

Editorial

Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) han abierto nuevos horizontes introduciendo grandes cambios en nuestra vida. El mundo digital está transformando prácticamente todos los ámbitos sociales, desde el mundo laboral hasta la manera en que disfrutamos de nuestro tiempo de ocio, tiempo en el que cada vez se hace más patente el uso de esas nuevas tecnologías.

ACCESIBILIDAD DIGITAL

La accesibilidad digital implica que las tecnologías, los productos y los servicios deben estar concebidos y diseñados de tal manera que permitan su utilización, interacción y aportación por personas con discapacidad, personas mayores y personas en una gran diversidad de situaciones.

En el Dossier de este número de Minusval presentamos un panorama actual de las actuaciones que se están llevando a cabo en el ámbito de las TIC, la Televisión Digital y el Ocio Electrónico para dar a conocer, aunque no de forma exhaustiva, nuevos recursos y productos actuales, desarrollados sobre la base de la accesibilidad y el diseño para todos.

Podremos comprobar cómo la accesibilidad digital además de ser una obligación, tal como recoge la Ley, es una oportunidad, un valor añadido, con repercusiones sociales y económicas.

La fórmula para alcanzar esta accesibilidad en la tecnología, como en el resto de campos, es respetar los criterios del “diseño para todos” y complementar con medidas de apoyo cuando sea necesario.

En una sociedad avanzada como la nuestra, las actividades culturales y de ocio cada vez cobran más importancia y por ello la plena normalización pasa necesariamente por su accesibilidad para hacerlas asequible a todos los ciudadanos. Realizar actividades cotidianas como ver televisión, hablar por teléfono,

manipular videojuegos o ir al cine debe ser algo normal para cualquier persona con o sin discapacidad.

La llegada de la televisión digital (TDT), gracias a la flexibilidad para la integración de nuevos servicios que caracteriza a cualquier sistema digital, abre nuevas oportunidades para las personas con discapacidad, si bien plantea retos que deben afrontarse lo antes posible para asegurar la accesibilidad de esta tecnología.

Por eso se hace necesario incorporar pautas de accesibilidad a los productos, desde su fabricación, que favorezcan su uso para ser utilizados por un porcentaje mayor de usuarios, acercándose al concepto de Diseño para todos.

Continuando con el capítulo del ocio, son muchos los beneficios derivados de la mejora de la accesibilidad a los videojuegos. Además de la vertiente lúdica, también podemos afirmar que el uso de los videojuegos ofrece la oportunidad de aprender habilidades y, por tanto, de formar parte de programas de rehabilitación.

Y si nos centramos en Internet, hay que destacar las nuevas “Pautas de accesibilidad para contenido web”, publicadas a finales de 2008 por el organismo internacional que dicta los estándares de la web (W3C), con una clara intención de simplificar y aclarar su aplicación.

Es obvio que la accesibilidad aporta a la Web universalidad, haciéndola asequible al mayor número de individuos, sean cuales sean sus capacidades y el contexto en que se encuentren.

En las páginas del Dossier también nos hacemos eco del proyecto Cine Accesible, que pretende que las personas con discapacidad acudan al cine en las mejores condiciones posibles, con subtítulos específicos, códigos de colores para las personas con discapacidad auditiva y audiodescripción para las personas con discapacidad visual.

El decálogo de León por la Accesibilidad, surgido del Congreso EDeAN, finaliza diciendo que la sociedad de la información y del conocimiento solo será un proyecto completo cuando todas las personas puedan participar y beneficiarse del potencial que las nuevas tecnologías nos ofrecen y nos ofrecerán en el futuro.