



Guía Académica de la asignatura

Accesibilidad universal y diseño para todos

GRADO EN DISEÑO Y GESTIÓN DE PROYECTOS DE NARRATIVA

TRANSMEDIA

Curso 2019-2020

ACCESIBILIDAD UNIVERSAL Y DISEÑO PARA TODOS

1. DATOS BÁSICOS DE IDENTIFICACIÓN			
Nombre de la Asignatura		ACCESIBILIDAD UNIVERSAL Y DISEÑO PARA TODOS	
Carácter		Básico <input checked="" type="checkbox"/>	Obligatorio <input checked="" type="checkbox"/> Optativo <input type="checkbox"/> Prácticas Externas <input type="checkbox"/> Trabajo Fin de Grado <input type="checkbox"/>
Materia		DISEÑO TRANSMEDIA	
Curso		Semestre	Créditos
Tercero		Primero	6 ECTS
Profesor/a		Sergio García Cabezas	
Despacho		Teléfono	E-mail
		917401980	sergio.garcia@lasallegcampus.es
Horario de Tutorías			
Horario de Clases			
Periodo lectivo de la Convocatoria Ordinaria		Del 16 de septiembre al 25 de enero	
Periodo lectivo de la Convocatoria Extraordinaria		Del 23 al 28 de junio (asignaturas del 1º semestre)	

ACCESIBILIDAD UNIVERSAL Y DISEÑO PARA TODOS**2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA**

Asignaturas que debe haber superado el alumnado	No se han establecido.
Conocimientos previos esenciales para el seguimiento de la asignatura	No se han establecido.
Conocimientos previos recomendables para el seguimiento de la asignatura	No se han establecido.
Otras observaciones	Dentro de la materia a la que pertenece esta asignatura también se encuentran las asignaturas de “Diseño de juegos”, “Diseño de interfaz y experiencia de usuario” y “Diseño webs y apps móviles”

ACCESIBILIDAD UNIVERSAL Y DISEÑO PARA TODOS

3. OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

- Realizar proyectos accesibles.
- Adquirir la conciencia de la importancia de la accesibilidad dentro de los proyectos transmedia.
- Experimentar la experiencia del usuario.

ACCESIBILIDAD UNIVERSAL Y DISEÑO PARA TODOS**4. COMPETENCIAS A DESARROLLAR EN LA ASIGNATURA****4.1 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA-ASIGNATURA**

- E1. Aplicar la tecnología de una forma global, innovadora y creativa en el diseño y gestión de proyectos transmedia.
- E2. Coordinar proyectos transmedia conociendo los procesos involucrados en la gestión de proyectos; planificando, implementando, ejecutando y evaluando.
- E3. Diseñar proyectos transmedia desde la ideación, narrativa y desarrollo hasta la evaluación de los proyectos.
- E4. Desarrollar narrativas a través de diferentes formatos mediáticos que consigan vincular a las audiencias.
- E20. Desarrollar habilidades para descubrir soluciones novedosas a problemas en distintos ámbitos, desde el personal hasta el organizativo; para uno mismo en interrelación con distintos medios.
- E24. Tomar conciencia del potencial de los movimientos dentro del continuo de la realidad para la realización de acciones transmedia.
- E25. Identificar y desarrollar estrategias innovadoras para favorecer la inclusión de las personas con diversidad funcional.

4.2 COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- T1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- T2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- T3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- T4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

4.3 COMPETENCIAS NUCLEARES

- N1. Actitud positiva ante la interculturalidad y la diversidad: comprender y tolerar contextos culturales diversos, aprovechando sus valores y potencialidades, respetando en todo momento las costumbres y formas de pensar de personas de otros países, culturas o razas, así como promover la igualdad y los principios de accesibilidad universal y el respeto a los Derechos Humanos y libertades fundamentales.
- N4. Orientación a la persona: valorar el trasfondo humano de las personas con las que se trabaja, bien en la organización, bien fuera de ella. Capacidad para escuchar con atención e interés a otras personas, mostrándoles que están siendo escuchadas y comprendidas. Supone respeto y aceptación de los otros, tratándoles como personas por encima de todo.
- N5. Capacidad reflexiva: actuar conforme a las verdades del pensamiento para conferir a los conocimientos la capacidad suficiente para describir, explicar y validar datos observables para así explorar el alcance y la precisión de las ideas.

