

Asignatura: EVITANDO LAS BARRERAS DE  
ACCESIBILIDAD EN LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

LOURDES MORENO LÓPEZ, PALOMA MARTÍNEZ  
FERNÁNDEZ

Departamento de Informática, Universidad Carlos III  
de Madrid

Diciembre de 2014

Esta obra está bajo una [licencia de Creative Commons](#)  
Reconocimiento-NoComercial-Compartirigual 3.0 España



## Actividades de Tema 2 (Diseño Universal)

**NOTA:** toda la documentación de las actividades será elaborada de manera accesible siguiendo los contenidos dados en el Tema 5 (Accesibilidad a los contenidos digitales)

### Actividad 1

Razonar si los siguientes productos de los que dispongáis siguen los criterios de Diseño Universal vistos en el Tema 2, tales como:

- a) Mando al acceso a la televisión
- b) Navegador GPS en un móvil
- c) Reproductor iPod
- d) Guía acústica en un museo
- e) Juguete

El estudiante debe analizar cada uno de los criterios de Diseño Universal y hacerse las siguientes preguntas y razonarlas:

1. ¿cumple el Criterio? ¿por qué?
2. ¿a qué personas o grupos de personas con discapacidad sí están proporcionando acceso y uso, a cuáles no y se les está discriminando?
3. ¿qué habría que modificar e incorporar tal que se cumpliera el criterio?
4. ¿se conoce o ha encontrado investigando por Internet algún ejemplo del mismo producto que siga buenas prácticas en los criterios Diseño Universal?

## Actividad 2

Después de acceder a la siguiente noticia “Comcast introduces talking TV guide for people with vision disabilities”<sup>1</sup>. Analizar y razonar si el producto cumple los Criterios de Diseño Universal.

---

<sup>1</sup> News Global Alliance on Accessible Technologies and Environments (GAATES), “Comcast introduces talking TV guide for people with vision disabilities” Nov 13, 2014.

<http://globalaccessibilitynews.com/2014/11/13/comcast-introduces-talking-tv-guide-for-people-with-vision-disabilities/>