



ACADEMIA DE PRUEBAS DE SOFTWARE

Diccionario A11

El proyecto de la Academia de Probadores de Software ha sido financiado con el apoyo de la Unión Europea. Este informe refleja únicamente la opinión del autor y la Comisión no se hace responsable del uso que se pueda hacer de la información contenida en él.



ÍNDICE

Limitations	3
Disabilities	5
Testing	8
Accessibility testings	11
Models of disability	13
Communication	14
Advocacy	17
Mentoring	20

Limitaciones

Problemas de enfoque transitorio:

- *Definición: Desafíos temporales relacionados con la gestión y transmisión del enfoque, especialmente durante cambios dinámicos en el contenido o las interacciones.*

Accesibilidad de notificaciones efímeras:

- *Definición: Evaluación de cómo se presentan las notificaciones o alertas temporales y si son accesibles para los usuarios que dependen de tecnologías de asistencia.*

Legibilidad de contenido fugaz:

- *Definición: Evaluación de la legibilidad y comprensión del contenido que aparece brevemente, asegurando que los usuarios tengan suficiente tiempo para procesar la información.*

Barreras de navegación intermitentes:

- *Definición: Obstáculos temporales en la navegación que pueden surgir durante transiciones, animaciones o actualizaciones dinámicas, afectando la capacidad de los usuarios para navegar de manera efectiva.*

Ventanas de Interacción de Corta Duración:

- *Definición: Examen de interacciones que tienen una ventana de tiempo breve para la entrada del usuario, asegurando que los usuarios con diferentes habilidades tengan suficiente tiempo para interactuar con la interfaz.*

Manejo de Tiempos de Espera Breves:

- *Definición: Evaluación de cómo las aplicaciones manejan los tiempos de espera breves, asegurando que los usuarios, incluyendo aquellos que puedan requerir tiempo adicional, no sean penalizados injustamente.*

Pérdida Temporal de Contexto:

- *Definición: Evaluación de situaciones donde se pierde temporalmente el contexto, como durante la recarga de*

páginas o las actualizaciones de contenido dinámico, y asegurando que los usuarios puedan recuperar rápidamente su orientación.

Cambios Momentáneos de Enfoque:

- *Definición: Análisis de cómo ocurren los cambios de enfoque de manera temporal, asegurando que los usuarios no se desorienten, especialmente aquellos que dependen de lectores de pantalla o navegación por teclado.*

Alternativas Multimedia de Corta Duración:

- *Definición: Evaluación de las alternativas proporcionadas para contenido multimedia de corta duración, como texto alternativo para imágenes que aparecen brevemente, para garantizar la accesibilidad para todos los usuarios.*

Indicaciones Efímeras para el Usuario:

- *Definición: Evaluación de indicaciones o pistas temporales proporcionadas a los usuarios, asegurando que sean perceptibles y comprensibles dentro del marco de tiempo asignado.*

Temporización de Validación de Formulario Temporal:

- *Definición: Examen de cómo se presentan temporalmente los mensajes de validación de formularios, asegurando que los usuarios reciban comentarios oportunos sobre su entrada sin causar confusión.*

Mitigación de Contenido Parpadeante:

- *Definición: Estrategias implementadas para mitigar o eliminar el contenido parpadeante o intermitente temporal que puede representar un riesgo para los usuarios con condiciones fotosensibles.*

Discapacidades

Discapacidades Visuales:

- *Ceguera: Pérdida completa o grave de la visión.*
- *Baja Visión: Deterioro significativo de la visión que no puede corregirse completamente con gafas o lentes de contacto.*

Discapacidades Auditivas:

- *Sordera: Pérdida completa o grave de la audición.*
- *Dificultades Auditivas: Pérdida parcial de la audición, que puede variar de leve a profunda.*

Discapacidades de Movilidad:

- *Parálisis: Pérdida de la función muscular, a menudo causada por lesiones o enfermedades.*
- *Parálisis Cerebral: Un grupo de trastornos que afectan el movimiento y la coordinación muscular.*

Discapacidades Cognitivas:

- *Discapacidades Intelectuales: Funcionamiento intelectual por debajo del promedio y limitaciones en las conductas adaptativas.*
- *Discapacidades de Aprendizaje: Condiciones que afectan la capacidad para adquirir y utilizar habilidades académicas.*

Condiciones Neurológicas:

- *Epilepsia: Un trastorno neurológico caracterizado por convulsiones.*
- *Esclerosis Múltiple: Una enfermedad que afecta el sistema nervioso central, causando síntomas variados.*

Discapacidades Psiquiátricas:

- *Depresión: Un trastorno del estado de ánimo caracterizado por sentimientos persistentes de tristeza y pérdida de interés.*
- *Esquizofrenia: Un trastorno mental caracterizado por pensamiento distorsionado, alucinaciones y retraimiento social.*

Trastornos del Habla y del Lenguaje:

- *Tartamudeo: Un trastorno del habla caracterizado por interrupciones en el flujo del habla.*
- *Afasia: Alteración del lenguaje que afecta la capacidad de hablar, entender o escribir.*

Trastornos del Espectro Autista (TEA):

- *Autismo: Un trastorno del desarrollo que afecta la interacción social, la comunicación y el comportamiento.*

Condiciones de Salud Crónicas:

- *Diabetes: Una condición que afecta la capacidad del cuerpo para usar o producir insulina.*
- *Síndrome de Fatiga Crónica: Fatiga persistente e inexplicada que no mejora con el descanso.*

Trastornos del Procesamiento Sensorial:

- *Hipersensibilidad: Sensibilidad aumentada a estímulos sensoriales, como el tacto, el sonido o la luz.*
- *Hiposensibilidad: Sensibilidad reducida a los estímulos sensoriales, requiere más estimulación para responder.*

Sordoceguera:

- *Pérdida combinada de visión y audición: deterioro simultáneo de la visión y la audición.*

Discapacidades invisibles:

- *Fibromialgia: Una condición caracterizada por dolor musculoesquelético generalizado y fatiga.*
- *Dolor crónico: Dolor persistente que puede no ser visible pero que afecta significativamente la vida diaria.*

Pruebas

Pruebas:

- *Definición: El proceso de evaluar un sistema, producto o aplicación para identificar defectos, evaluar la funcionalidad o asegurarse de que cumple con los requisitos especificados.*

Aseguramiento de la calidad (QA):

- *Definición: El proceso sistemático de garantizar que un producto o sistema cumpla con los estándares de calidad especificados a través de actividades de planificación, monitoreo y mejora.*

Control de calidad (QC):

- *Definición: El proceso de inspeccionar y probar un producto o sistema para identificar y corregir defectos o desviaciones de los requisitos especificados.*

Caso de prueba:

- *Definición: Un conjunto detallado de condiciones e instrucciones diseñadas para evaluar la funcionalidad y el rendimiento de un aspecto específico de un sistema.*

Pruebas de caja negra:

- *Definición: Enfoque de prueba en el que el probador examina la funcionalidad de un sistema sin conocimiento de su código interno o estructura.*

Pruebas de Caja Blanca:

- *Definición: Enfoque de pruebas en el que el probador tiene conocimiento del código interno y la estructura del sistema, lo que permite evaluaciones más detalladas.*

Pruebas de Regresión:

- *Definición: Pruebas realizadas para asegurar que los nuevos cambios o modificaciones en un sistema no afecten negativamente las funcionalidades existentes.*

Pruebas de Aceptación del Usuario (UAT):

- *Definición: La fase final de pruebas en la que los usuarios finales evalúan y validan si el sistema cumple con sus requisitos y expectativas.*

Pruebas Automatizadas:

- *Definición: El uso de herramientas de software y scripts para realizar tareas de pruebas, aumentando la eficiencia y repetibilidad.*

Pruebas de Rendimiento:

- *Definición: Evaluación de la capacidad de respuesta, estabilidad y escalabilidad de un sistema bajo diversas condiciones, como cargas pesadas o alto tráfico.*

Pruebas de Carga:

- *Definición: Un subconjunto de pruebas de rendimiento que evalúa la capacidad de un sistema para manejar cargas específicas, a menudo involucrando usuarios o transacciones concurrentes simuladas.*

Pruebas de Estrés:

- *Definición: Pruebas realizadas para evaluar la capacidad de un sistema para manejar condiciones extremas, como alto tráfico, volúmenes de datos o limitaciones de recursos.*

Pruebas de Límites:

- *Definición: Prueba del comportamiento del sistema en los límites o límites de los valores de entrada para identificar posibles problemas.*

Prueba Alfa:

- *Definición: Prueba realizada por un grupo selecto de usuarios o probadores dentro del entorno de desarrollo antes de que el software se lance a una audiencia más amplia.*

Prueba Beta:

- *Definición: Prueba realizada por un grupo de muestra de usuarios finales en un entorno del mundo real para identificar y abordar problemas antes del lanzamiento completo.*

Prueba Exploratoria:

- *Definición: Enfoque de prueba en el que los probadores diseñan y ejecutan pruebas simultáneamente en función de su comprensión del sistema, a menudo utilizado para descubrir problemas inesperados.*

Prueba de Vulnerabilidad:

- *Definición: Evaluación de las vulnerabilidades de seguridad de un sistema para identificar y abordar posibles riesgos y debilidades.*

Prueba de Compatibilidad:

- *Definición: Prueba realizada para garantizar que una aplicación de software funcione correctamente en diferentes dispositivos, navegadores y sistemas operativos.*

