

PRESENTACIÓN

La **Guía Práctica de Accesibilidad Cultural** forma parte de la oferta de herramientas creadas desde la Dirección Nacional de Innovación Cultural, a través de su Laboratorio.

El Laboratorio de Innovación Cultural es un espacio orientado a re-pensar los modelos de gestión cultural y poner en práctica la creatividad e innovación al servicio del desarrollo económico. Tiene como objetivo general promover ecosistemas de co-creación cultural en los cuales profesionales de distintas disciplinas y sectores trabajan colaborativamente. Los ejes de este espacio son la creatividad, el diseño de contenidos accesibles, las nuevas tecnologías y la innovación.

En el marco del programa Red de Ciudades Creativas se ha diseñado la presente Guía Práctica de Accesibilidad Cultural, destinada a funcionarios de cultura y sus equipos técnicos, con el objetivo de facilitar el diseño e implementación de proyectos accesibles. Los objetivos de la Red son fortalecer los diferentes ecosistemas creativos municipales a través de la promoción sectorial de las industrias culturales y el trabajo colaborativo entre las ciudades, promover el desarrollo de proyectos en torno a la innovación ciudadana de las ciudades miembro y garantizar la accesibilidad a la oferta cultural en su conjunto.

Contenidos

- 1 Introducción
- 2 ¿Qué entendemos por Accesibilidad Cultural?
- 3 Ejes fundamentales de Accesibilidad Cultural para un alcance Apto para Todo Público
- 4 Industrias Culturales
- 5 Glosario
- 6 Datos estadísticos y legislación
- 7 Organismos estatales
- 8 Pictogramas

1

Introducción

INTRODUCCIÓN



El objetivo de esta guía es plantear un abordaje sobre la accesibilidad desde una perspectiva cultural: producir los contenidos de las industrias culturales de manera que sean accesibles para todas las personas bajo el concepto de diversidad funcional.

Entendemos “accesibilidad cultural” como un puente fundamental para facilitar el encuentro y participación de todas las personas en igualdad de oportunidades.

Es por esto que proponemos ampliar la mirada brindando una instancia de reflexión para acercarnos y naturalizar lo diverso, un recorrido por lo conocido con la posibilidad de ser leído en otros lenguajes. Brindaremos conceptos y herramientas sobre cada una de las industrias culturales que permitirán desarrollar estrategias para abordar un proceso que nos incluya a todos:

- hacedores
- gestores culturales
- productores
- artistas
- emprendedores
- población en general

Una mirada accesible nos permite:

- enriquecernos en la diferencia
- reconocer nuevas formas de resolver situaciones
- contemplar desde otro lugar y actuar en consecuencia

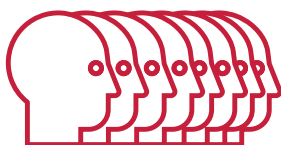




Proponemos como punto de partida los siguientes conceptos: **identidad, alteridad, diversidad, participación y diversidad funcional.**



Entendemos:



IDENTIDAD como el conjunto de características centrales, perdurables y distintivas de una organización en la que los integrantes de la misma se autoidentifican y se autodiferencian. Desde la perspectiva cultural, la identidad está formada por pautas de conducta, creencias y valores compartidos. Desde una perspectiva filosófica comprende, además de los valores, una misión.



ALTERIDAD como la capacidad de poder trascender la propia visión del mundo, la capacidad de ponerse en el lugar del otro. Implica la comprensión y aceptación de la diferencia promoviendo un entorno de respeto, diálogo, colaboración y reciprocidad en el buen trato.



DIVERSIDAD como la convivencia e interacción entre diferentes comunidades, donde cada persona tiene derecho a que su cultura sea respetada.



PARTICIPACIÓN como la posibilidad por derecho de intervenir, manifestarse, ser parte en los procesos y en la toma de decisiones sociales, culturales, políticas, comunitarias o ciudadanas.



DIVERSIDAD FUNCIONAL como la diversidad en el modo de ser y en la manera de hacer de las personas. Las capacidades deben ser distinguidas y respetadas sin que se produzcan exclusiones o discriminaciones.



2

**¿Qué entendemos
por Accesibilidad
Cultural?**

LA ACCESIBILIDAD CULTURAL:

COMPRENDE:

- Sensibilización social
- Normas de protección para las personas con discapacidad
- Adaptación para el pleno uso del espacio entendiéndolo como el lugar donde sucede el hecho cultural en todas sus dimensiones

HABILITA:

- El disfrute de las expresiones artísticas y culturales para todas las personas bajo la concepción de la diversidad funcional
- La participación de las comunidades beneficiarias por excelencia en diferentes roles dentro de los procesos culturales
- Intercambio de saberes y experiencias de vida

INVOLUCRA:

- Organismos gubernamentales
- Instituciones, asociaciones, organizaciones vinculadas a las personas con discapacidad
- Profesionales vinculados a la cultura, educación, ciencia, tecnología, salud y comunicación social, entre otros



3

**3. Ejes fundamentales
de Accesibilidad
Cultural para un
alcance Apto para
Todo Público**

EJES



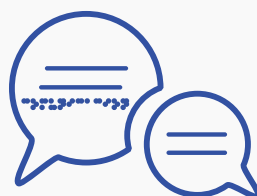
Cuando decimos apto para todo público ¿es Apto para Todo público?

Generalmente vinculado a grupos etéreos, el concepto “Apto para Todo Público” deja fuera de su concepción la diversidad de lenguajes y los diferentes modos de recepción de la información. Desde accesibilidad cultural proponemos resignificar este concepto, de modo tal que, al incorporar nuevos recursos, las personas con discapacidad visual, auditiva e intelectual tengan más oportunidades para disfrutar las propuestas culturales. La utilización y beneficio de estos recursos impacta, además, en otros públicos como niños, adultos mayores y personas que hablan otros idiomas.

