aprendizaje que propone el SIED y la presentación de un trabajo final con implementación de los criterios de accesibilidad desarrollados en el curso. La calificación del curso consistirá en una nota numérica entre 0 (cero) y 10 (diez).

## RECURSOS Y MATERIALES DE ESTUDIO

Como materiales de estudio, se dispone de:

- Presentaciones multimedia para introducir cada uno de los diferentes ejes temáticos.
- Ejemplos donde se aplican los conceptos teóricos
- Ejercicios prácticos que son desarrollados en clase
- Píldoras formativas con la explicación de algunos temas
- Material de lectura para estudiar y profundizar conceptos abordados en las clases
- Enlaces a artículos de actualidad y material multimedia de repositorios reconocidos en el área
- Libros digitales

## ACTIVIDADES EXPERIMENTALES PLANIFICADAS PARA LA APROPIACIÓN DE LOS SABERES Y LA EVALUACIÓN

Desarrollo de trabajos prácticos parciales luego de cada eje temático de la materia. Estos trabajos serán ejercicios que comenzarán en clase y podrían finalizar en la misma clase o la siguiente. Se realizarán trabajos de análisis en aplicaciones interactivas actuales y propuestas de modificación para elevar su nivel de accesibilidad. Estos trabajos tendrán una consigna que el docente explicará y luego, a partir de los conceptos previamente vistos, los alumnos tendrán que llevarlo a la práctica. Los trabajos podrán ser individuales o grupales. Para esto último se configurará el entorno virtual para que los alumnos del mismo grupo se encuentren en un espacio virtual diferente del resto. Durante el desarrollo del trabajo, el docente estará conectado respondiendo dudas y consultas. Estos trabajos pretenden desarrollar y/o fortalecer las aptitudes de opinión crítica en los temas relativos del curso. Los alumnos deberán sintetizar una opinión como conclusión de cada trabajo. Los ejercicios grupales permiten que la opinión sea discutida entre los participantes del grupo y así poder tener mejores argumentos. También se pretende desarrollar la capacidad de poder comunicar y transmitir los resultados, en presentaciones pautadas a lo largo de la materia. Finalizada la actividad, se realizará una sesión de discusión conjunta donde los participantes comunicarán sus opiniones e intercambiarán los distintos puntos de vista.

## BIBLIOGRAFÍA DE REFERENCIA

1. Cook, A. M., & Polgar, J. M. (2015). **Assistive technologies: Principles and practice**. Mosby.
2. Cunningham, K. (2012). **Accessibility handbook: Making 508 websites for everyone**. O'Reilly Media.



**POSTGRADO**  
FACULTAD DE INFORMÁTICA



**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
DE LA PLATA**

3. Horton, S., & Quesenbery, W. (2014). **A web for everyone: Designing accessible user experiences**. Rosenfeld Media.
4. Kalbag, L., & Pickering, H. (2017). **Accessibility for everyone**. A Book Apart.
5. World Wide Web Consortium (W3C). (n.d.). **Web Accessibility Initiative: Standards and guidelines**. Retrieved from <https://www.w3.org/WAI/>