Revisión de Código:

- *Definición: Examen manual o automatizado del código fuente para identificar y corregir problemas relacionados con los estándares de codificación, las mejores prácticas y los posibles defectos.*

Plan de Pruebas:

- *Definición: Un documento completo que describe el alcance, los objetivos, los recursos y el cronograma de las actividades de prueba.*

Pruebas de accesibilidad

Accesibilidad:

- *Definición: El diseño e implementación de productos, servicios y entornos para asegurar que puedan ser utilizados por personas de todas las habilidades, incluyendo aquellas con discapacidades.*

Pruebas de accesibilidad:

- *Definición: El proceso de evaluar un producto o sistema para asegurar que cumple con los estándares de accesibilidad especificados y es utilizable por personas con discapacidades.*

WCAG (Directrices de Accesibilidad para el Contenido Web):

- *Definición: Un conjunto de directrices desarrolladas por el Consorcio World Wide Web (W3C) para hacer que el contenido web sea más accesible para personas con discapacidades.*

Lector de pantalla:

- *Definición: Tecnología de asistencia que lee en voz alta el texto mostrado en una pantalla de computadora, permitiendo que las personas con discapacidades visuales accedan al contenido digital.*

Texto alternativo (Alt Text):

- *Definición: Texto descriptivo proporcionado para imágenes para transmitir el contenido y la función de la imagen a los usuarios que no pueden verla.*

ARIA (Aplicaciones de Internet Ricas Accesibles):

- *Definición: Un conjunto de atributos que se pueden agregar a elementos HTML para definir roles, propiedades y estados, haciendo que el contenido web sea más accesible para personas con discapacidades.*

Accesibilidad del teclado:

- *Definición: El diseño y prueba de sitios web y aplicaciones para garantizar que toda la funcionalidad se pueda operar solo con el teclado, sin depender del mouse.*

Contraste de color:

- *Definición: La diferencia en luminancia o color entre el texto y su fondo, importante para usuarios con discapacidades visuales o daltonismo.*

Indicador de enfoque:

- *Definición: Una indicación visible que resalta el elemento actualmente enfocado, esencial para usuarios que navegan por una página web utilizando el teclado o tecnología de asistencia.*

Subtitulado:

- *Definición: El proceso de agregar descripciones basadas en texto al contenido de audio, como videos, para que sea accesible para personas sordas o con dificultades auditivas.*

VoiceOver:

- *Definición: Una función de lector de pantalla en dispositivos Apple que lee en voz alta el contenido de la pantalla para ayudar a usuarios con discapacidades visuales.*

Relación de contraste:

- *Definición: La representación numérica de la diferencia de brillo entre los colores del primer plano y el fondo, un aspecto clave para la legibilidad del texto.*

Orden de enfoque:

- *Definición: La secuencia lógica en la que los elementos interactivos reciben el enfoque al navegar por una página web utilizando el teclado.*

Usabilidad para usuarios con discapacidades:

- *Definición: La evaluación de cómo las personas con discapacidades pueden interactuar y navegar fácilmente por un producto o sistema.*

Diseño inclusivo:

- *Definición: La práctica de diseñar productos y entornos que sean utilizables por personas con una amplia gama de habilidades y características.*

Texto a voz (TTS):

- *Definición: Tecnología que convierte texto escrito en palabras habladas, beneficiando a usuarios que pueden tener dificultades para leer.*

Tecnología de asistencia:

- *Definición: Dispositivos, software o herramientas diseñadas para ayudar a personas con discapacidades a realizar tareas que de otra manera serían difíciles o imposibles.*

Diseño adaptable:

- *Definición: Diseñar sitios web y aplicaciones para adaptarse y proporcionar una experiencia de usuario óptima en diferentes dispositivos y tamaños de pantalla.*

Semántica HTML:

- *Definición: Utilizar elementos HTML de manera que transmitan el significado y la estructura del contenido, mejorando la accesibilidad para todos los usuarios.*

Modelos de discapacidad

Modelo Médico de Discapacidad:

- *Definición: Un modelo que ve la discapacidad como una condición médica, centrándose en las limitaciones y la necesidad de intervención médica o rehabilitación.*

Modelo Social de Discapacidad:

- *Definición: Un modelo que considera la discapacidad como resultado de barreras y actitudes sociales, enfatizando la necesidad de eliminar obstáculos ambientales y sociales para una inclusión completa.*

Modelo de Caridad de Discapacidad:

- *Definición: Una perspectiva desactualizada que ve a las personas con discapacidad como objetos de caridad, lo que a menudo conduce a actitudes paternalistas y lástima.*

Modelo de Derechos Humanos de Discapacidad:

- *Definición: Un modelo que enfatiza los derechos de las personas con discapacidad, abogando por igualdad de oportunidades, no discriminación y participación plena en todos los aspectos de la vida.*

Modelo Económico de Discapacidad:

- *Definición: Un modelo que examina las implicaciones económicas de la discapacidad, centrándose en cuestiones como el empleo, los ingresos y el impacto económico de la discapacidad en las personas y la sociedad.*

Modelo Psicosocial de Discapacidad:

- *Definición: Un modelo que considera los aspectos psicológicos y sociales de la discapacidad, incluido el impacto de las actitudes y el estigma sociales en el bienestar de las personas con discapacidad.*

Modelo Biopsicosocial de Discapacidad:

- *Definición: Un modelo integrador que considera factores biológicos, psicológicos y sociales para comprender y abordar*

la discapacidad, enfatizando un enfoque holístico de la atención médica.

Modelo de Empoderamiento de la Discapacidad:

- *Definición: Un modelo que se centra en empoderar a las personas con discapacidad para participar activamente en los procesos de toma de decisiones y llevar vidas autodeterminadas.*

Modelo de Minorías de la Discapacidad:

- *Definición: Un modelo que considera a las personas con discapacidad como un grupo minoritario, destacando cuestiones de justicia social, igualdad y la necesidad de defensa.*

Comunicación

Comunicación Verbal:

- *Definición: El uso de palabras habladas para transmitir mensajes, ideas o información.*

Comunicación No Verbal:

- *Definición: Comunicación sin el uso de palabras, a menudo transmitida a través del lenguaje corporal, gestos, expresiones faciales y postura.*

Escucha Activa:

- *Definición: La habilidad de concentrarse plenamente, comprender, responder y recordar lo que se dice durante una conversación.*

Empatía:

- *Definición: La capacidad de entender y compartir los sentimientos de otra persona, fomentando un sentido de conexión y rapport.*

Claridad:

- *Definición: Expresar pensamientos e ideas de manera clara y comprensible para evitar confusiones o malentendidos.*

Concisión:

- *Definición: Expresar ideas de manera clara y breve sin detalles innecesarios, asegurando una comunicación eficiente.*

Lenguaje Corporal:

- *Definición: Comunicación no verbal a través de movimientos físicos, gestos y expresiones faciales.*

Tono de Voz:

- *Definición: La forma en que se hablan las palabras, transmitiendo la actitud o emoción del hablante.*

Asertividad:

- *Definición: Expresar abierta y honestamente los pensamientos, necesidades y sentimientos propios, respetando los derechos de los demás.*

Retroalimentación:

- *Definición: Información proporcionada a una persona sobre su desempeño, comportamiento o comunicación, a menudo con el objetivo de mejorar.*

Habilidades Interpersonales:

- *Definición: La capacidad de interactuar de manera efectiva con los demás, incluyendo la comunicación, empatía y resolución de conflictos.*

Resolución de Conflictos:

- *Definición: La capacidad de abordar y resolver desacuerdos o disputas de manera constructiva y positiva.*

Preguntas Abiertas:

- *Definición: Preguntas que requieren más que una simple respuesta de "sí" o "no", fomentando una respuesta más detallada y facilitando la conversación.*

Competencia Cultural:

- *Definición: La capacidad de comunicarse e interactuar de manera efectiva con personas de diversos orígenes culturales, comprendiendo y respetando las diferencias culturales.*

Adaptabilidad:

- *Definición: La capacidad de ajustar el estilo de comunicación y enfoque según las necesidades y preferencias de la audiencia.*

Comunicación Digital:

- *Definición: Comunicación utilizando dispositivos electrónicos y tecnología, como correo electrónico, mensajería instantánea y videoconferencia.*

Rapport:

- *Definición: Una relación positiva y armoniosa caracterizada por la comprensión mutua, la confianza y la conexión.*

Narración de historias:

- *Definición: El arte de utilizar la narrativa para transmitir información, involucrar a los oyentes y crear una experiencia de comunicación memorable.*

Habilidades de negociación:

- *Definición: La capacidad de llegar a acuerdos mutuamente beneficiosos a través de una comunicación efectiva y el compromiso.*

Persuasión:

- *Definición: La capacidad de influir y convencer a otros a través de una comunicación convincente y persuasiva.*

Networking:

- *Definición: El proceso de crear y mantener relaciones para el desarrollo profesional o personal a través de una comunicación efectiva.*

Parafraseo:

- *Definición: Reformular información o ideas con palabras propias para asegurar la comprensión y aclarar el mensaje.*

Gestión de conflictos:

- *Definición: La habilidad de identificar, abordar y resolver conflictos de manera que promueva relaciones y resultados positivos.*

Estilo de comunicación:

