

## BOOTCAMP EN ACCESIBILIDAD E INCLUSIÓN PARA APLICACIONES WEB Y APPS MÓVILES

---

<b>1. OPORTUNIDAD DE LA FORMACIÓN Y ENFOQUE</b>	<b>2</b>
<b>2. TARGET DEL ALUMNO</b>	<b>2</b>
<b>3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE:</b>	<b>3</b>
<b>4. DURACIÓN Y ESTRUCTURA DEL ITINERARIO</b>	<b>3</b>
<b>5. MODALIDAD:</b>	<b>5</b>

## 1. OPORTUNIDAD DE LA FORMACIÓN Y ENFOQUE

Un sitio, plataforma o aplicación accesible es aquella que cualquier persona, sin excepción de la edad, educación o condición de discapacidad, puede utilizar. Los sitios web y APPs accesibles facilitan el acceso a la información a todas las personas, permitiendo usar los productos y servicios sin barreras tecnológicas.

Para que se dé esta condición, es necesario cumplir con una serie de estándares básicos de accesibilidad, asegurando la inclusión y equidad de oportunidades para todas las personas usuarias. Es necesario administrar e implementar una capa técnica adicional que afecta, de manera general, a las pautas de programación.

La accesibilidad web no sólo es un atributo ético. Está reconocida como un derecho fundamental en virtud de la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad (CNUDPD). Y son muchos los países los que están imponiendo que los sitios web y las aplicaciones móviles sigan criterios de accesibilidad, con normas y plazos específicos para su cumplimiento.

Uno de estos instrumentos legislativos es el Acta Europea de Accesibilidad, una Directiva de la Unión Europea que entró en vigor en 2019 y que será vinculante en 2025. Ello exigirá dotar de este tipo de conocimientos a todo el ecosistema vinculado al desarrollo de proyectos web y aplicaciones móviles.

El objetivo del presente programa es adiestrar a los participantes en el conocimiento y dominio de los requerimientos y rutinas de trabajo que permiten dotar de la necesaria accesibilidad a las aplicaciones web y aplicaciones móviles. Todo desde una perspectiva práctica y aplicada al trabajo del día a día.

La intención es que este programa pueda ofrecerse no sólo para personal interno de ILUNION que eventualmente deba adquirir esta capa de expertise, sino también para ser ofrecido al exterior, dada la previsible alta demanda que experimentará el mercado.

El itinerario sería un curso cobrandeado por ILUNION, VASS University y, deseablemente, alguna universidad..

## 2. TARGET DEL ALUMNO

La imperativa adaptación a estas nuevas pautas de trabajo hace que el target de alumnos sea amplísimo. Tanto en el ámbito B2B (las empresas han de abordar acciones de re-skilling) como B2C.

El curso está dirigido principalmente a perfiles de **diseño y desarrollo Front-end** que quieran capacitarse para aplicar de manera estricta la accesibilidad a sus proyectos, También puede resultar especialmente útil para:

- Compañías que deban adaptar sus productos a la normativa de accesibilidad
- Consultores comerciales
- Perfiles de QA

La propuesta formativa está pensada para:

- Profesionales con experiencia de al menos un año en diseño o desarrollo de web y APPs.
- Alumnos de ingenierías, ciclos formativos o grados que ya tengan competencias básicas de desarrollo y/o diseño.
- Equipos comerciales, PM y Team Leaders que quieran formarse en fundamentos de accesibilidad digital y su aplicación en proyectos.

### 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE:

Tras superar el curso, el alumno estará capacitado para comprender la necesidad, utilidad y responsabilidad en cuanto a diseñar y desarrollar productos digitales que sean accesibles.

Adquirirá los conocimientos teóricos y prácticos aplicables a cada tecnología, así como los métodos y herramientas para evaluar el nivel de accesibilidad de los desarrollos.

### 4. DURACIÓN Y ESTRUCTURA DEL ITINERARIO

El programa constaría de un estimado total de 74 horas, que a razón de 4 horas semanales equivaldría a un programa de 3 meses de duración.

Por su singularidad, el programa podría optimizarse modularizándolo, en paralelo, para que pueda enriquecer cursos ya existentes. De ahí que junto a cada parte incluyamos entre paréntesis perfiles con interés específico en cada uno.

La estructura, basada en SPRINTs, se esboza a continuación (junto a las fechas de impartición).