Son cuatro los ejes fundamentales con los que se deben trabajar de manera simultánea y transversal los proyectos o productos culturales para alcanzar diferentes niveles de accesibilidad, es decir, para que tengan un alcance Apto para Todo Público:



INFRAESTRUCTURA



COMUNICACIÓN



CONTENIDO



RECURSOS HUMANOS



Eje 1

INFRAESTRUCTURA



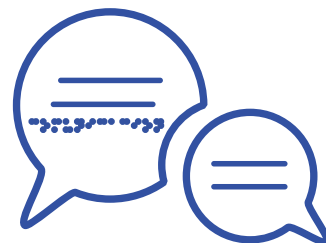
Remite al espacio físico en toda su dimensión y entorno. En sus vidas cotidianas, las personas realizan una secuencia de acciones en la que cada eslabón se conecta con el anterior. La interacción con el medio resulta negativa si existen barreras en el espacio físico que dependen exclusivamente de las características, concepción y construcción y no de las posibles condiciones físicas de quienes lo transitan.

Se denominan **ajustes razonables** a las modificaciones y adaptaciones que pueden realizarse en la infraestructura de modo tal que garantice a la persona con discapacidad el goce y ejercicio en igualdad de oportunidades.

La cadena resulta exitosa si la persona puede aproximarse, acceder, usar, salir de cualquier espacio con independencia, facilidad y sin interrupciones.



Un espacio accesible debe garantizar confiabilidad y seguridad para facilitar la mayor autonomía posible para quienes lo transiten.

Eje 2**COMUNICACIÓN**

Definida como la acción de informar, crear un entendimiento o transmitir cierta idea, la comunicación implica el contacto con otros y, en muchas oportunidades, el uso de dispositivos de comunicación. **Para una comunicación accesible es imprescindible identificar al público destinatario y seleccionar las herramientas y recursos apropiados que contemplen los diversos lenguajes.** Es necesario, además, que quienes estén a cargo o formen parte del proceso de creación del producto o acción cultural a comunicar manejen conceptos generales, estrategias comunes y vocabulario acorde porque de esta manera se puede organizar y realizar un campaña efectiva para convocar al público de manera adecuada.

Son tres los momentos que deben tenerse en cuenta para comunicar de manera accesible:

1**Previo:**

a través de la promoción en medios masivos o segmentados: marketing digital, anuncios en la vía pública, folletería de mano universal, web adaptada, etc.

2**Durante:**

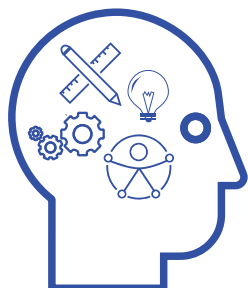
implica un registro in situ del hecho en sí que se está comunicando. Se sugiere el uso de registros tecnológicos para el alcance de públicos a distancia.

3**Posterior:**

es recomendable realizar una evaluación a través de una encuesta cualitativa y cuantitativa de la participación real, la visibilización y la concientización de las políticas de comunicación accesibles implementadas. Los resultados de la evaluación son los que permitirán elaborar la construcción del diferencial de marca del producto o evento.

Eje 3

CONTENIDO



Se refiere al sentido simbólico, la dimensión artística y los valores culturales que emanan de las identidades culturales o las expresan. **Pensar un contenido accesible es diseñar, crear, repensar o intervenir un producto determinado para ser disfrutado por la mayor cantidad de personas posible.**

Un contenido puede ser accesible desde el origen, cuando empezamos a gestar el proyecto, teniendo en cuenta los diferentes lenguajes y recursos. Pero también puede ser accesible cuando es intervenido o adaptado, es decir, cuando se realizan ajustes óptimos sobre un producto terminado.

Eje 4

RECURSOS HUMANOS



Nos referimos las personas en trato directo con el público convocado. Este grupo debe ser capaz de generar una comunicación fluida y acorde a las necesidades de la concurrencia.

Estas son algunas pautas que deben ser tenidas en cuenta:

- Uso correcto del lenguaje, claro y apropiado.



- Dirigirse siempre a la persona con discapacidad, no presuponer que no va a poder responder.



- Ofrecer ayuda y no imponerla. No todas las personas necesitan la misma asistencia.



- Evitar actitudes de sobreprotección, indiferencia y discriminación.



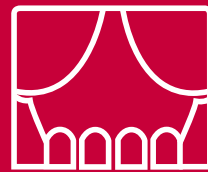
Un proyecto cultural accesible debe, entonces, pensarse a partir de los cuatro ejes presentados -infraestructura, comunicación, contenido y recursos humanos- de manera tal que sean transversales a la producción desde el origen o, si fuese necesario, como parte de un proceso de adaptación.

Toda producción cultural accesible toma real sentido en la medida en que los representantes de los diferentes colectivos, los beneficiarios directos, son invitados a participar en las diferentes instancias de los procesos de creación, tales como: asesoramiento, testeo y puesta en marcha.



4

Industrias Culturales



ARTES ESCÉNICAS

Se inscriben dentro de las artes escénicas todas las manifestaciones artísticas que se desarrollan en una escena: el teatro, la danza, la ópera, la comedia musical, el circo, los conciertos musicales, entre otras. Si bien cada una tiene sus características propias que la diferencian del resto, todas tienen un mismo elemento en común: la copresencia entre el artista y el espectador. Participan de esta industria dramaturgos, directores, elencos, coreógrafos, diseñadores, realizadores y técnicos, programadores, proveedores de servicios artísticos o técnicos, entre otros.

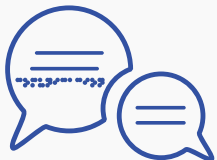


Para que los productos de las artes escénicas sean accesibles se deben tener en cuenta los ejes antes desarrollados:



INFRAESTRUCTURA

Se tendrá que realizar un relevamiento, evaluación, análisis e implementación de las condiciones de accesibilidad del espacio físico y la disposición del público presente frente al escenario, ya sea en un espacio cerrado o a cielo abierto.



COMUNICACIÓN

Ante una convocatoria (sea de obras, elencos, etc.), la misma deberá ser abierta y brindar la posibilidad de participación a personas con discapacidad en igualdad de condiciones con respecto a la convocatoria en general.

→ **Folletería universal:** ya sea en soporte papel o digital, tiene que contemplar diferentes formatos (recursos gráficos, auditivos, contenidos claros, etc.) para que pueda ser comprendida por todas las personas con o sin discapacidad.