- *Definición: La forma única en que un individuo se expresa, incluyendo la elección de lenguaje, tono y señales no verbales.*

Comunicación consciente:

- *Definición: Participar en la comunicación con plena conciencia, estar presente en el momento y elegir conscientemente las palabras y acciones.*

Defensa

Defensor:

- *Definición: Una persona que apoya activamente o aboga por una causa, idea o grupo en particular.*

Partes interesadas:

- *Definición: Individuos, grupos u organizaciones que tienen un interés o preocupación en un tema o proyecto de defensa en particular.*

Persona:

- *Definición: Un personaje ficticio o representación utilizado para encarnar las características, necesidades y perspectivas de un público objetivo o grupo de usuarios.*

Campaña:

- *Definición: Una serie de actividades, esfuerzos o eventos organizados diseñados para lograr un objetivo de defensa específico en un período de tiempo definido.*

Mensajes:

- *Definición: La creación y entrega de contenido de comunicación, incluyendo puntos clave y temas, para transmitir de manera efectiva un mensaje de defensa.*

Coalición:

- *Definición: Una alianza o asociación de diferentes individuos, organizaciones o grupos que trabajan juntos hacia un objetivo de defensa común.*

Cabildeo:

- *Definición: El acto de influir o intentar influir en las decisiones tomadas por funcionarios gubernamentales o formuladores de políticas sobre temas específicos.*

Base:

- *Definición: Esfuerzos o acciones que provienen de personas comunes dentro de una comunidad en lugar de organizaciones o instituciones formales.*

Participación:

- *Definición: El proceso de involucrar e interactuar con partes interesadas, seguidores o el público objetivo para establecer conexiones y fomentar la participación.*

Campaña de Concienciación:

- *Definición: Una iniciativa de defensa centrada en aumentar el conocimiento y comprensión pública sobre un tema o causa específica.*

Colaboración:

- *Definición: Trabajar junto con otros, a menudo en diferentes sectores u organizaciones, para lograr un objetivo común de defensa.*

Movilización:

- *Definición: El proceso de organizar y alentar a individuos o grupos a tomar acción, a menudo en apoyo de una causa o tema específico.*

Kit de Defensa:

- *Definición: Una colección de recursos, materiales y estrategias diseñadas para ayudar a los defensores en sus esfuerzos, que a menudo incluyen guías, plantillas y mensajes clave.*

Defensor:

- *Definición: Una persona o entidad que apoya y promueve activamente una causa o iniciativa en particular.*

Resumen del Tema:

- *Definición: Un documento conciso que proporciona información y análisis sobre un tema específico de defensa, a menudo utilizado para informar a las partes interesadas o formuladores de políticas.*

Red de Defensa:

- *Definición: Un grupo de individuos, organizaciones o entidades que trabajan juntos para promover una agenda de defensa común o abordar preocupaciones compartidas.*

Evaluación de Impacto:

- *Definición: Evaluación de la efectividad y resultados de los esfuerzos de defensa, evaluando el impacto en políticas, prácticas y el público objetivo.*

Formación en Defensa:

- *Definición: Programas o sesiones diseñados para mejorar las habilidades y conocimientos de los defensores, proporcionando herramientas y estrategias para una defensa efectiva.*

Inclusividad:

- *Definición: Un compromiso de garantizar que se representen y consideren las voces y perspectivas diversas en los esfuerzos de defensa.*

Estrategia de Defensa:

- *Definición: Un plan integral que describe los objetivos, el público objetivo, los mensajes clave y las tácticas para lograr los objetivos de defensa.*

Mentoría

Mentor:

- *Definición: Una persona experimentada y conocedora que brinda orientación, consejo y apoyo a una persona menos experimentada (el mentorado).*

Mentorado:

- *Definición: Una persona menos experimentada que busca orientación, aprendizaje y apoyo de un mentor más experimentado.*

Mentoría:

- *Definición: La relación entre un mentor y un mentorado, que implica la transferencia de conocimientos, habilidades y perspectivas para apoyar el desarrollo personal y profesional del mentorado.*

Desarrollo Profesional:

- *Definición: El proceso de mejorar y adquirir nuevas habilidades, conocimientos y experiencias para mejorar la carrera y el crecimiento personal.*

Orientación Profesional:

- *Definición: Asistencia proporcionada por un mentor para ayudar al mentorado a navegar por su camino profesional, establecer metas y tomar decisiones informadas.*

Retroalimentación:

- *Definición: Información y crítica constructiva proporcionada por el mentor al mentorado para ayudarlo a mejorar y desarrollar sus habilidades.*

Establecimiento de Metas:

- *Definición: El proceso de definir y planificar objetivos específicos, medibles, alcanzables, relevantes y con límite de tiempo para el crecimiento personal o profesional.*

Networking:

- *Definición: El proceso de desarrollar y mantener relaciones profesionales, a menudo facilitado por un mentor para ayudar al mentorado a expandir su red.*

Modelo a Seguir:

- *Definición: Una persona, a menudo un mentor, que sirve como ejemplo y fuente de inspiración para el mentorado en términos de comportamiento, valores y logros.*

Transferencia de Conocimiento:

- *Definición: El intercambio de información, habilidades y experiencia del mentor al mentorado para facilitar el aprendizaje y el desarrollo.*

Desarrollo de Liderazgo:

- *Definición: El proceso de mejorar las habilidades y cualidades de liderazgo, a menudo guiado por un mentor para ayudar al mentorado a crecer como líder.*

Construcción de confianza:

- *Definición: El desarrollo gradual de confianza y dependencia entre el mentor y el aprendiz, esencial para una relación de mentoría efectiva y abierta.*

Gestión del tiempo:

- *Definición: La capacidad de planificar, organizar y priorizar tareas de manera efectiva, una habilidad que se aborda a menudo en la mentoría para el desarrollo profesional.*

Aprendizaje intergeneracional:

- *Definición: El intercambio de conocimientos y perspectivas entre individuos de diferentes generaciones, a menudo facilitado en una relación de mentor-aprendiz.*

Mentoría inversa:

- *Definición: Una dinámica de mentoría en la que el individuo más experimentado (mentor) también aprende del individuo menos experimentado (aprendiz), a menudo en áreas como la tecnología o las tendencias contemporáneas.*

Avance profesional:

- *Definición: El proceso de progresar en la carrera profesional, a menudo con la guía y el apoyo de un mentor para enfrentar desafíos y aprovechar oportunidades.*

Equilibrio entre el trabajo y la vida personal:

- *Definición: El equilibrio entre las responsabilidades profesionales y la vida personal, con los mentores a menudo brindando consejos sobre cómo mantener el equilibrio.*

Planificación de sucesión:

- *Definición: El proceso de identificar y desarrollar individuos dentro de una organización para prepararlos para futuros roles de liderazgo, a menudo facilitado a través de la mentoría.*

Confidencialidad:

- *Definición: El principio ético de mantener la información compartida dentro de la relación mentor-mentoría privada y segura.*

Transición de carrera:

- *Definición: El proceso de pasar de un trabajo o trayectoria profesional a otra, a menudo con el apoyo de un mentor para navegar los desafíos asociados con el cambio.*



ACADEMIA DE PRUEBAS DE SOFTWARE

Sílabo de A11Y

✓



Sílabo del curso		
1. Nombre del curso: Pruebas de accesibilidad		
2. Código del curso: ITC-1-T-A	3. Categoría del curso : básico	
4. Nombre de la unidad operativa: Departamento de ITC y Transporte		
5. Campo de estudio: ITC		
6. Perfil del campo de estudio: práctico	7. Nivel de educación	1er nivel IPRC/
8. Forma de estudio: tiempo parcial	9. Semestre: 1	
10. Idioma de instrucción: Inglés, Alemán, Polaco, Portugués, Español		
11. Nombre y apellido del supervisor del curso: Por determinar		
12. Objetivo general del curso: Dotar a los participantes de los conocimientos y habilidades necesarios para evaluar y garantizar que los productos y servicios digitales sean accesibles para personas con diversas capacidades, fomentando la inclusión y el cumplimiento de los estándares de accesibilidad.		
13. Requisitos formales y preliminares: Aprobado el examen de graduación de la escuela secundaria, dominio del inglés a nivel B1.		
Símbolo del resultado del curso	14. Resultados de aprendizaje en el curso	Símbolo del resultado de aprendizaje específico del programa
Conocimiento El graduado conoce y comprende:		
M_W01	Tipos de discapacidades y sus limitaciones	
M_W02	Resumen de las regulaciones y normas relacionadas con la accesibilidad	
M_W03	Herramientas básicas utilizadas para probar la accesibilidad	
M_W04	Formas de llegar a las personas con discapacidad	

M_W05	Un resumen de las formas de abogar por las necesidades de las personas con discapacidad dentro de una organización	
Habilidades		
Los graduados son capaces de:		
M_U01	Obtener información de diversas fuentes, incluyendo Internet (especialmente en un idioma extranjero), así como de sus propias observaciones.	
M_U02	Acercarse a personas con discapacidades	
Competencia social (actitud)		
El graduado está preparado para:		
M_K01	Trabajo sistemático e independiente y asumir plena responsabilidad por ello	
M_K02	Una actitud crítica hacia la información obtenida de diversas fuentes	
M_K03	Apertura hacia las necesidades de otras personas	
15. Contenido educativo		
Curso / Nombre	Descripción del contenido educativo	Literatura principal y adicional
A: Pruebas de accesibilidad	<p>E-learning:</p> <ul style="list-style-type: none"> Limitación relacionada con la discapacidad Tipos de discapacidades Estándares y regulaciones de accesibilidad Uso de herramientas básicas para pruebas de accesibilidad Encontrar y documentar errores de accesibilidad Corregir errores de accesibilidad Comunicarse con personas con discapacidades Acercarse a personas con discapacidades para obtener información relacionada con la accesibilidad 	<p>Literatura primaria</p> <p>„Pruebas de accesibilidad“ - Libro de texto académico creado como parte del proyecto</p>