ACCESIBILIDAD UNIVERSAL Y DISEÑO PARA TODOS

5. DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA			
Bloque 1		INTRODUCCIÓN AL DISEÑO UNIVERSAL	
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas
0	0	0	0
Descripción del contenido del bloque			
<p>El diseño universal es un paradigma del diseño transmediático que dirige su foco al desarrollo de narrativas, productos y entorno de accesibilidad universal, para el mayor número de personas posible, sin tener que adaptarlos de una forma especial.</p> <p>Es un concepto que surge del diseño sin barreras, pero con la diferencia de que este se dirige a todo el mundo, no sólo a las personas con discapacidad, resolviendo el problema desde una óptica holista y de diversidad.</p>			
Bibliografía básica del bloque			
<ul style="list-style-type: none"> Burgstahler, S. (2007). Universal design of instruction: Definition, principles, and examples. Seattle, WA: Do-IT: University of Washington. ONU. (2006) Convención Internacional de Naciones Unidas sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad en fácil lectura. Retrieved from http://www.plenainclusion.org/sites/default/files/convencion_onu_if.pdf 			
Bibliografía complementaria del bloque			
<ul style="list-style-type: none"> Palacios Rizzo, Agustina; Bariffi, Francisco (2007). La discapacidad como una cuestión de derechos humanos: una aproximación a la Convención Internacional sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad. Madrid: Cinca ARAGALL, F. (2006). Libro Blanco del diseño para todos en la Universidad. Madrid: IMSERSO, Fundación ONCE y Coordinadora del Diseño para Todas las Personas en España. 			

Bloque 2		PERSONAS CON DISCAPACIDAD	
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas
0	0	0	0
Descripción del contenido del bloque			
<p>Las personas con discapacidad son aquellas con algún tipo de deficiencia física, intelectual o sensorial que les afectan para un disfrute y participación plena en la sociedad. La Convención Internacional sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad las define como "personas con discapacidad". Estas personas son sujetos de pleno derecho, siendo este derecho dificultado y vulnerado por su condición.</p>			

ACCESIBILIDAD UNIVERSAL Y DISEÑO PARA TODOS

En este bloque se verán los distintos tipos de personas con discapacidad, sus características y se hará una revisión a sus derechos.

Bibliografía básica del bloque

- ONU. (2006) Convención Internacional de Naciones Unidas sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad en fácil lectura. Retrieved from http://www.plenainclusion.org/sites/default/files/convencion_onu_1f.pdf
- AAIDD. (2011). *Discapacidad intelectual: Definición, clasificación y sistemas de apoyo*. Madrid: Alianza Ensayo.

Bibliografía complementaria del bloque

- Palacios Rizzo, Agustina; Bariffi, Francisco (2007). *La discapacidad como una cuestión de derechos humanos: una aproximación a la Convención Internacional sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad*. Madrid: Cinca

Bloque 3		DISEÑO Y ACCESIBILIDAD		
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas	
0	0	0	0	
Descripción del contenido del bloque				
<p>El diseño accesible es parte esencial para conseguir una sociedad en las que todas las personas, con o sin discapacidad, puedan participar plenamente. Este modelo de sociedad tiene que partir del diseño para poder acoger a todas las personas desde la diversidad y la inclusión.</p> <p>Aprenderemos en este bloque como los derechos de todos tienen que primar, llevando el diseño transmedia a un plano donde puedan ser disfrutados por el mayor número de personas de todos los tipos y de la forma más autónoma posible.</p>				
Bibliografía básica del bloque				
<ul style="list-style-type: none"> • Horton, S., & Quesenbery, W. (n.d.). <i>A Web for Everyone</i>. Rosenfeld. • Cunningham, K. (2012). <i>Accessibility Handbook</i>. O'Reilly Media. • Burgstahler, S. (2007). <i>Universal design of instruction: Definition, principles, and examples</i>. Seattle, WA: Do-IT: University of Washington. 				
Bibliografía complementaria del bloque				