La convivencia de las siguientes pautas le da carácter universal:

- **Fuente:** del tipo palo seco (arial, verdana, etc.).
- **Tamaño:** a partir del 12, 14.
- **Tipografía adaptada:** macrotipo (letra aumentada para personas con baja visión) tamaño entre 16 y 20.

- **Transcripción a braille.**
- **Lectura fácil o lenguaje sencillo:** es la adaptación lingüística de un texto que hace más fácil su lectura y comprensión.
- **Justificado de texto** a la izquierda para facilitar una lectura fluida.
- **Presencia de código QR:** es una matriz de puntos que a través de un lector permite acceder a la información en formato de audio de manera inmediata. La aplicación puede ser instalada en cualquier dispositivo móvil.



CONTENIDO

- **Exploración táctil:** recorrido en el que se exploran los diferentes elementos que componen la escenografía, el vestuario, etc. Permite tomar contacto con las dimensiones y la disposición en el espacio del mobiliario. En general es un recorrido que se realiza antes de la función.
- **Audiodescripción:** brinda un servicio de apoyo a la comunicación visual a partir de un relato sonoro que ofrece una adecuada información estética y espacial (gestos, actitudes, paisajes, vestuario, etc.) junto al libreto original.
- **Lengua de Señas Argentina, LSA:** presencia de intérprete en escenario o en circuito cerrado.
- **Subtitulado para Personas sordas, SPS:** es un servicio

de apoyo a la comunicación audiovisual que implica la traducción o transcripción de diálogos y sus modos (los distingue por colores), efectos sonoros e información auditiva en general.

- **Aro magnético:** es un dispositivo que permite a las personas usuarias de audífono o con implante coclear disfrutar de una transmisión directa del sonido sin los efectos adversos de distancia, reverberación o ruido de fondo.
- **Sobretitulado:** traducción y adaptación del texto a sobretítulos de manera sincronizada.
- **Programas de las obras en Lectura Fácil:** adaptación del programa para una mejor introducción y comprensión de la obra.



RECURSOS HUMANOS

- **Equipos de producción inclusivos:** equipos integrados por personas con y sin discapacidad. Se deben tener en cuenta todas las consideraciones que se requieren para que la persona con discapacidad pueda desarrollar su actividad en igualdad de condiciones.
- **Buenas prácticas:** profesionales del sector con conocimientos en el buen trato hacia las personas con discapacidad.



AUDIOVISUAL

El sector audiovisual es el de mayor impacto en las industrias culturales: representa casi un 30% del total del valor agregado de las mismas. Produce contenidos que combinan imagen y sonido. Las plataformas de distribución son la televisión, el cine, el cable, V.O.D (video bajo demanda) y las de exhibición son las redes sociales, webs, móviles y videojuegos. Esta industria, además de la producción, distribución y exhibición de esos contenidos, promueve el desarrollo y la participación de otras industrias que completan la cadena de producción: proveedores de servicios, productoras de contenidos, agencias de publicidad, VJS (video jockeys), artistas visuales, realizadores de videos y piezas, programadores, exhibidores de televisión, cine y multiplataforma, entre otros.



Para que los productos audiovisuales sean accesibles se deben tener en cuenta los ejes antes desarrollados:



INFRAESTRUCTURA

Es importante que todo evento audiovisual contemple que el espacio donde se realice sea accesible y garantice confiabilidad y seguridad para facilitar la mayor autonomía posible para el público asistente.



COMUNICACIÓN Y CONTENIDO

La convivencia de las siguientes pautas le da carácter universal:

- **Subtitulado:** textos que aparecen en el borde inferior de la imagen aportando información, traduciendo una narración o diálogo hablado en idioma igual al audio o diferente.
- **Lengua de Señas Argentina, LSA:** presencia de intérprete de lenguas de señas argentina.
- **Subtitulado para Personas Sordas, SPS:** es un servicio de apoyo a la comunicación audiovisual que implica la traducción o transcripción de diálogos y sus modos (los distingue por colores), efectos sonoros e información auditiva en general.
- **Audiodescripción:** brinda un servicio de apoyo a la comunicación visual a partir de un relato sonoro que ofrece una adecuada información estética y espacial (gestos, actitudes, paisajes, vestuario, etc.) junto al libreto original.
- **Folletería universal:** ya sea en soporte papel o digital, tiene que contemplar diferentes formatos (recursos gráficos, auditivos, contenidos comprensibles, entre otros) para que pueda ser comprendida por todas las personas con o sin discapacidad.
- **Fuente:** del tipo palo seco (arial, verdana, etc.).
- **Tamaño:** a partir del 12, 14.
- **Tipografía adaptada:** macrotipo (letra aumentada para personas con baja visión), tamaño entre 16 y 20.
- **Transcripción a braille.**
- **Lectura fácil o lenguaje sencillo:** es la adaptación lingüística de un texto que hace más fácil su lectura y su comprensión.
- **Justificado de texto a la izquierda** para facilitar una lectura fluida.
- **Presencia de código QR:** es una matriz de puntos que a través de un lector permite acceder a la información en formato de audio de manera inmediata. La aplicación puede ser instalada en cualquier dispositivo móvil.



RECURSOS HUMANOS

- **Equipos de producción inclusivos:** equipos integrados por personas con y sin discapacidad, teniendo en cuenta todas las consideraciones que se requieren para que la persona con discapacidad pueda desarrollar su actividad en igualdad de condiciones.
- **Profesionales del sector** con conocimientos en el buen trato hacia las personas con discapacidad.



DISEÑO

El diseño es fruto de la fusión constante entre procesos industriales y artesanales. Involucra materiales y haceres con lógicas diversas -y por momentos antagónicas- que convergen en soluciones proyectuales y productivas aplicadas a todo tipo de productos y servicios. El diseño, desde una mirada integral en todas sus variables, expresa el aporte del arte, las consideraciones estéticas de una época determinada y la capacidad de crear formas, imágenes, conceptos y objetos con finalidades específicas. Implica la planificación y realización de piezas, ambientes para uso y estadía de las personas como así también procesos y programas centrados en las actividades humanas.

El diseño accesible, el diseño sin barreras y la tecnología asistiva de apoyo son procesos y herramientas de diseño en los que las necesidades de las personas con discapacidad se consideran específicamente.