	<p>Formular y ejecutar una estrategia de pruebas relacionada con la accesibilidad</p> <p>Promover las necesidades de accesibilidad del software para personas con discapacidades</p> <p>Ejercicios</p> <p>Tareas a realizar basadas en escenarios preparados y análisis de casos.</p> <p>Tareas prácticas relacionadas con las pruebas.</p>	
--	---	--

16. Métodos y formas de clases, carga de trabajo, instructor

Curso	Apellido y nombre del instructor.	Tipo de clases / número de horas					Métodos de enseñanza: (presentación, demostración, charla, análisis de casos, proyectos, aprendizaje electrónico, conferencia conversacional, resolución de problemas, discusión grupal y otros)
		C o n f e r e n c i a	E j e r c i o s	S e m i n a r i o	L a b o r a t o r i o	C o n s u l t a s d e c o n t e n i d o	
A:	por determinar	5	10				<p>Conferencia conversacional, presentación multimedia.</p> <p>Método de análisis de casos, tareas individuales y grupales basadas en escenarios situacionales y de problemas.</p>
Número total de horas de contacto:		5	10				

17. Método de verificación de los resultados de aprendizaje



Resultados evaluados del curso	Método de evaluación"	Escala de calificación
W01-W05	Coloquio de aprobación - prueba de opción múltiple	satisfactorio. 51-60 % satisfactorio. más del 61-70 %
U01-U02; K01-K03	Proyecto aprobado	% bueno 71-80 % bueno más del 81-90 % muy bueno 91-100 %

18. Método de generación de la calificación resumen para el módulo:

El resumen final será el promedio aritmético obtenido de los métodos mencionados anteriormente para verificar los resultados de aprendizaje.

19. Balance de horas y puntos ECTS

Categorías de clases	Carga de trabajo del estudiante	
	Horas	Puntos ECTS
A. Clases dirigidas por el profesor (sesiones organizadas)	15	
A1. incluyendo clases prácticas:	10	
B. Autoestudio sin contacto con el profesor (trabajo independiente del estudiante)"	125	
B1. incluyendo clases prácticas:	75	
C. Carga total de trabajo del estudiante para clases prácticas (C=A1+B1)	85	3
D. Carga total de trabajo del estudiante para el curso (D = A + B)	140	5

.....
Clear signature of the course supervisor

.....
Firma del Decano



.....

Firma clara del coordinador del programa





ACADEMIA DE PRUEBAS DE SOFTWARE

Pruebas de Accesibilidad

El proyecto de la Academia de Pruebas de Software ha sido financiado con el apoyo de la Unión Europea. Este informe refleja únicamente la opinión del autor y la Comisión no se hace responsable del uso que se pueda hacer de la información contenida en él.



ÍNDICE

Introduction	3
Experience	4
Temporal limitations	4
AXE Tools	8
Funkify	15
Finding A11Y Bugs	17
Documenting A11Y bugs	18
WCAG	20
Perspective Gaining	24
Different types of disabilities	24
Understanding Models of Disability	25
Effective Communication	28
Working with people with disabilities	30
Etiquette when Interacting with People with Disabilities	34
Active listening	36
Test strategy	37
Advocacy	39
How to become an advocate	39
Stakeholder analysis	41
Personas	42
Cold reach out	44
Giving a presentation	46
Mentor - mentee relationship	48
Works Cited	51

Introducción

En el panorama tecnológico y de desarrollo profesional en constante evolución, comprender e integrar los principios de accesibilidad se ha vuelto fundamental. Esta guía integral aborda diversos aspectos, desde herramientas prácticas y técnicas de documentación de errores hasta estrategias para una comunicación y defensa efectivas. Ya sea que esté adentrándose en los matices de las pruebas de accesibilidad o buscando orientación sobre las relaciones de mentoría, esta guía sirve como un recurso valioso. Acompáñenos en un viaje que abarca experiencias, herramientas, perspectivas sobre discapacidad, estrategias de comunicación y técnicas de defensa, brindándole una comprensión integral de los elementos esenciales para crear un entorno inclusivo y accesible.

Experiencia

Limitaciones temporales

La accesibilidad, o A11Y en resumen, se refiere al diseño y desarrollo de productos y servicios digitales que pueden ser utilizados por personas con discapacidades. Si bien A11Y ha avanzado mucho en los últimos años, es importante entender que todavía existen limitaciones cuando se trata de accesibilidad temporal.

Sabemos que las personas con discapacidades se ven afectadas por limitaciones en la vida cotidiana. Rara vez pensamos en las limitaciones que pueden afectar a todos.

Discapacidad visual

(Universidad Nacional de Australia) La discapacidad visual se puede comparar con la experiencia desafiante de intentar ver una pantalla de computadora en un día soleado con un monitor brillante. Incluso las personas con ojos sanos pueden encontrar extremadamente difícil distinguir algo bajo tales condiciones. Este escenario resalta el impacto de los factores ambientales en la capacidad de ver con claridad.

Además, la transición de una pantalla de computadora espaciosa y grande a una computadora portátil compacta de 11" o 13" puede presentar sus propias dificultades. El tamaño de pantalla limitado puede llevar a una visibilidad reducida del contenido, incluso para aquellos con buena vista. Esta analogía subraya la importancia de adaptarse a diferentes condiciones de visualización y comprender las variaciones en las experiencias visuales.

A medida que el día avanza hacia la noche, muchas personas pueden notar que sus ojos tienen dificultades para funcionar de manera óptima. Reconocer a las personas se convierte en una tarea desafiante, ya que los rostros se difuminan en la incertidumbre. Este fenómeno sirve como un recordatorio de la naturaleza dinámica de la visión, afectada por la hora del día y las condiciones de iluminación.

Ahora, imagina la sensación de caminar por un callejón poco iluminado, donde la incertidumbre acecha en cada paso. El miedo a tropezar y caer se convierte en una preocupación palpable. Esta analogía nos invita a empatizar con las personas que enfrentan desafíos diarios al navegar en dichos entornos debido a discapacidades visuales.

Considera la frustración de intentar leer un cartel o sitio web mal diseñado con un contraste inadecuado. Cuando los materiales visuales carecen de una diferenciación adecuada entre el texto y el fondo, se requiere un esfuerzo adicional y tensión para acceder a la información. Este problema enfatiza la importancia de crear contenido visual accesible e inclusivo para todos.

Además, el escenario de una bombilla fundida que sumerge una habitación en la oscuridad subraya el impacto inmediato de la visibilidad reducida. En tales condiciones, las personas pueden tener dificultades para percibir su entorno, lo que resalta el papel crítico de la iluminación en mantener una visión clara y la seguridad.

En resumen, estas analogías nos dan una idea de los desafíos a los que se enfrentan las personas con discapacidades visuales y nos recuerdan la importancia de crear entornos y contenido que se adapten a una amplia gama de necesidades visuales.

Discapacidad auditiva

La discapacidad auditiva es similar a tratar de escuchar una sinfonía en una bulliciosa plaza de la ciudad. Incluso las personas con una audición aguda pueden tener dificultades para discernir la belleza de la música en medio de la cacofonía de los sonidos urbanos. Esta analogía subraya el impacto significativo del ruido de fondo en la capacidad de una persona para escuchar y apreciar el mundo que le rodea.

La transición de un entorno tranquilo y sereno a uno bullicioso y ruidoso puede presentar sus propios desafíos para las personas con discapacidades auditivas. El cambio repentino en los niveles de sonido y la presencia de múltiples ruidos competidores pueden llevar a una capacidad disminuida para seguir conversaciones y sonidos. Este cambio ejemplifica la necesidad

de comprender y adaptarse a las diferentes experiencias auditivas que las personas encuentran en su vida diaria.

Ahora, imagina la sensación de participar en un evento social abarrotado y ruidoso, donde el revoltijo de voces crea un mar de sonidos indistinguibles. La lucha por identificar y participar en conversaciones específicas puede ser increíblemente frustrante y aislante. Esta situación nos invita a empatizar con las personas que enfrentan estas dificultades regularmente debido a discapacidades auditivas.

Considera la frustración de intentar seguir una presentación mal realizada o interactuar con un video que carece de calidad de sonido adecuada. Cuando el contenido auditivo carece de claridad o está afectado por ruido de fondo, se requiere un esfuerzo adicional y tensión para acceder a la información. Este problema enfatiza la importancia de crear contenido auditivo accesible e inclusivo para todos.

Además, el escenario de un corte repentino de energía que sumerge una habitación en la oscuridad también interrumpe la comunicación auditiva. En tales condiciones, las personas con discapacidades auditivas pueden encontrar difícil comprender la situación, lo que enfatiza el papel crítico de las señales visuales y auditivas en el mantenimiento de una comunicación clara y segura.

