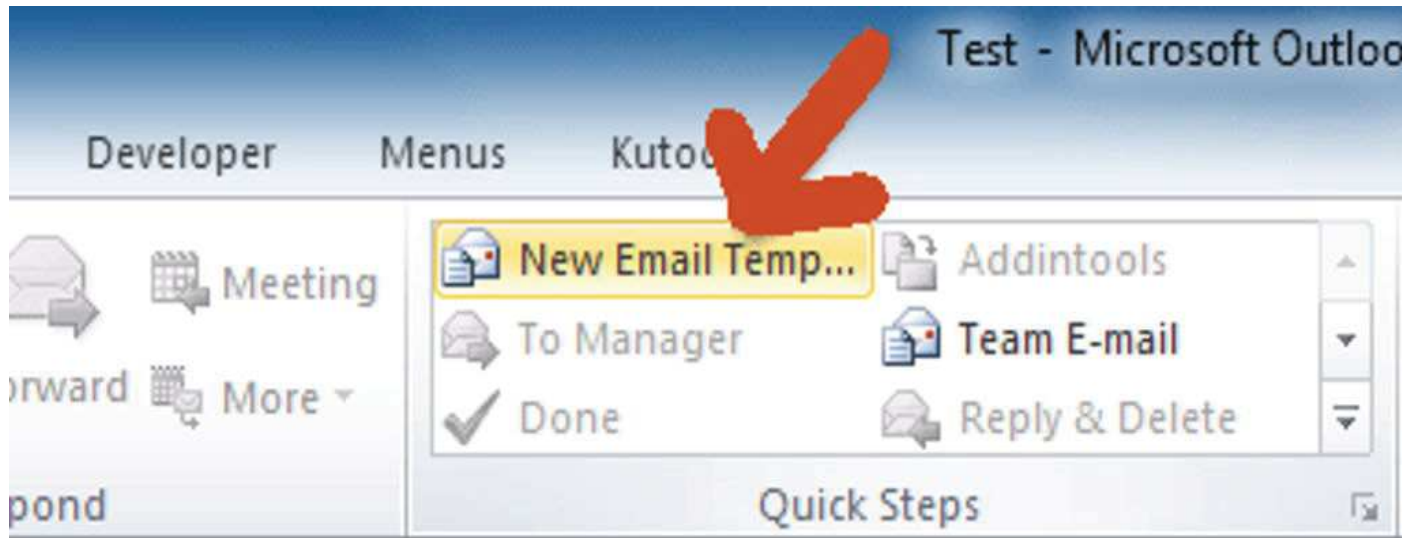


# Artículo

## Las bibliotecas como elaboradoras de contenidos digitales inclusivos y emocionantes

*Diana Rodríguez / Titular del blog Información y Tecnologías*



### Introducción

Una parte importante de la labor de las bibliotecas es la elaboración de documentos de carácter informativo, formativo y recreativo, destinados a usuarios en particular y/o a la comunidad en general. Hoy día, las tecnologías digitales en línea nos facilitan confeccionar esos contenidos de tal modo que resulten inclusivos y emocionantes (Morville, 2013). Vale decir, aptos para el disfrute y el aprovechamiento de todos los usuarios, más allá de sus capacidades y condiciones personales, entornos, necesidades, gustos, hábitos y preferencias. En este artículo veremos a grandes rasgos dos de los atributos de calidad digital más estrictamente relacionados con la inclusión y la emoción: la accesibilidad y la usabilidad.

Finalizaremos con algunas buenas prácticas básicas para aplicarlos.

### Atributos de calidad digital relacionados con la inclusión y la emoción

Como comentábamos, dos son los atributos de calidad básicos que un recurso digital debiera de poseer si aspira a ser inclusivo y gustoso para los destinatarios: la accesibilidad y la usabilidad.