El Diseño Universal es el diseño de productos y entornos que pueden utilizar, en la mayor medida posible, todas las personas. Su propósito es simplificar la realización de las tareas cotidianas con el fin de beneficiar a todos los individuos de todas las edades y habilidades sin necesidad de adaptación ni diseño especializado.



7 PRINCIPIOS DEL DISEÑO UNIVERSAL

El Centro para el Diseño Universal de la North Columbia State University de Estados Unidos en el año 1997 estableció los 7 Principios del Diseño Universal:

- 1 **IGUALDAD DE USO:** el diseño debe ser fácil de usar y adecuado para todas las personas, independientemente de sus capacidades y habilidades. Evita segregar a un tipo de usuario.
- 2 **FLEXIBLE:** el diseño se adapta a las necesidades y preferencias individuales según las capacidades individuales.
- 3 **SIMPLE E INTUITIVO:** el diseño debe ser fácil de entender independientemente de la experiencia, los conocimientos, las habilidades o el nivel de concentración del usuario.
- 4 **INFORMACIÓN FÁCIL DE PERCIBIR:** el diseño comunica la información necesaria al usuario, independientemente de las condiciones ambientales o las capacidades sensoriales del mismo. Utiliza distintos recursos para transmitir la información: gráfico, verbal, táctil, etc.
- 5 **TOLERANCIA AL ERROR:** el diseño debe minimizar las acciones accidentales o fortuitas que puedan tener consecuencias fatales o no deseadas.
- 6 **ESCASO ESFUERZO FÍSICO:** el diseño debe poder ser usado eficazmente y con el mínimo esfuerzo posible.
- 7 **DIMENSIONES APROPIADAS:** los tamaños y espacios deben ser apropiados para el alcance, manipulación y uso por parte del usuario, independientemente de su tamaño, posición y movilidad.

Para que los productos de diseño sean accesibles se deben tener en cuenta los ejes antes desarrollados:



INFRAESTRUCTURA

Es importante que todo evento contemple que el espacio donde se realice sea accesible y garantice confiabilidad y seguridad para facilitar la mayor autonomía posible para el público asistente. Para eso se tendrá que realizar un relevamiento, evaluación, análisis e implementación de las condiciones de accesibilidad del espacio físico.



COMUNICACIÓN

La convivencia de las siguientes pautas le da carácter universal:

- **Fuente:** del tipo palo seco (arial, verdana, etc.).
- **Tamaño:** a partir del 12, 14.
- **Tipografía adaptada:** macrotipo (letra aumentada para personas con baja visión), tamaño entre 16 y 20.

- **Transcripción a braille.**
- **Lectura fácil o lenguaje sencillo:** es la adaptación lingüística de un texto que hace más fácil su lectura y su comprensión.
- **Justificado de texto** a la izquierda para facilitar una lectura fluida.
- **Contraste colores:** amarillo sobre negro, blanco sobre azul, blanco sobre rojo, amarillo sobre verde, blanco sobre negro, azul sobre blanco, rojo sobre blanco, negro sobre blanco.
- **Presencia de código QR:** es una matriz de puntos que a través de un lector permite acceder a la información en formato de audio de manera inmediata. La aplicación puede ser instalada en cualquier dispositivo móvil.



Estas pautas pueden aplicarse en las diferentes ramas del diseño, en cuanto a estrategias de etiquetado, embalaje o presentación de los productos para su uso y comercialización.

Diseño Web

- Usar texto alternativo para las imágenes.
- Maximizar el uso del teclado.
- Crear subtítulos para el contenido de audio.
- Proporcionar información del contexto.
- Contar con mecanismos de navegación de fácil manejo.
- Utilizar documentos Word para lectores de pantalla.



EDITORIAL

Es la industria que se ocupa de la producción editorial de libros y revistas, entre otras publicaciones, en todo su proceso: edición, traducción (cuando es necesario), corrección, impresión (en soporte digital o papel), distribución, comercialización y difusión. Participan de este proceso distintos actores: editores, librerías, distribuidoras, ilustradores, autores, traductores, correctores, diseñadores, editores de publicaciones electrónicas, entre otros.



Para que los productos de la industria editorial sean accesibles se deben tener en cuenta los ejes antes desarrollados:



INFRAESTRUCTURA

Es importante que todo evento editorial contemple que el espacio donde se realice sea accesible y garantice confiabilidad y seguridad para facilitar la mayor autonomía posible para el público asistente.



COMUNICACIÓN Y CONTENIDO

La convivencia de las siguientes pautas le da carácter universal:

- **Fuente:** del tipo palo seco (arial, verdana, etc.)
- **Tamaño:** a partir del 12, 14.
- **Tipografía adaptada:** macrotipo (letra aumentada para personas con baja visión), tamaño entre 16 y 20.

- **Transcripción a braille.**
- **Lectura fácil o lenguaje sencillo:** es la adaptación lingüística de un texto que hace más fácil su lectura y su comprensión.
- **Justificado de texto** a la izquierda para facilitar una lectura fluida.
- **Presencia de código QR:** es una matriz de puntos que a través de un lector permite acceder a la información en formato de audio de manera inmediata. La aplicación puede ser instalada en cualquier dispositivo móvil.

Tipo de soportes

- **Libros visuales, novela gráfica, libro álbum:** son libros donde la imagen predomina por sobre el texto escrito.
- **Videolibros en LSA** (Lengua de señas argentina).
- **Audiolibros:** recurso tecnológico en formato audio alternativo a la lectura convencional.

- **Libros multisensoriales** (ofrecen textura, olores, sonidos, etc.).
- **Libro + CD de audio descriptivo.**



RECURSOS HUMANOS

Profesionales del sector con conocimientos en el buen trato hacia las personas con discapacidad.



MÚSICA

Artistas, compositores, letristas, cantautores, crean canciones, letras y arreglos que luego se interpretan en directo sobre el escenario, se graban en estudio y se distribuyen a los consumidores o se licencian para cualquier otro tipo de uso. Participan dentro de la industria de la música representantes, productores, programadores, editores, periodistas, curadores, sellos discográficos, distribuidoras, entre otros.