Discapacidades motoras

Vivir con una discapacidad motora se puede comparar con tratar de navegar un curso de obstáculos complejo mientras se lleva una armadura. Incluso las personas con control total de sus extremidades pueden tener dificultades para moverse con gracia y eficiencia en tales circunstancias. Esta analogía resalta el impacto profundo de las barreras físicas en la capacidad de moverse libremente y realizar tareas cotidianas.

La transición de un entorno bien diseñado y accesible a uno lleno de barreras arquitectónicas puede presentar su propio conjunto de desafíos para las personas con discapacidades motoras. La presencia de escalones, puertas estrechas y superficies irregulares puede llevar a una pérdida de movilidad e

independencia, lo que enfatiza la necesidad de espacios inclusivos y libres de barreras.

A medida que avanza el día, puede aparecer fatiga muscular e incomodidad, lo que dificulta cada vez más la ejecución de habilidades motoras finas. Esta progresión subraya la naturaleza dinámica del funcionamiento motor, que puede verse afectado por factores como la hora del día, el esfuerzo físico y las condiciones ambientales.

Imagina la frustración de intentar operar un teléfono inteligente con una sola mano. Puede ocurrir en caso de una lesión. O cuando llevas una taza de café en la otra mano. Requiere un esfuerzo adicional y tensión para utilizar la tecnología de manera efectiva. Este problema subraya la importancia de crear plataformas digitales amigables para el usuario y universalmente accesibles.

Dislexia

Imagina estar cansado después de un día muy largo. Cuando miras una pantalla de computadora, te cuesta leer el texto. Las letras parecen moverse, casi bailar. Esto es lo que las personas con dislexia experimentan a diario.

Para las personas con dislexia, la experiencia de leer texto es como tratar de descifrar un rompecabezas en constante cambio. Cada letra puede parecer tener vida propia, moviéndose y transformándose ante sus ojos. Esta distorsión visual dinámica puede hacer que la tarea de leer no solo sea desafiante, sino también agotadora mentalmente.

Ahora, piensa en la frustración de intentar estudiar o trabajar con un libro de texto lleno de texto denso y desorganizado. Las palabras parecen estar en constante movimiento y el esfuerzo requerido para procesarlas es inmenso. Este escenario nos invita a empatizar con los desafíos diarios que enfrentan las personas que deben navegar por contenido escrito complejo.

Considera la frustración de tratar de comprender un sitio web o documento con un contraste deficiente o un formato complicado. Cuando el texto carece de claridad o está confuso debido a elementos distractivos, se requiere un esfuerzo adicional y una tensión para acceder a la información. Este

problema subraya la importancia de crear contenido amigable para personas con dislexia, como fuentes claras, espaciado amplio y diseños bien estructurados.

Autism

Imagina navegar por un mundo donde las interacciones sociales se asemejan a un rompecabezas complejo y en constante cambio. Para las personas con autismo, esta es una realidad diaria. Los trastornos del espectro autista presentan desafíos únicos que pueden hacer que actividades aparentemente simples se sientan como descifrar un código intrincado.

Una de las experiencias más comunes para las personas con autismo es el desafío de comprender y participar en interacciones sociales. Imagina asistir a una fiesta abarrotada, donde las conversaciones zumban y las expresiones faciales de las personas cambian rápidamente. Para alguien con autismo, interpretar estas señales sociales y navegar por el flujo y reflujo de las conversaciones puede ser como descifrar un idioma extranjero.

Las transiciones pueden ser otra fuente de dificultad. Ir de una actividad a otra puede desencadenar ansiedad y estrés. Piensa en la transición de la rutina estructurada de un día escolar al entorno impredecible del patio de recreo. Para un niño con autismo, este cambio puede sentirse tan disruptivo como mudarse de una cultura a otra sin previo aviso.

Imagina el constante bombardeo de sonidos, luces y texturas. Un simple viaje al supermercado puede convertirse en una abrumadora experiencia sensorial, donde el zumbido de las luces fluorescentes y la cacofonía de los carritos de compras se vuelven intrusiones insoportables.

Ahora, considera la frustración de tratar de comunicar las necesidades y pensamientos propios. Para algunas personas con autismo que tienen dificultades con la comunicación verbal, expresarse puede ser un desafío diario. Es como tener un tesoro de ideas y emociones encerrado en un cofre con una cerradura compleja y sin llave.

Herramientas AXE

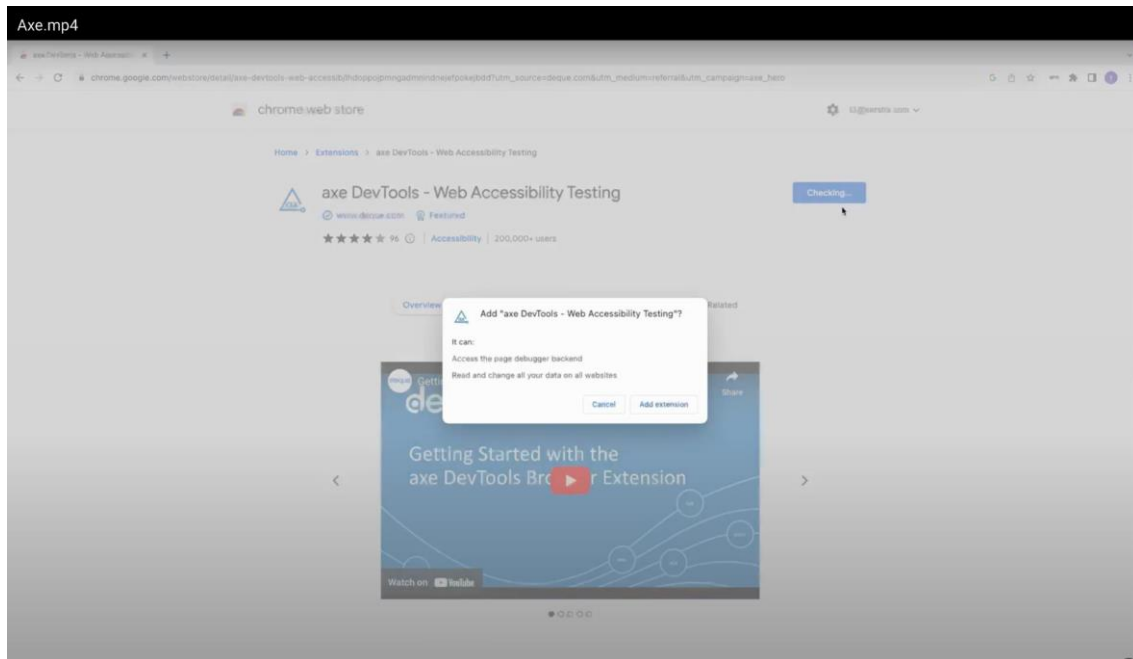
Introducción

(Docs) Deque Systems es una empresa de accesibilidad digital con sede en Herndon, Virginia, con oficinas adicionales en Kavuri Hills Madhapur, Hyderabad India y Utrecht, Países Bajos. Su misión es lograr la igualdad digital mediante la provisión de software, servicios y capacitación en accesibilidad web. Han ayudado a miles de empresas, desde líderes tecnológicos como Google y Microsoft, hasta muchos grandes bancos y compañías de seguros de Estados Unidos, minoristas, aerolíneas, cadenas hoteleras y las agencias gubernamentales más grandes¹. Las herramientas de Deque son ampliamente adoptadas y consideradas, con más de 875,000 extensiones instaladas, y sus expertos poseen un total de 125 certificaciones CPACC, WAS y CPWA emitidas por la IAAP, más que cualquier otra empresa de pruebas de accesibilidad en el mundo¹. La capacitación en accesibilidad digital de Deque University cuenta con más de 140,000 suscriptores¹. También han hecho su conjunto de reglas de prueba de accesibilidad de código abierto en 2015 y desde entonces ha tenido más de 900,000,000 descargas, convirtiéndose en el estándar de la industria.

Deque DevTools HTML es un conjunto de herramientas de prueba de accesibilidad construido alrededor del motor de prueba de accesibilidad líder en la industria, axe-core. Está diseñado para integrarse directamente en su proceso de desarrollo y prueba de software existente, ayudándole a encontrar y solucionar violaciones de accesibilidad web sin ralentizarlo. El kit de herramientas incluye una extensión del navegador, axe DevTools Extension, que es utilizada por más de 275,000 usuarios activos semanalmente. La versión CLI del kit de herramientas, axe DevTools HTML CLI, es una aplicación de línea de comandos para escanear páginas web en busca de problemas de accesibilidad y generar informes. La última versión de Deque DevTools HTML, 4.4, incluye la última versión de axe-core (v4.4.1), lanza una nueva integración con Playwright para Java, renueva el informe HTML y permite configurar todas las integraciones para cargar automáticamente los resultados en axe Reports. Deque DevTools HTML es el kit de herramientas definitivo para integrar pruebas de accesibilidad web en su organización.

Para el propósito de este curso, nos enfocaremos en la extensión del navegador.