ACCESIBILIDAD UNIVERSAL Y DISEÑO PARA TODOS

- Rey, A., García, B., Manual de estilo: cómo abordar el Trastorno del Espectro del Autismo desde los medios de comunicación. Serie: Comunicación e imagen social, Madrid, Confederación Autismo España
- CERMI. DECALOGO PARA UN USO APROPIADO DE LA IMAGEN SOCIAL DE LAS PERSONAS CON DISCAPACIDAD. Madrid, CERMI, 2011
- Peñas, E., Hernández, P., Guía de estilo sobre discapacidad para profesionales de los medios de comunicación. Madrid, Real Patronato sobre Discapacidad, 2019

ACCESIBILIDAD UNIVERSAL Y DISEÑO PARA TODOS

6. METODOLOGÍA		
Interacción con el profesorado		
Sesión magistral <input type="checkbox"/>	Debate y puesta en común <input checked="" type="checkbox"/>	Exposición por alumnado <input checked="" type="checkbox"/>
Técnicas de dinámica de grupo <input checked="" type="checkbox"/>	Trabajos en equipo <input checked="" type="checkbox"/>	Ejercicios de simulación <input checked="" type="checkbox"/>
Estudio de casos <input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en problemas (ABP) <input checked="" type="checkbox"/>	Prácticas laboratorio <input type="checkbox"/>
Portafolio <input type="checkbox"/>	Trabajo por proyectos <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>
Cine-fórum <input checked="" type="checkbox"/>	Análisis documental <input checked="" type="checkbox"/>	Conferencias <input checked="" type="checkbox"/>
Actividades de aplicación práctica <input checked="" type="checkbox"/>	Prácticas de taller <input type="checkbox"/>	Búsqueda de información y documentación <input checked="" type="checkbox"/>
Tutorías programadas <input type="checkbox"/>	Actividades externas <input type="checkbox"/>	Otros <input type="checkbox"/>
Descripción de la metodología		
<p>La metodología será activa, planteándose como objetivo que el estudiante sea constructor de su propio aprendizaje y desarrollo de competencias. El proceso de enseñanza-aprendizaje buscará establecer una relación interactiva entre el estudiante, la materia, el profesor y el resto de los compañeros. Cada uno de los bloques será tratado, en un primer momento, de forma teórica, para dar paso a la recogida de información, la participación en debates y foros y el trabajo personal y/o grupal. Las tutorías programadas y el carácter formativo de la evaluación ayudarán y guiarán al estudiante en su propio proceso formativo.</p> <p>Por otra parte, la metodología también contribuirá al desarrollo de competencias profesionales como la motivación del estudiante ante su aprendizaje, el compromiso y la responsabilidad ante las tareas, la autonomía y planificación, el pensamiento estratégico, la colaboración, la autorregulación y la metacognición.</p> <p>Se trabajarán algunos de los conceptos mediante la metodología <i>flipped classroom</i>, un modelo pedagógico que transfiere el trabajo de determinados procesos de aprendizaje fuera del aula y utiliza el tiempo de clase, junto con la experiencia del docente, para facilitar y potenciar otros procesos de adquisición y práctica de conocimientos dentro del aula.</p>		
Trabajo autónomo		
Trabajos en equipo <input checked="" type="checkbox"/> Estudio y/o preparación de la asignatura <input checked="" type="checkbox"/> Lecturas y ampliaciones <input checked="" type="checkbox"/> Videos <input checked="" type="checkbox"/>		
Descripción de la previsión de trabajo autónomo del alumnado		
El trabajo autónomo consistirá en lecturas previas y visualizaciones de videos antes de las clases así como los trabajos en grupo que van a ser la parte fundamental de la asignatura.		
Tutorías programadas (descripción del proceso de tutoría y su relevancia -en el desarrollo de los aprendizajes de la asignatura)		

7. DISTRIBUCIÓN HORARIA DEL CURSO

ACCESIBILIDAD UNIVERSAL Y DISEÑO PARA TODOS

8. DISTRIBUCIÓN DE CARGAS DE TRABAJO		Horas	Porcentaje
Interacción con el profesorado	Contenido teórico	20 h	40 % (60 horas)
	Contenido práctico	30 h	
	Tutorías programadas	0 h	
	Pruebas de evaluación	10 h	
Trabajo autónomo	Trabajos y tareas individuales	10 h	60 % (90 horas)
	Trabajos en equipo	50 h	
	Estudio y/o preparación de asignatura	20 h	
	Lecturas y ampliaciones	10 h	
Carga total de horas de trabajo: 25 horas x 6 ECTS		150 h	