#### 1. Accesibilidad

La accesibilidad es un atributo de calidad digital universal y obligatoria que promueve y persigue la posibilidad de uso de algo para todas las personas más allá de sus capacidades y contextos. Con el propósito de orientar en la elaboración

de tecnologías digitales accesibles, el W3C (World Wide Consortium, 2008) estableció 4 principios básicos para todo recurso digital inclusivo: perceptible, operable, comprensible y robusto.

- **Principio 1: Perceptible.** La información y los componentes de la interfaz de usuario deben ser mostrados a los usuarios en todas las formas que ellos puedan entender. Por eso se recomienda complementar y reforzar la información con su equivalente en otros formatos: texto, audio, video o imágenes.
- **Principio 2: Operable.** Los componentes de la interfaz de usuario y la navegación deben ser fácilmente manejables por los usuarios. Por ejemplo, los botones de las interfaces de las aplicacio-



# Artículo

nes móviles, que deben estar en colores contrastantes y ser de un tamaño adecuado para su clickeo.

- **Principio 3: Comprensible.** La información y las operaciones para realizar deben ser comprensibles por los destinatarios. En este principio aplican los procedimientos de la Lectura Fácil que veremos más adelante.

- **Principio 4: Robustez.** El contenido deber ser suficientemente robusto para que pueda ser bien interpretado por una gran variedad de asistentes de usuario. A modo de ejemplo, el texto debe estar correctamente estructurado y marcado para que pueda ser descifrado y convertido sin dificultad por los softwares conversores texto a voz.

## 2. Usabilidad

Usabilidad es la eficacia, eficiencia y satisfacción con la que un producto permite alcanzar objetivos específicos a usuarios específicos en un contexto de uso específico. La Usabilidad implica algunas propiedades que se pueden agrupar en dos dimensiones:

- **Dimensión objetiva (evaluable)**
  - o facilidad para aprender, recordar, utilizar. Se manifiesta den la sencillez e intuición del producto
  - o grado de propensión al error (evita que el usuario se equivoque y si lo hace, facilita que rectifique)
  - o eficacia y eficiencia en conducir al logro de los objetivos
- **Dimensión subjetiva**
  - o satisfacción, gusto, placer que genera un determinado recurso

Para relacionar ambos atributos, podemos afirmar que un recurso digital ante todo debe ser accesible y usable (amigable) a la vez. Accesible, para posibilitar su utilización a todas las personas sin importar sus características o los entornos que los acompañen y usable o amigable, para ser percibido como útil, eficiente y atrayente por sus destina-

rios específicos. Es que hoy más que nunca la información “salta y fluye” por doquier y disponible a muy bajo costo, por ello los servicios y productos de las bibliotecas deben destacarse por su libre disponibilidad y por el placer que despierten en su comunidad (Morville, 2013).

## Buenas prácticas para elaborar contenidos digitales inclusivos y emocionantes

La confección de recursos digitales inclusivos y atrayentes requiere implementar algunas buenas prácticas esenciales:

1. **Confeccionarlos aptos para ser disfrutados en dispositivos móviles**
2. **Utilizar formatos estándares (de preferencia:** ePUB para textos a leer, JPG para imágenes, MP3 para audios y MP4 para videos) para que sean accesibles en todos los dispositivos y por todos los softwares que los estudiantes posean
3. **Redactar todos los textos siguiendo las recomendaciones de la lectura fácil:**
  - a. Utilizar lenguaje conocido y directo
  - b. Establecer oraciones simples, una sola idea por cada oración
  - c. No utilizar ces metáforas ni palabras ambiguas
  - d. No abundar en adjetivos
  - e. Colocar la idea principal en el primer párrafo (estructura piramidal)
  - f. Reemplazar las enumeraciones por listas numeradas y/o viñetas
  - g. Utilizar otro elemento, además del color, para transmitir o resaltar información.
  - h. Evitar el uso de columnas
  - i. Establecer buen contraste entre texto y fondo
  - j. Utilizar fuentes sin serifa, excepto Arial
  - k. Colocar el texto en tamaño 12 o superior
  - l. Evitar la alineación justificada