Instalación

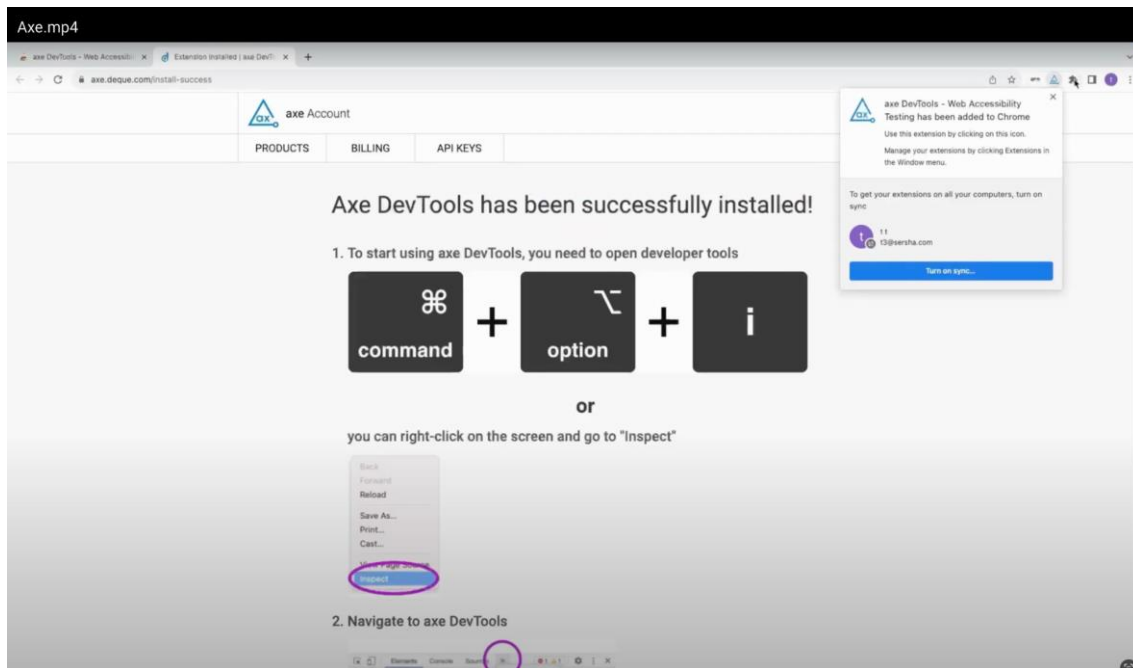


Para instalar la extensión del navegador axe DevTools, puedes descargarla directamente desde la tienda web de Chrome, el sitio de complementos de Edge o el sitio de complementos de Firefox. Una vez instalada, la extensión se integra en las herramientas de desarrollo de cada navegador, lo que te permite detectar hasta el 80% de todos los defectos de accesibilidad.

Aquí están los enlaces para descargar la extensión del navegador axe DevTools:

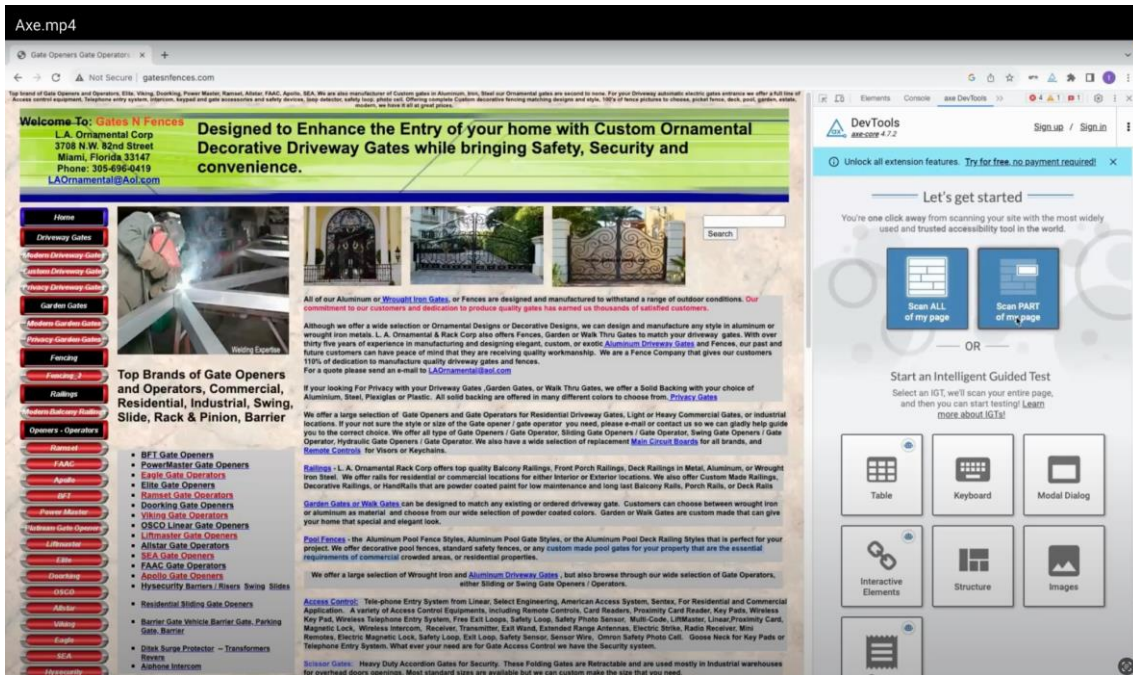
- Tienda web de Chrome
- Sitio de complementos de Edge
- Sitio de complementos de Firefox

¿Cómo utilizar la herramienta?

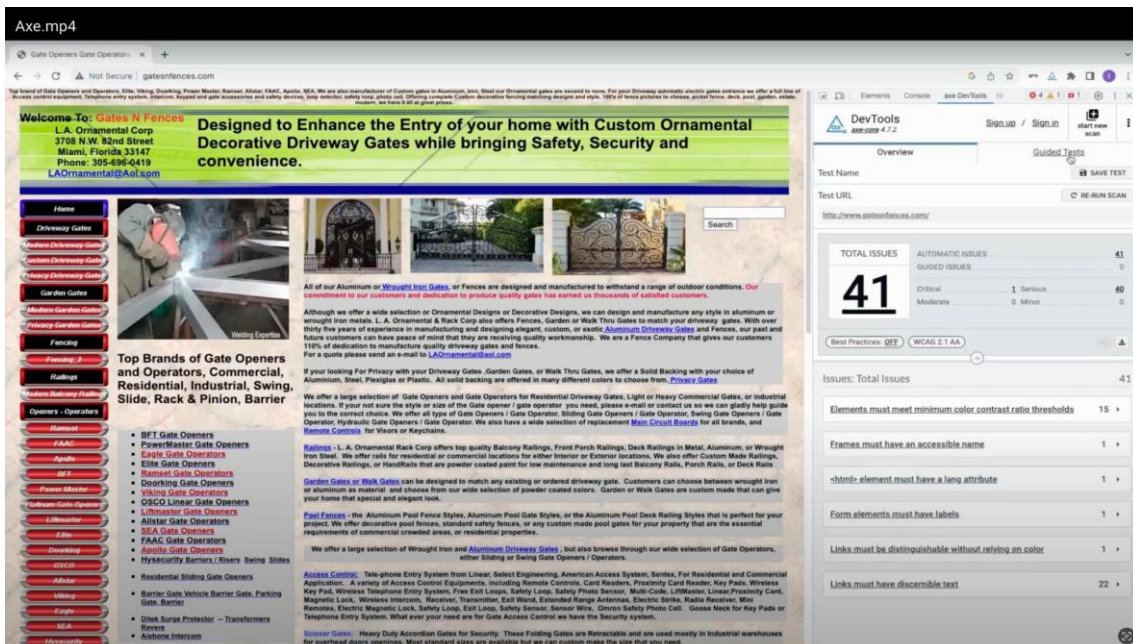


Para utilizar la extensión del navegador axe DevTools, debes seguir estos pasos:

1. Ve a la página que deseas probar.
2. Abre las herramientas de desarrollo haciendo clic derecho en la pantalla y seleccionando 'inspeccionar' o utilizando los atajos de teclado CTRL + SHIFT + I en Windows o CMD + OPTION + I en Mac.
3. Navega a la pestaña de axe DevTools.
4. Realiza una prueba automatizada gratuita haciendo clic en el botón 'Escanear toda mi página'.
5. Destaca e inspecciona los problemas.
6. Visualiza la gravedad y las descripciones de los problemas.
7. Sigue las indicaciones de resolución de problemas para aprender cómo solucionarlos.
8. Repetir.



Puede acceder a la extensión del navegador axe DevTools en las Herramientas de desarrollo del navegador utilizando los atajos de teclado CTRL + SHIFT + I en Windows o CMD + OPTION + I en Mac. En Chrome, puede navegar a las Herramientas de desarrollo utilizando el Menú de Chrome seleccionando Ver -> Desarrollador -> Herramientas de desarrollo. En Edge, puede navegar a las Herramientas de desarrollo utilizando el Menú de Edge.



Revisión de resultados:

- El informe resaltaré violaciones de accesibilidad, advertencias y mejores prácticas.
- Cada problema incluye una descripción, impacto y solución sugerida.
- Puede expandir cada elemento para ver más detalles.

Interacción con elementos:

- La extensión le permite inspeccionar elementos individuales directamente desde el informe.
- Haga clic en un problema para resaltar el elemento correspondiente en la página.
- También puede ver el fragmento HTML y los estilos CSS asociados con el elemento.