Para que los productos de la industria de la música sean accesibles se deben tener en cuenta los ejes antes desarrollados:



INFRAESTRUCTURA

Es importante que todo evento musical contemple que el espacio donde se realice sea accesible y garantice confiabilidad y seguridad para facilitar la mayor autonomía posible para el público asistente. Para eso se tendrá que realizar un relevamiento, evaluación, análisis e implementación de las condiciones de accesibilidad del espacio físico.

- **Escenario multisensorial:** la combinación de la tecnología, el diseño y el recurso humano producen múltiples lenguajes. Un todo escénico donde cada componente se respeta entre sí brindando estímulos multisensoriales.



COMUNICACIÓN Y CONTENIDO

- **Partituras en braille:** la transcripción de partituras a braille permite a músicos con discapacidad visual desarrollar su actividad (artística, laboral) con autonomía.
- **Intérprete en Lengua de Señas Argentina, LSA:** la presencia del intérprete de señas propone un trabajo articulado con los artistas que da como resultado un espectáculo bilingüe.



RECURSOS HUMANOS

- **Equipos de producción inclusivos:** equipos integrados por personas con y sin discapacidad, teniendo en cuenta todas las consideraciones que se requieren para que la persona con discapacidad pueda desarrollar su actividad en igualdad de condiciones.
- **Profesionales del sector** con conocimientos en el buen trato hacia las personas con discapacidad.



VIDEOJUEGOS

Es una de las principales industrias del arte y el entretenimiento. Involucra el desarrollo, la distribución, la venta y el hardware asociado. Este sector está ligado a las industrias de la informática, las comunicaciones y la tecnología avanzada. El desarrollo de videojuegos es multidisciplinario y se compone de programadores, artistas de 2D y 3D, ilustradores, diseñadores lúdicos y de sonidos, músicos, animadores, testers y guionistas, entre otros. Un videojuego es una aplicación interactiva: los usuarios deben involucrarse activamente con el contenido porque que a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico. Con respecto al equipamiento, existen desarrollos tecnológicos dedicados especialmente a diferentes tipos de discapacidades, como el caso de los periféricos (unidades o dispositivos de hardware a través de los cuales la computadora se comunica con el exterior, como el teclado, mouse, etc.) con diseño específicamente adaptados para definir diferentes acciones en distintas plataformas.



Existe una sostenida tendencia a la incorporación del diseño universal en los dispositivos tecnológicos de uso diario (tabletas, dispositivos móviles, computadoras personales, consolas, etc.). Un punto de inflexión es el uso de sensores en las distintas plataformas como periféricos de entrada que utilizan el cuerpo como sistema de control interactivo.

Para que los productos de la industria de los videojuegos sean accesibles se deben tener en cuenta los ejes antes desarrollados:



INFRAESTRUCTURA

Es importante que todo evento contemple que el espacio donde se realice sea accesible y garantice confiabilidad y seguridad para facilitar la mayor autonomía posible para el público asistente. Para eso se tendrá que realizar un relevamiento, evaluación, análisis e implementación de las condiciones de accesibilidad del espacio físico.



CRITERIOS PARA EL DESARROLLO DE CONTENIDO

- **Entrada personalizada:** el juego permite al jugador configurar sus teclas de acuerdo a sus preferencias.
- **Evitar flashear:** evitar cualquier estímulo que provoque más de tres flashes en un segundo (previene posibles episodios epilépticos).
- **Subtítulos:** al pausar el juego los subtítulos no deben ocultarse porque tienen que acompañar la acción del jugador.
- **Contraste:** texto y voz distinguibles del sonido de fondo, tanto en subtítulos como en cuadros de diálogo y otras interfaces.
- **No depender del color:** utilizar diferentes formas, sonidos y elementos, además de los colores.
- **Subtitulado para Personas Sordas, SPS:** es un servicio de apoyo a la comunicación audiovisual que implica la traducción o transcripción de diálogos y sus modos (los distingue por colores), efectos sonoros e información auditiva en general.
- **Audiodescripción:** brinda un servicio de apoyo a la comunicación visual a partir de un relato sonoro que ofrece una adecuada información estética y espacial (gestos, actitudes, paisajes, vestuario, etc.) junto al libreto original.



ARTES VISUALES

Las artes visuales son una manifestación artística en la que se trabaja con diversos materiales y técnicas. A las disciplinas más tradicionales, como el dibujo, la pintura, el grabado y la escultura, se sumaron durante el siglo XX otras manifestaciones como el arte ambiental, cinético, efímero, postal, público, urbano, instalación, intervención y land art. En las últimas décadas surgieron expresiones ligadas a los nuevos medios (arte digital, net art, videoarte, etc.). Participan del campo de las artes visuales artistas, museos, centros y espacios culturales, salas de exposiciones, curadores, investigadores, galerías de arte, entre otros.



Para que las artes visuales sean accesibles se deben tener en cuenta los ejes antes desarrollados:



INFRAESTRUCTURA

Es importante que todo evento, intervención o exposición contemple que el espacio donde se realice sea accesible y garantice confiabilidad y seguridad para facilitar la mayor autonomía posible para el público asistente. Para eso se tendrá que realizar un relevamiento, evaluación, análisis e implementación de las condiciones de accesibilidad del espacio físico.



CONTENIDO Y COMUNICACIÓN

- **Impresión de piezas 3D:** permite la exploración y reconocimiento a través del tacto de objetos y obras de arte.
- **Folletería universal y nomencladores:** tienen que contemplar diferentes formatos (recursos gráficos, auditivos, contenidos comprensibles, entre otros) para que puedan ser comprendidos por todas las personas con o sin discapacidad.

La convivencia de las siguientes pautas le da carácter universal:

- **Fuente:** del tipo palo seco (arial, verdana, etc.).
- **Tamaño:** a partir del 12, 14.
- **Tipografía adaptada:** macrotipo (letra aumentada para personas con baja visión), tamaño entre 16 y 20.
- **Transcripción a braille.**
- **Lectura fácil o lenguaje sencillo:** es la adaptación lingüística de un texto que hace más fácil su lectura y su comprensión.
- **Justificado de texto** a la izquierda para facilitar una lectura fluida.
- **Convocatoria inclusiva:** convocatoria de participación a artistas con y sin discapacidad en igualdad de condiciones.
- **Presencia de código QR:** es una matriz de puntos que a través de un lector permite acceder a la información en formato de audio de manera inmediata. La aplicación puede ser instalada en cualquier dispositivo móvil.
- **Audioguía:** sistema electrónico que permite realizar guías individualizadas en museos, parques, espacios de arte, etc. Proveen información histórica, técnica y visual del lugar que se transita o de los objetos que forman parte del mismo.

