

Crónicas

V Congreso Internacional DRT4ALL: «Una sociedad accesible donde el protagonista eres tú»

*5th International Conference on Design, Research Networks
and Technology for all: «An accessible society
where the leading actor is you»*

Complejo Deportivo y Cultural de la ONCE,
Madrid, 23 al 25 de septiembre de 2013

M. Carrio Díaz, F. Martín García-Maroto¹

Entre el 23 y el 25 de septiembre pasados se celebró el V Congreso Internacional de Diseño, Redes de Investigación y Tecnología para todos (DRT4ALL) organizado por la Fundación ONCE para la cooperación e inclusión social de personas con discapacidad.

A este evento asistimos dos representantes del grupo Accedo, con el fin de conocer de primera mano las últimas novedades en cuanto a accesibilidad a la tecnología dentro del campo de la educación.

El congreso se desarrolló en sesiones de mañana y tarde y, a continuación, pasamos a hacer un breve resumen de los aspectos más destacados tratados en el mismo desde el punto de vista del ámbito de trabajo del grupo Accedo.

Tras el acto de apertura, se dio paso a la conferencia inaugural, que llevaba por título *Todo para el pueblo pero con el pueblo*, a cargo de don Guillermo Fesser.

¹ **Mario Carrio Díaz** (mcd@once.es) y **Francisco Martín García-Maroto** (fmgm@once.es). Miembros del grupo Accedo (Grupo de trabajo de Accesibilidad a contenidos educativos de la ONCE). Centro de Recursos Educativos de la ONCE en Madrid. Avenida del Doctor García Tapia, 210; 28030 Madrid (España).

Posteriormente, se celebró la primera mesa redonda del congreso, que trataba sobre las políticas de accesibilidad que promueven los gobiernos —tanto de España como de otros países—, donde se pusieron de manifiesto los avances alcanzados en los últimos años, si bien quedó patente la necesidad de seguir fomentando estas políticas desde las distintas administraciones.

Ya en la sesión de tarde se llevaron a cabo dos mesas redondas. En la primera, protagonizada por varios miembros del comité científico del congreso, se analizó la idea central del mismo: el desarrollo de cualquier *software* o dispositivo debe contar con la participación de los usuarios en su desarrollo, sean cuales sean las características de los posibles usuarios.

En la segunda mesa redonda se expusieron diversos proyectos europeos relacionados con la accesibilidad para personas con discapacidad. Desde nuestro punto de vista, el más interesante es el proyecto Cloud4all, que consiste en permitir que los usuarios conserven sus opciones de accesibilidad en cualquier dispositivo que utilicen: ordenador, *smartphone*, tableta, etc.

Durante la segunda jornada del congreso se desarrollaron distintos talleres temáticos, en los que se presentaban varios proyectos de investigación relacionados con distintos ámbitos de la tecnología para personas con discapacidad. Dentro de los proyectos y experiencias presentados en estos talleres, debemos destacar los siguientes:

- Se presentó una aplicación de reconocimiento de imágenes que permite simplificar una imagen y dotarla de distintas texturas, con el fin de poder imprimirla en relieve. Esta aplicación todavía está en desarrollo.
- Por otra parte, también se mostró un prototipo del proyecto TactileCom, que consiste en un guante, con unos electrodos y *leds*, que permite la comunicación con personas con sordoceguera.
- Desarrollo de *apps* accesibles. Se trata de una investigación llevada a cabo para estudiar la accesibilidad de las herramientas de desarrollo gratuitas con las que se pueden crear aplicaciones para el sistema operativo Android. En esta ponencia se puso de manifiesto que existen herramientas que se pueden manejar con ayuda de un revisor de pantalla. Nos parece un tema importante, teniendo en cuenta que la tendencia actual es la introducción paulatina de

tabletas en las aulas, y que la mayoría de estas tabletas funcionan con el sistema operativo Android.

- Se presentó el Audesc Mobile, un proyecto de la ONCE, desarrollado por el Cidat, para la audiodescripción de películas a través de un teléfono móvil. También presentó el Cidat el Comunicador Táctil, para la comunicación con personas con sordoceguera.

La última jornada del congreso se dedicó a sesiones de demostración. Entre las más interesantes destacamos una en la que se comprobó el funcionamiento en un dispositivo real del proyecto europeo Cloud4all, otra dedicada a AudescMobile y una tercera sobre una herramienta denominada Dedos, desarrollada por la Fundación Down Madrid, que consiste en una aplicación que permite, de forma fácil, generar aplicaciones educativas para trabajar con alumnos en una mesa interactiva. Este proyecto podría ser útil para alumnos con discapacidad visual, aunque habría que implementar la forma de introducir sonidos en las actividades, algo que en la actualidad no es posible.

Por último, se presentaron los pósters del congreso, en los cuales lo más destacado fue el proyecto de Comunicador Táctil presentado por la ONCE y una guía rápida para la evaluación de la accesibilidad según WCAG 2.0.

En conclusión, el congreso fue interesante, sobre todo en algunos aspectos relacionados con la discapacidad visual y la sordoceguera. Además, es interesante comprobar que los diseñadores y desarrolladores están cada vez más concienciados de que los diseños deben ser para todos los usuarios, y que hay que tener en cuenta a estos usuarios en todo el proceso de desarrollo.

Para más información: <<http://www.discapnet.es/Castellano/areastematicas/tecnologia/DRT4ALL/ES/Paginas/default.aspx>>.