Pruebas guiadas

Las pruebas guiadas son una función valiosa que le ayuda a evaluar sistemáticamente aspectos específicos de accesibilidad de sus páginas web. Así es como funciona:

Propósito de las pruebas guiadas:

- Las pruebas guiadas están diseñadas para guiarlo a través de escenarios comunes de accesibilidad paso a paso.
- Se aseguran de que cubras aspectos esenciales de accesibilidad durante las pruebas manuales.
- Siguiendo estos pasos guiados, puedes identificar y abordar problemas potenciales de manera efectiva.

Pruebas Guiadas Comunes:

Aquí tienes algunos ejemplos de pruebas guiadas que podrías encontrar:

- Navegación por teclado:
 - Verifica que todos los elementos interactivos (botones, enlaces, campos de formulario) se puedan acceder y activar utilizando la navegación por teclado.

- Verifica la gestión del enfoque (orden de pestañas) y asegúrate de que los estilos de enfoque sean visibles.
- Texto alternativo para imágenes:
 - Inspecciona las imágenes y evalúa si tienen un texto alternativo adecuado (atributos alt).
 - Asegúrate de que las imágenes decorativas tengan un texto alternativo vacío (por ejemplo, alt="").
- Contraste de color:
 - Evalúa las combinaciones de color de texto y fondo para asegurar un contraste suficiente.
 - Utiliza herramientas como el Analizador de Contraste de Color para verificar el cumplimiento de las pautas WCAG.
- Etiquetas y campos de formulario:
 - Confirma que los campos de formulario tengan etiquetas asociadas.
 - Verifica los marcadores de posición de los campos de entrada y su claridad.
- Elementos HTML Semánticos:
 - Verifica el uso adecuado de elementos semánticos (por ejemplo, <h1>, <nav>, <article>).
 - Asegúrate de que los encabezados sean jerárquicos y significativos.
- Trampas de enfoque:
 - Prueba los diálogos modales y otros componentes de la interfaz de usuario para asegurarte de que atrapan el enfoque dentro de sus límites.
- Roles y atributos de ARIA:
 - Inspecciona los widgets y componentes personalizados para verificar los roles y atributos de ARIA correctos.

- Valida que los atributos de ARIA mejoren la accesibilidad sin introducir confusión.

Cómo utilizar las pruebas guiadas:

- Abre la extensión HTML de axe DevTools dentro de las herramientas de desarrollo de tu navegador.
- Navega hasta la sección de 'Pruebas guiadas'.
- Elige una categoría de prueba específica (por ejemplo, 'Navegación por teclado', 'Imágenes y texto alternativo').
- Sigue las instrucciones proporcionadas:
 - Haz clic en los elementos para inspeccionarlos.
 - Verifica el cumplimiento de las pautas de accesibilidad.
 - Realiza los ajustes necesarios en base a los resultados.

Beneficios de las pruebas guiadas:

- Enfoque estructurado: Las pruebas guiadas evitan que se pasen por alto comprobaciones críticas de accesibilidad.
- Oportunidad de aprendizaje: Educan a los desarrolladores y probadores sobre las mejores prácticas.
- Eficiencia: Al centrarse en áreas específicas, se ahorra tiempo en comparación con la exploración manual.

Recuerda que las pruebas guiadas no son exhaustivas; sirven como punto de partida. Siempre complementa con pruebas manuales más amplias y exploraciones automatizadas para lograr una cobertura de accesibilidad integral.

Funkify

Introducción

(Simulador de discapacidad) Funkify es un simulador de discapacidad para la web que ayuda a los usuarios a experimentar la web y las interfaces a través de los ojos de usuarios extremos con diferentes habilidades y

discapacidades. Es una extensión para Chrome que se puede descargar desde el [sitio web oficial](#) o la Chrome Web Store. Funkify fue desarrollado por un equipo de expertos en usabilidad y accesibilidad en Suecia.

Funkify ofrece una variedad de simuladores que pueden ayudar a los usuarios a comprender cómo interactúan las personas con diferentes habilidades y discapacidades en la web. Los simuladores incluyen:

- Visión borrosa: este simulador difumina la visión del usuario para simular discapacidades visuales.
- Dislexia: este simulador desordena el texto en la página web para simular la dislexia.
- Visión de túnel: este simulador crea un efecto de visión de túnel para simular la pérdida de visión periférica.
- Habilidades motoras: este simulador restringe los movimientos del mouse del usuario para simular discapacidades motoras.
- Cognitivo: este simulador agrega carga cognitiva a la experiencia del usuario para simular discapacidades cognitivas.

Funkify está disponible en dos versiones: gratuita y premium. La versión gratuita ofrece algunos simuladores, mientras que la versión premium ofrece todos los simuladores, la capacidad de ajustar los simuladores, crear tus propios simuladores y usar a Robot Robin, un asistente virtual que puede ayudar a los usuarios a navegar por la web.

Instalación

Para descargar Funkify, visita el [sitio web oficial](#) o la [Chrome Web Store](#) . Una vez instalado, los usuarios pueden acceder a los simuladores haciendo clic en el icono de Funkify en la barra de herramientas de Chrome.

Simuladores

El Simulador de Dislexia de Funkify está diseñado para ayudar a los usuarios a comprender cómo las personas con dislexia experimentan la web. El simulador desordena el texto en la página web para simular la dislexia. El

objetivo principal de este simulador es mostrar la complejidad del diagnóstico de la dislexia.

El Simulador de Dislexia se llama Dislexia Dani y se puede acceder descargando la extensión de Funkify desde el [sitio web oficial](#) o la [Chrome Web Store](#). Una vez instalado, los usuarios pueden acceder a los simuladores haciendo clic en el icono de Funkify en la barra de herramientas de Chrome.

El Simulador de Dislexia de Funkify se desarrolla en colaboración con personas con dislexia. Con algunos ajustes en la configuración, los usuarios pueden experimentar cómo las personas con dislexia perciben la web. El simulador puede mezclar las letras y hacerlas bailar, creando una frustración que los usuarios recordarán.

Tenga en cuenta que los ejemplos proporcionados por Funkify solo demuestran cómo puede ser para algunas personas con dislexia, no para todas.

Encontrar errores de accesibilidad

El proceso incluye varios pasos: (W3C)

Identificación de usuarios y partes interesadas:

- Comience identificando los diferentes grupos de usuarios y partes interesadas involucrados en su sitio web o aplicación.
- Tenga en cuenta las diversas necesidades y preferencias, incluyendo las de las personas con discapacidades.

Documentación de los requisitos de accesibilidad:

- Documente claramente los requisitos de accesibilidad basados en las necesidades y preferencias de los usuarios identificados.
- Consulte los estándares de accesibilidad como las Pautas de Accesibilidad al Contenido Web (WCAG) para obtener pautas y criterios específicos.

Creación de contenido accesible:

- Asegúrese de que el contenido se cree de manera accesible para todos los usuarios.

- Utilice HTML semántico, proporcione alternativas de texto para contenido no textual y estructure el contenido de manera apropiada.

Proporcionar acceso mediante el teclado:

- Confirme que todos los elementos interactivos y funcionalidades se pueden operar solo con el teclado.
- Pruebe el orden de pestañas y los indicadores de enfoque para asegurar una secuencia lógica y significativa.

Garantizar la independencia del dispositivo:

- Valide que el sitio web o la aplicación funcione en diferentes dispositivos y plataformas.
- Pruebe con diferentes tecnologías de asistencia y navegadores para asegurar la compatibilidad.

Facilitar contenido comprensible y navegable:

- Verifique que el contenido se presente de manera clara y comprensible.
- Asegúrese de que la navegación sea intuitiva y esté bien organizada para todos los usuarios.

Garantizar interacciones sólidas y confiables:

- Valide que el sitio web o la aplicación sea compatible con tecnologías actuales y futuras.
- Pruebe la compatibilidad con diferentes navegadores y tecnologías de asistencia.

Realizar auditorías y pruebas regulares:

- Realice auditorías y pruebas de accesibilidad regulares durante todo el ciclo de desarrollo.
- Utilice herramientas de prueba automatizadas, pruebas manuales e involucre a usuarios con discapacidades en el proceso de prueba.

Documentar errores de accesibilidad (A11Y)

(Beg) Documentar errores de accesibilidad (a11y) es un paso crítico en el proceso de crear experiencias digitales inclusivas. Una documentación adecuada ayuda a los equipos a identificar, comprender y abordar eficientemente los problemas de accesibilidad. Aquí hay consideraciones clave para documentar errores de accesibilidad (a11y):

Descripciones detalladas:

Proporcione descripciones detalladas del error de accesibilidad. Incluya información sobre el elemento afectado, el tipo de discapacidad que afecta y la violación específica de la guía WCAG (Directrices de Accesibilidad para el Contenido Web) si corresponde.

Pasos reproducibles:

Describa claramente los pasos para reproducir el error. Esto permite a los desarrolladores y probadores recrear el problema, facilitando la identificación de la causa raíz y verificar la efectividad de cualquier solución.

Información del entorno:

Especifique el navegador, la tecnología de asistencia y el dispositivo utilizados durante las pruebas. Diferentes combinaciones pueden producir resultados variables, por lo que anotar el entorno ayuda a comprender el alcance del problema de accesibilidad.

Captura de pantalla y/o fragmentos de código:

Incluya ayudas visuales, como capturas de pantalla, para resaltar el área problemática. Además, si el problema involucra código, proporcione fragmentos de código relevantes que ilustren el problema. Esto ayuda a los desarrolladores a identificar la ubicación exacta del error en el código base.