- **Audioguía con audiodescripción:** brinda un doble relato, por un lado, uno de carácter informativo y, por otro, uno descriptivo y estético de lo que se ve. Al tratarse de dos canales de información diferentes, la audiodescripción puede ser optativa.
- **Audioguía en Lengua de Señas Argentina, LSA.**



RECURSOS HUMANOS

- **Equipos de producción inclusivos:** equipos integrados por personas con y sin discapacidad, teniendo en cuenta todas las consideraciones que se requieren para que la persona con discapacidad pueda desarrollar su actividad en igualdad de condiciones.
- **Profesionales del sector** con conocimientos en el buen trato hacia las personas con discapacidad.



Diseñamos esta guía como una caja de herramientas para incentivar a los trabajadores de la cultura a experimentar y construir un todo cultural desde la **diversidad funcional** en espacios de creación y participación (laboratorios, jornadas, foros, etc.).

Brindamos estrategias y conocimientos necesarios a quienes conciben, diseñan y construyen productos dentro de las **industrias culturales** para que de esta manera encuentren nuevos lugares en el mercado y se comprometan con la idea de una **cultura accesible**, más funcional, dinámica y amable en beneficio de la vida social, la calidad de vida, la equidad y la **inclusión**.

Entendemos la **accesibilidad** como un nuevo escenario en la cultura, como una tendencia innovadora, un nuevo desafío desde la **responsabilidad social empresarial** y como valor agregado a la identidad que nos permite descubrir nuevos universos de creación y de participación de nuevos públicos.

La intención es **trabajar para la inclusión** y **naturalizar las diferencias** para que los lenguajes de la diversidad de las personas con o sin discapacidad nos permitan conocer y disfrutar nuevos mundos artísticos.

Pensarnos dentro de una cultura accesible será siempre reconocernos en todas las posibilidades de existencia.



5

Glosario

A

AJUSTES RAZONABLES:

Ajustes razonables: son las modificaciones y adaptaciones necesarias y adecuadas que no imponen una carga desproporcionada o indebida, cuando se requieren en un caso particular. Garantizan a las personas con discapacidad el goce o ejercicio, en igualdad de condiciones con las demás, de todos los derechos humanos y libertades fundamentales.

AUDIODESCRIPCIÓN:

Es un sistema de apoyo a la comunicación. Consiste en un conjunto de técnicas y habilidades aplicadas, con el objetivo de compensar la carencia de captación del contenido visual. Brinda una adecuada información sonora que la traduce o explica, de manera que el posible receptor con discapacidad visual perciba dicho mensaje como un todo armónico y de la forma más parecida a como lo percibe una persona que ve. Su finalidad es proporcionar información sobre la situación espacial, gestos, actitudes, paisajes, vestuario, etc.

B

BARRERAS ARQUITECTÓNICAS:

Son aquellos obstáculos físicos que impiden que las personas puedan llegar, acceder o moverse por un espacio urbano, un edificio o una parte de él. Se trata del tipo más conocido de barrera de accesibilidad ya que está presente en el medio físico y es la que resulta más evidente a la sociedad porque no solo dificultan o impiden la movilidad a las personas con discapacidad, sino también a las personas mayores, personas convalecientes o a las mujeres embarazadas.

C

CADENA DE ACCESIBILIDAD:

Se denomina así al conjunto de elementos que en el proceso de interacción del usuario con el entorno permiten la realización de las actividades previstas en él.

CLASIFICACIÓN INTERNACIONAL DEL FUNCIONAMIENTO DE LA DISCAPACIDAD Y DE LA SALUD - CIF:

Es considerada referencial al igual que la CIE (Clasificación Internacional de Enfermedades) y ambas son importantes para la FCI (Familia de Clasificaciones Internacionales). El 22 de Mayo

del 2001 la clasificación de la discapacidad CIF fue aprobada por los 191 países que integran la OMS. La clasificación de la discapacidad CIF fue una gran iniciativa para poder manejar las políticas públicas a nivel individual y grupal y así poder tener los datos más certeros en lo que se refiere a discapacidad.

COMUNICACIÓN ALTERNATIVA:

Término que hace referencia a los métodos de comunicación utilizados para reemplazar completamente el lenguaje oral.

COMUNICACIÓN AUMENTATIVA:

Término que hace referencia a las formas que complementan el lenguaje oral cuando las personas no pueden entablar una comunicación efectiva con el

CRITERIOS DALCO:

Conjunto de requisitos relativos a las acciones de deambulación, aprehensión, localización y comunicación que garantizan la accesibilidad universal (UNE 170001-1).

D

DISCAPACIDAD FÍSICA O MOTORA:

Es una alteración transitoria o permanente del aparato motor como consecuencia de una deficiencia del sistema muscular, óseo articular o nervioso. Se manifiesta de forma variable y puede generar trastornos en la movilidad, en el desplazamiento, en la postura o en la manipulación o coordinación de algunos movimientos.

DISCAPACIDAD SENSORIAL:

Corresponde al tipo de personas que han perdido su capacidad visual o auditiva y quienes presentan problemas al momento de comunicarse o utilizar el lenguaje. Tipos de discapacidad sensorial: auditiva y visual.

DISCAPACIDAD AUDITIVA:

Es el déficit total o parcial de la percepción que se evalúa de la pérdida del audio en cada oído.

DISCAPACIDAD VISUAL:

Es la disminución parcial o total de la vista. Se debe tomar en cuenta el campo visual que es el espacio visible con la mirada fija en un punto y la agudeza visual que es la capacidad del ojo para percibir objetos.

DISCAPACIDAD INTELECTUAL:

Es aquella que presenta una serie de limitaciones en las habilidades diarias que una persona aprende y le sirven para responder a distintas situaciones en la vida.