#### **Sprint 0 (12h. 2 horas contenidos + 10h clase). A11y 101 y normativa legal**

*(Sin requisitos previos para el alumnado)*

---

- Arranque del curso. (11 febrero 2025) 1-2h
- Introducción a la accesibilidad digital. (13 febrero 2025) 1h
- Usabilidad, accesibilidad e inclusividad. (13 febrero 2025) 1h
- Tipos de discapacidad. (18 febrero 2025) 1h
- Tecnologías de asistencia. (18 febrero 2025) 1h
- Normativa legal y técnica en materia de accesibilidad TIC en España y Europa / declaración accesibilidad. (20 febrero 2025) 1h
- Normativas internacionales. (20 febrero 2025) 1h
- W3C. (25 febrero 2025) 1h
- Las pautas de accesibilidad para el contenido web (WCAG). Principios, pautas y criterios. (25 febrero 2025) 1h
- Introducción a los siguientes módulos del curso. (27 febrero 2025) 1h

### **Sprint 1 (20h. 4h de contenido + 16h clase) Diseño de aplicaciones accesibles**

*(Orientado a perfiles de desarrollo web y diseñadores UI/UX)*

---

- Directrices para el diseño accesible. (4 marzo 2025) 1h
- Principios de diseño accesible. (4 marzo 2025) 1h
- Prácticas de Diseño para la accesibilidad. (6 marzo 2025) 2h
- Arquitectura de la información. (11 marzo 2025) 1h
- Tipografía. Jerarquía y legibilidad. (11 marzo 2025) 1h
- Color. (13 marzo 2025) 2h
- Navegación y acciones. (18 marzo 2025) 1h
- Orden, foco y posicionamiento de elementos. (18 marzo 2025) 1h
- Animaciones y elementos dinámicos. (20 marzo 2025) 1h
- Documentación de la accesibilidad en diseño. (20 marzo 2025) 1h
- Proyecto final - práctica. (25 - 27 marzo 2025) 4h

### **Sprint 2 (14h. 2h de contenidos + 12h clases) Desarrollo de sitios web accesibles**

*(Orientado a perfiles de desarrollo web y diseñadores UI/UX)*

---

- Buenas prácticas y directrices de desarrollo web. (1 abril 2025) 1h
- HTML. Semántica, compatibilidad, componentes y estructura. (1 abril 2025) 1h
- Especificación WAI-ARIA. Aplicación técnica y testeado durante el desarrollo. (3 abril 2025) 1h
- El modelo de objeto de accesibilidad o árbol de accesibilidad (AOM). (3 abril 2025) 1h
- Accesibilidad en CMS (Content Management Systems). (10 abril 2025) 2h
- Checklist de comprobación de pautas de desarrollo. (15 abril 2025) 1h
- Herramientas y métodos de testeado. (15 abril 2025) 1h
- Proyecto final - práctica. (22 - 24 abril 2025) 4h

### **Sprint 3 (14h. 2 h de contenidos + 12h clases) Desarrollo de APPs nativas Android e iOS accesibles**

*(Orientado a perfiles de desarrollo de APPs y diseñadores UI/UX)*

---

- Características generales de las APPs móviles. (29 abril 2025) 1h
- Componentes estándar vs componentes personalizados. (29 abril 2025) 1h
- Buenas prácticas y directrices de desarrollo de apps accesibles para Android. (6 mayo 2025) 2h
- Buenas prácticas y directrices de desarrollo de apps accesibles para iOS. (8 mayo 2025) 2h
- La capa de accesibilidad. (13 mayo 2025) 1h
- Checklist de comprobación de pautas de desarrollo y herramientas de testeado. (13 mayo 2025) 1h
- Proyecto final - práctica. (20 - 22 mayo 2025) 4h

## Sprint 4 (14h. 2h contenidos + 12h clase) Auditando la accesibilidad

*(Orientado a perfiles de desarrollo web, diseñadores UI/UX y especialistas de QA)*

---

- Proceso de validación. (27 mayo 2025) 1h
- Validación automática y manual. (27 mayo 2025) 1h
- Análisis y validación de HTML5. (29 mayo 2025) 1h
- Pruebas de contraste y legibilidad. (29 mayo 2025) 1h
- Navegación mediante teclado. (3 junio 2025) 1h
- Herramientas de prueba en el navegador. (3 junio 2025) 1h
- Pruebas de zoom y cambio de tamaño y color. (5 junio 2025) 1h
- Pruebas con lector de pantalla. (5 junio 2025) 1h
- Pruebas de reconocimiento de voz. (10 junio 2025) 1h
- Sonido monoaural. (10 junio 2025) 1h
- Pruebas táctiles y gestuales y otros tipos de navegación. (12 junio 2025) 1h
- Automatización de pruebas de accesibilidad. (12 junio mayo 2025) 1h

### 5. Modalidad:

La “oportunidad del momento”, que exige rapidez en la puesta en marcha de la iniciativa, aconseja comenzar una primera edición bajo un enfoque 100% síncrono, con el esquema tradicional de: clases en directo + Tareas/ Ejercicios+ tutorías semanales.

La intención es poder, en paralelo, activar una modalidad asíncrona para que el valor de este conocimiento pueda generar escala en clientes o usuarios.