ACCESIBILIDAD UNIVERSAL Y DISEÑO PARA TODOS
9. EVALUACIÓN
Técnicas e instrumentos y porcentajes

Examen. Prueba objetiva	0 %	Examen. Prueba de desarrollo	0 %
Lecturas (recensión, comentario)	0 %	Trabajo individual	40 %
Trabajo en grupo	30 %	Exposición en clase	10 %
Portafolio	0 %	Participación	10 %
Asistencia	0 %	Otros.....	0 %

Descripción del proceso de evaluación (técnicas, instrumentos y criterios)

La evaluación comprenderá las siguientes actividades:

- Trabajos individuales de reflexión, lecturas y creación de material multimedia original.
- Trabajos en grupo por medio de proyectos donde se integrarán de forma práctica las tecnologías vistas en la asignatura.

Sólo se considerará que se ha superado la materia cuando las evaluaciones se han superado de forma individual. No son evaluaciones compensables. Si no se considera el trabajo en cualquiera de las actividades como apto habrá que pasar a la convocatoria extraordinaria.

Las actividades de evaluación se evaluarán por las competencias específicas que se trabajen en la asignatura y de las actividades profesionales que se infieran de ellas. Cada actividad será evaluada en base a estas competencias con la siguiente escala sobre los siguientes niveles de desempeño:

- 0: no realizado
- 1: insuficiente (indica un desempeño que presenta claras debilidades en el indicador evaluado)
- 2: básico-mínimo (indica un desempeño que cumple con lo esperado en el indicador evaluado presentando cierta irregularidad y debilidad)
- 3: satisfactorio (indica un desempeño adecuado al indicador evaluado)
- 4: avanzado (indica un desempeño que clara y consistentemente sobresale a lo que se espera en el indicador evaluado).

La nota final de los trabajos será hallada haciendo una media de estos niveles de desempeño y redondeada hacia arriba o hacia abajo según se hayan trabajado las competencias transversales, nucleares y genéricas aparecidas en esta guía.

En la guía de trabajo de cada bloque se especifican las actividades y los criterios de evaluación que se van a proponer.

Criterios de evaluación específicos para la convocatoria extraordinaria

En caso de que la asignatura no se supere y quede pendiente en la convocatoria ordinaria, el o la estudiante tiene derecho a utilizar una convocatoria extraordinaria para recuperarla dentro de la misma matrícula, según la normativa académica vigente.

ACCESIBILIDAD UNIVERSAL Y DISEÑO PARA TODOS

En la convocatoria extraordinaria se mantienen los mismos criterios de evaluación que en la ordinaria, tal como se han descrito más arriba. Esto implica que el estudiante debe completar las actividades de evaluación que no haya superado en la convocatoria ordinaria (exámenes, pruebas de evaluación, trabajos u otro tipo de actividades) dentro del plazo establecido en el periodo de convocatoria extraordinaria para esta asignatura.

ACCESIBILIDAD UNIVERSAL Y DISEÑO PARA TODOS

10. TABLA RESUMEN DE LA PLANIFICACIÓN DOCENTE DE LA ASIGNATURA					
SEMANA	CONTENIDOS	COMPETENCIAS	METODOLOGÍA. INTERACCIÓN CON PROFESORADO	METODOLOGÍA. TRABAJO AUTÓNOMO	EVALUACIÓN
1	Bloque 1. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO UNIVERSAL	E1, E2, E3, E4, E20, E24, E25, T1, T2, T3, T3, N1, N4, N5	Exposición de conceptos fundamentales Role-playing Estudio de casos Retos Trabajo por proyectos	Estudio y análisis de textos Visionado de videos Trabajo en grupos	Lecturas Visionado Trabajo individual Trabajo en grupo Presentaciones
2					
3					
4					
5					
6					
7	Bloque 2. PERSONAS CON DISCAPACIDAD				
8					
9					
10					
11					
12					
13	Bloque 3. DISEÑO Y ACCESIBILIDAD				
14					
15					
16					
17					

ACCESIBILIDAD UNIVERSAL Y DISEÑO PARA TODOS