DISCAPACIDAD PSÍQUICA O MENTAL:

La discapacidad psíquica es aquella que está directamente relacionada con el comportamiento del individuo.

DISCAPACITADO/A:

Expresión incorrecta que suele asociarse a las personas con alguna condición de discapacidad física, sensorial o intelectual. La denominación correcta es persona con diversidad funcional. (Ver Persona con discapacidad).

DISCRIMINACIÓN POR MOTIVOS DE DISCAPACIDAD:

Implica cualquier distinción, exclusión o restricción por motivos de discapacidad que tenga el propósito o el efecto de obstaculizar o dejar sin efecto el reconocimiento, goce o ejercicio, en igualdad de condiciones, de todos los derechos humanos y libertades fundamentales en el ámbito político, económico, social, cultural, civil o de otro tipo. Incluye todas las formas de discriminación, entre ellas, la denegación de ajustes razonables.

DISEÑO UNIVERSAL:

Este concepto fue definido por Ronald Mace (North Columbia State University, Estados Unidos) y ratificado en la Declaración de Estocolmo. Tiene como objetivo hacer posible que todas las personas dispongan de igualdad de oportunidades para participar en cada aspecto de la sociedad. Para conseguirlo, el entorno construido, los objetos cotidianos, los servicios, la cultura y la información, es decir, todo lo que está diseñado o hecho por personas para las personas deberá ser accesible y útil para todos los miembros de la sociedad y consecuente con la continua evolución de la diversidad humana. Su implementación implica el análisis de las necesidades y las expectativas humanas y requiere la participación de los usuarios en todas las fases del diseño.

I

IGUALDAD DE OPORTUNIDADES:

La actividad por la que se conciben o proyectan, desde el origen, entornos, procesos, bienes, productos, servicios, objetos, instrumentos, dispositivos o herramientas, de tal forma que puedan ser utilizados por todas las personas, en la mayor extensión posible.

IGUALDAD DE TRATO:

Es el derecho de las personas a ser tratadas en condiciones de igualdad, en el acceso a la vivienda, los transportes y los espacios públicos urbanizados, así como en su participación en la toma de decisiones y en el uso de sus derechos de queja y reclamo.

ITINERARIO ACCESIBLE:

Es la zona destinada a la deambulaci3n que se caracteriza por garantizar a cualquier persona la circulaci3n a lo largo de su trazado. Permite establecer un primer criterio global de ordenaci3n de los diferentes 3mbitos del espacio f3sico, su equipamiento y los servicios que en 3ste vayan a presentarse. Independientemente de las dimensiones de cada 3mbito o de su funci3n, garantiza que haya una banda libre de paso m3nima y cierta claridad y racionalidad en la ordenaci3n de los elementos pr3ximos.

L

LECTURA F3CIL:

Es la adaptaci3n de las estructuras sint3cticas y la selecci3n l3xica de un texto para facilitar la lectura y compresi3n.

LENGUA DE SEÑAS ARGENTINA (LSA):

Es la lengua natural de las personas sordas. Se basa en movimientos y expresiones a trav3s de las manos, los brazos, el tronco y el rostro. Se realiza en el espacio tridimensional, utilizando el canal de comunicaci3n viso-gestual.

P

PERIF3RICO:

Aparato o dispositivo auxiliar e independiente conectado a la unidad central de procesamiento de una computadora.

PERSONAS CON DISCAPACIDAD:

Incluye a aquellas personas que tienen deficiencias f3sicas, mentales, intelectuales o sensoriales que, en la interacci3n con diversas barreras del entorno, puedan ver impedida su participaci3n plena y efectiva en la sociedad.

PICTOGRAMA:

Es un signo ic3nico visual que transmite un significado de manera clara y simple. Esta sencillez es la que facilita su compresi3n, independientemente de la lengua o las capacidades cognitivas de las personas.

S

SISTEMA BRAILLE:

Sistema de lectura y escritura para personas con discapacidad visual. Consiste en un sistema universal de seis puntos dispuestos en dos columnas paralelas de tres puntos en relieve cada una, que combinados entre s3 forman todas las letras del alfabeto, los signos de puntuaci3n y los n3meros.

T

TECNOLOG3A:

Es el conjunto de conocimientos t3cnicos que permiten diseñar y crear bienes y servicios que facilitan la adaptaci3n al medio ambiente y el desarrollo de un mejor entorno. En pos de mejorar la calidad de vida, satisfacen tanto las necesidades b3sicas como los deseos de las personas.

U

USABILIDAD:

Medida en la cual un producto puede ser usado por usuarios determinados para conseguir objetivos puntuales con efectividad, eficiencia y satisfacción en un contexto de uso también específico. El grado de usabilidad crece aplicado a productos, entornos y servicios cuando permite su uso, con las condiciones satisfactorias plenas, a un mayor número de personas y con el máximo grado de autonomía. La usabilidad también hace referencia a la rapidez y facilidad con que las personas llevan a cabo sus tareas a través del uso del producto objeto de interés.

V

VIDA INDEPENDIENTE:

Aplicado a las personas con discapacidad, significa ser capaz de vivir de la forma y con la gente que la persona elija, tener la posibilidad de elegir de quién recibir ayuda y de qué forma. No se trata necesariamente de valerse por sí mismo sino de tener control sobre la propia vida en el día a día.