# Artículo

4. **A las imágenes agregarles texto alternativo**, para que su contenido pueda ser conocido por los estudiantes con problemas visuales que utilizan conversores texto a voz

5. **Brindar los recursos en varios formatos alternativos** para que puedan ser apreciados por todos los estudiantes más allá de sus capacidades y condiciones

a. Si es material textual, brindarlo en un diseño adaptativo, como el ePUB, para que se pueda leer cómodamente en pantallas de todo tamaño

b. Si son presentaciones multimedia,

i. en el formato propio de la presentación o incrustadas desde algún servicio como Slideshare

ii. en formato PDF por si las desean imprimir

c. Si son videos hablados, agregarles subtítulos accesibles o transcripciones

d. Si son videos de imágenes, añadirles texto alternativo o audios con descripción de las imágenes

e. En el caso de archivos de audio y video, configurarlos para su ejecución a petición de cada estudiante

6. **Seguir la estética y modas de los destinatarios**

## Conclusiones

En el artículo hemos resaltado que el placer y la atracción resultan

factores determinantes para que un usuario continúe -o abandone- un recurso o a la biblioteca misma. Es que, si no ofrecemos productos y servicios accesibles y que se adapten a los gustos y preferencias de los usuarios estamos destinados a perecer como institución necesaria para la comunidad. Y en estos días de gran impacto tecnológico móvil, los usuarios demandan productos y servicios en línea inmediatos, ágiles, versátiles y, sobre todo, placenteros, inspiradores, emocionantes... Todo un desafío para nuestras mentes, nuestros hábitos y nuestras tradiciones profesionales ¿no lo crees así?

## Bibliografía

Hassan Montero, Y., & Ortega Santamaría, S. (2009). Informe APEI de Usabilidad. Gijón. Obtenido de <http://www.nosolousabilidad.com/manual/>

Hilera González, J., & Campo Montalvo, E. (2015). Guía para crear contenidos digitales accesibles. Documentos, presentaciones, vídeos, audios y páginas web. Alcalá de Henares, España: Universidad de Alcalá. Obtenido de [http://www.esvial.org/wp-content/files/ESVIAL.LibroDigital\\_es\\_2015.pdf](http://www.esvial.org/wp-content/files/ESVIAL.LibroDigital_es_2015.pdf)

IFLA. (2012). Directrices para materiales de lectura fácil. Madrid, España. Obtenido de <https://www.ifla.org/files/assets/hq/publications/professional-report/120-es.pdf>

Krug, S. (2006). No me hagas pensar. Una aproximación a la Usabilidad web (Segunda ed.). Madrid, España: Pearson.

Morville, P. (21 de junio de 2004). User Experience Design. Semantic Studios. Obtenido de [http://semanticstudios.com/user\\_experience\\_design/](http://semanticstudios.com/user_experience_design/)

Morville, P. (2013). Inspiration Architecture: The Future of Libraries. Obtenido de [https://semanticstudios.com/inspiration\\_architecture/](https://semanticstudios.com/inspiration_architecture/)  
Nielsen, J., & Loranger, H. (2007). Usabilidad. Prioridad en el diseño web. Madrid, España: Anaya.

Nielsen, J. (20 de noviembre de 2005). Accessibility Is not enough. Obtenido de Nielsen Norman Group: <https://www.nngroup.com/articles/accessibility-is-not-enough/>

World Wide Consortium. (2008). Pautas de Accesibilidad de Contenido Web 2.0. Recomendación del W3C de 11 de diciembre de 2008. (S. González Fernández, Trad.) Obtenido de <http://www.codexemplar.org/traduccion/pautas-accesibilidad-contenido-web-2.0.htm>

World Wide Consortium W3C. (2015). Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1. Obtenido de <https://www.w3.org/TR/WCAG21/>