6

Legislación y datos estadísticos

Legislación

- **Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad**
<http://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/140000-144999/141317/norma.htm>
- **Ley N. 24.314 Accesibilidad de personas con movilidad reducida**
<http://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/0-4999/713/norma.htm>
- **Ley 26.653 Accesibilidad de la Información en las páginas Web**
<http://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/175000-179999/175694/norma.htm>
- **Ley 26.522 Servicios de comunicación audiovisual**
<http://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/155000-159999/158649/norma.htm>
- **Certificado Único de Discapacidad (CUD)**
<https://www.snr.gob.ar/cud/>
- **Certificado Unico de Discapacidad (CUD) en Lectura Fácil:**
http://www.derechofacil.gob.ar/wp-content/uploads/2018/03/certificado-unico-discapacidad_lectura-facil.pdf

Datos estadísticos

- **Censo Nacional de Población, Hogares y Viviendas 2010. Censo del Bicentenario. Población con dificultad o limitación permanente**
https://www.indec.gob.ar/ftp/cuadros/sociedad/PDLP_10_14.pdf
- **Anuario estadístico nacional sobre discapacidad**
<https://www.snr.gob.ar/datos-estadisticos/>

7

Organismos estatales

- **Agencia Nacional de Discapacidad**
<http://www.conadis.gob.ar>
- **Editora Nacional Braille y Libro Parlante (SENNAF) Ministerio de Desarrollo Social**
<http://www.desarrollosocial.gob.ar/editorabraille>
- **INADI Instituto Nacional contra la discriminación, la xenofobia y el racismo**
<https://www.inadi.gob.ar/>

Accesibilidad e inclusión de personas con discapacidad. Guía temática.
<http://www.inadi.gob.ar/contenidos-digitales/wp-content/uploads/2017/11/guia-discapacidad.pdf>
- **ONTI Oficina Nacional de Tecnologías de Información Ministerio de Modernización**
<https://www.argentina.gob.ar/onti/accesibilidad-web>

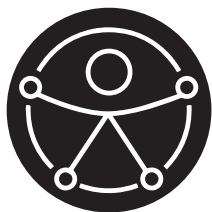
8

Pictogramas

PICTOGRAMAS

● Pictogramas de tipo de discapacidad.

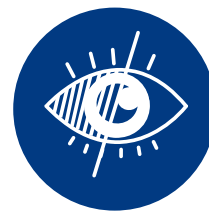
● Pictogramas de cada servicio.



**Accesibilidad
Universal**



**Discapacidad
motora**



**Discapacidad
visual**



**Discapacidad
auditiva**



**Discapacidad
intelectual**



**Discapacidad
psíquica**



Audiodescripción



**Sps subtitulado
para sordos**



Aro magnético



**Lengua
de señas**

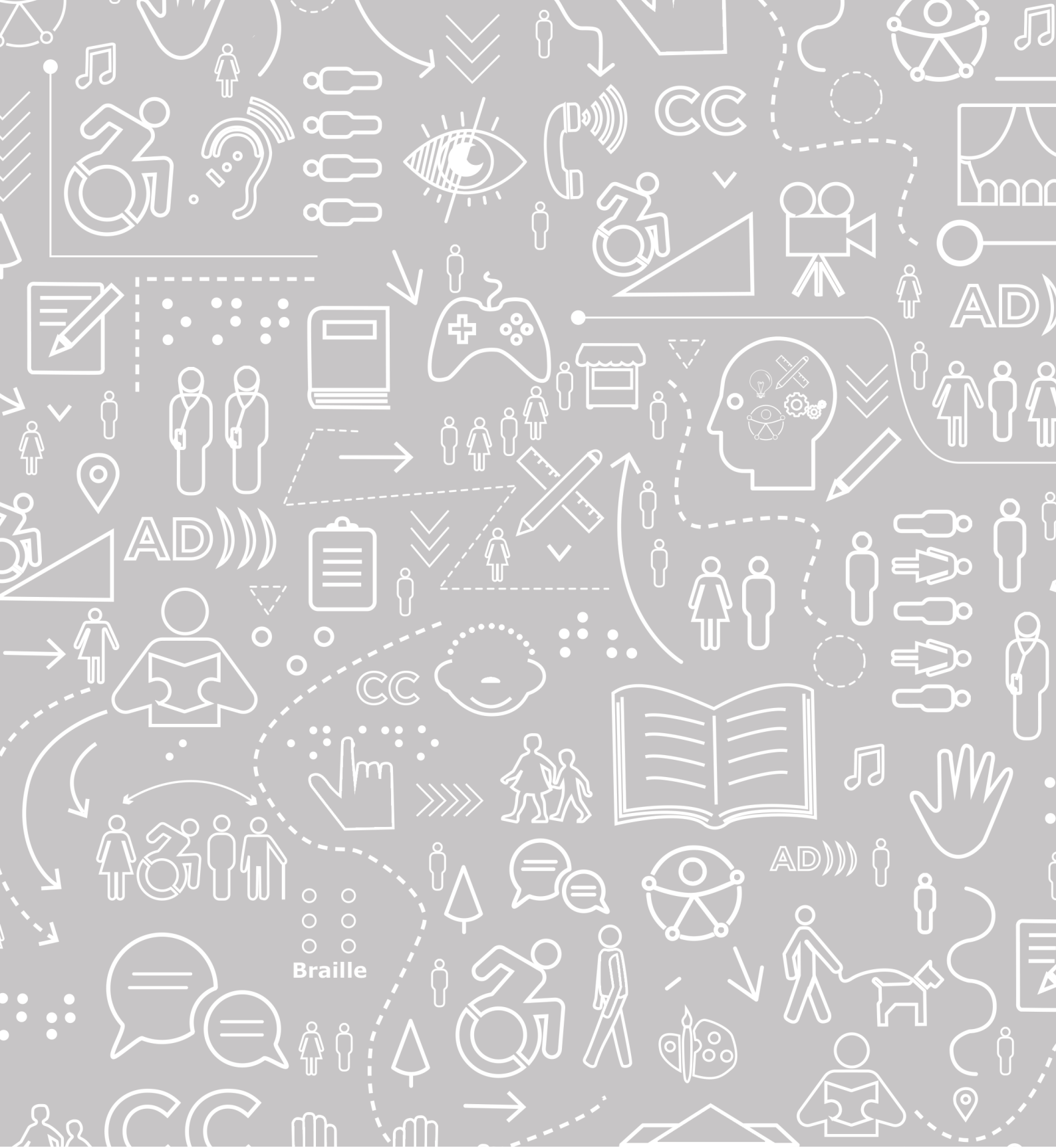


Sistema braille



Material táctil

Elaboración de contenidos: María Soledad Delgado
Colaboración en la elaboración de contenidos: Viviana Susena
Diseño Gráfico: Nadia Cassullo
Edición: Pilar Amoia y Silvana Spadaccini
2018



Ministerio de Cultura
Presidencia de la Nación



Red
de Ciudades
Creativas