Evaluación de gravedad e impacto:

Evalúe y comunique la gravedad del error de accesibilidad. Comprender el impacto potencial en los usuarios ayuda a priorizar y asignar recursos de manera efectiva. Algunos errores pueden tener un impacto más significativo en la usabilidad que otros.

Nivel de Conformidad WCAG:

Identificar el nivel de conformidad de las pautas WCAG que se violan. Esta información ayuda a los desarrolladores a comprender la prioridad del problema y el nivel de cumplimiento requerido para el producto digital.

Historias de Usuario o Requisitos Relacionados:

Vincular el error de accesibilidad a historias de usuario o requisitos relacionados. Esto establece el contexto y alinea los esfuerzos del equipo de desarrollo con los objetivos generales de accesibilidad definidos en el proyecto.

Colaboración y Comunicación:

Utilizar una plataforma centralizada para el seguimiento de errores y la colaboración. Herramientas como Jira, GitHub Issues u otros sistemas de gestión de proyectos facilitan la comunicación entre los miembros del equipo y las partes interesadas involucradas en la solución y verificación de correcciones de errores.

Técnicas de Prueba Utilizadas:

Documentar las técnicas de prueba empleadas para identificar el error de accesibilidad. Ya sea que se haya realizado una prueba manual, herramientas de prueba automatizadas o una combinación de ambas, comprender la metodología de prueba ayuda a reproducir y validar el error.

Actualizaciones de Estado y Resolución:

Mantener la documentación actualizada con el estado actual del error y cualquier solución o solución alternativa implementada. Esto asegura que los miembros del equipo estén al tanto del progreso y puedan volver a probar después de aplicar las correcciones.

Comentarios de usuarios y resultados de pruebas:

Si corresponde, incluir cualquier comentario de usuarios o conocimientos adquiridos a través de pruebas de usuario. Estos datos cualitativos proporcionan un contexto valioso y pueden revelar aspectos del error que las pruebas automatizadas podrían no capturar.

La documentación efectiva de errores de accesibilidad contribuye a un proceso de desarrollo eficiente, fomenta la colaboración y respalda un enfoque proactivo hacia la accesibilidad. Asegura que los productos digitales no solo sean funcionales, sino también inclusivos para usuarios de todas las capacidades.

WCAG

Introducción

(W3C) Las Pautas de Accesibilidad para el Contenido Web (WCAG) son la piedra angular de la accesibilidad digital, asegurando que el contenido en línea sea inclusivo y accesible para todos, independientemente de sus capacidades o discapacidades. Impuestas por el Consorcio World Wide Web (W3C), WCAG es un conjunto de pautas que proporciona un marco integral para crear un entorno web que se adapte a diversas necesidades de los usuarios.

La evolución de WCAG

Originalmente introducido en 1999, WCAG ha sufrido varias revisiones, siendo la versión más reciente WCAG 2.1. Estas actualizaciones reflejan la naturaleza dinámica del panorama digital y el compromiso continuo de abordar los desafíos emergentes en la accesibilidad web. Las pautas están

diseñadas para ser tecnológicamente neutrales y aplicables a una amplia gama de contenido digital, incluyendo sitios web, aplicaciones y otras plataformas en línea.

Los cuatro principios de WCAG

En el corazón de WCAG se encuentran cuatro principios fundamentales, a menudo recordados por el acrónimo POUR:

Perceptible: La información y los componentes de la interfaz de usuario deben presentarse de manera que los usuarios puedan percibirlos. Esto incluye proporcionar alternativas de texto para contenido no textual, subtítulos y otras alternativas para multimedia, y contenido adaptable para diferentes configuraciones de pantalla.

Operable: Todos los elementos interactivos y la navegación deben ser operables mediante un teclado u otros dispositivos de entrada. Los usuarios deben poder navegar, encontrar contenido y completar tareas con facilidad.

Comprensible: La información y el funcionamiento de la interfaz de usuario deben ser claros y sencillos. Esto implica texto legible y predecible, navegación coherente y asistencia de entrada para evitar errores.

Robusto: El contenido debe ser lo suficientemente robusto como para ser interpretado de manera confiable por una amplia variedad de agentes de usuario, incluidas las tecnologías de asistencia. Esto garantiza que las tecnologías en evolución no socaven la accesibilidad del contenido web.

Directrices y criterios de éxito

WCAG se estructura en torno a directrices, cada una de las cuales contiene criterios de éxito evaluables. Las directrices se organizan bajo los tres principios mencionados anteriormente (Perceptible, Operable, Comprensible), y los criterios adicionales bajo el cuarto principio (Robusto) proporcionan un enfoque integral de la accesibilidad digital.

Directrices perceptibles: Estas se centran en hacer que la información y los componentes de la interfaz de usuario presentados en un sitio web sean fácilmente perceptibles. Esto incluye proporcionar alternativas de texto, subtítulos para multimedia y contenido adaptable.

Directrices operables: Asegurarse de que los usuarios puedan interactuar y navegar por el sitio web utilizando diversos métodos de entrada, incluyendo el teclado y comandos de voz, forma parte de la operabilidad. Este principio promueve una experiencia amigable para usuarios con diferentes capacidades.

Directrices comprensibles: Las directrices dentro de este principio enfatizan la importancia de una navegación clara y consistente, texto legible y asistencia en la entrada para evitar errores del usuario. Hacer que el contenido sea fácilmente comprensible contribuye a una experiencia web más inclusiva.

Directrices robustas: El principio de robustez se centra en asegurar que el contenido sea compatible con una variedad de agentes de usuario, incluyendo tecnologías de asistencia. Esto ayuda a proteger el contenido digital contra avances tecnológicos futuros.

Desafíos de implementación y mejores prácticas

Si bien WCAG proporciona un marco sólido para la accesibilidad, su implementación exitosa a menudo requiere una combinación de experiencia técnica, consideraciones de diseño y un compromiso con pruebas y mejoras continuas. Pueden surgir desafíos en áreas como interacciones complejas, contenido multimedia y la integración de tecnologías emergentes. Sin embargo, el cumplimiento de las mejores prácticas, incluido el uso de HTML semántico, la etiquetación adecuada de elementos de formulario y pruebas exhaustivas con diversas tecnologías de asistencia, puede mejorar significativamente la accesibilidad de un sitio web.

El impacto global de WCAG

WCAG tiene un impacto de gran alcance en el panorama digital. Los gobiernos, organizaciones y empresas de todo el mundo reconocen la importancia de un contenido digital accesible, no solo para cumplir con los requisitos legales, sino también para fomentar una comunidad en línea más inclusiva. Las pautas promueven un cambio de mentalidad, fomentando un enfoque proactivo hacia la accesibilidad que va más allá del cumplimiento, buscando un mundo digital que abrace la diversidad y garantice un acceso igualitario para todos.

Conclusión

En conclusión, WCAG sirve como una brújula que guía al reino digital hacia la inclusión. Sus principios y pautas ofrecen una hoja de ruta para crear un entorno web accesible, navegable y significativo para todos. A medida que la tecnología continúa evolucionando, los principios incorporados en WCAG se mantienen firmes, impulsando un movimiento global hacia un panorama digital donde la accesibilidad no sea simplemente una casilla de verificación, sino una parte integral de la experiencia del usuario. Abrazar WCAG no es solo una obligación legal; es un compromiso con un mundo en línea más equitativo e inclusivo.

Perspectiva ganadora

Diferentes tipos de discapacidades

Los diferentes tipos de discapacidades se pueden clasificar en varias categorías según el enfoque de deterioro de la función. (“Tipos y descripciones de discapacidades”) Los trastornos del neurodesarrollo, las discapacidades físicas, las lesiones cerebrales adquiridas, las discapacidades neurológicas, las discapacidades visuales, las discapacidades auditivas, la sordoceguera, las discapacidades del habla y del lenguaje y las discapacidades psicosociales son algunos de los tipos de discapacidades¹.

(“Tipos y descripciones de discapacidades”) Las personas con trastornos del neurodesarrollo como discapacidad intelectual, trastorno del espectro autista, trastorno por déficit de atención e hiperactividad, trastornos de la comunicación, trastorno específico del aprendizaje y trastornos motores pueden experimentar déficits del desarrollo que producen deterioro en el funcionamiento personal, social, académico u ocupacional¹.

[Las discapacidades físicas pueden ser genéticas o surgir a través de enfermedades o lesiones. Pueden implicar dificultades con la movilidad, destreza manual, control muscular, habla, convulsiones o cansancio crónico²](#)

▾

Las lesiones cerebrales adquiridas pueden ser el resultado de una lesión cerebral traumática, un derrame cerebral u otras causas. Las personas con lesiones cerebrales adquiridas pueden experimentar cambios cognitivos, físicos y emocionales que pueden afectar su vida diaria.

Las discapacidades neurológicas pueden ser causadas por una variedad de factores, incluyendo genética, infecciones y factores ambientales. Estas discapacidades pueden afectar el sistema nervioso y causar dificultades con el movimiento, la sensación o el pensamiento¹.

Las discapacidades visuales pueden variar de leves a graves e incluir condiciones como miopía, hipermetropía y daltonismo. Las personas con discapacidades visuales pueden requerir tecnología de asistencia u otras adaptaciones para ayudarles a navegar su entorno¹.

Las discapacidades auditivas pueden variar de leves a profundas e incluir condiciones como pérdida de audición conductiva, pérdida de audición neurosensorial y pérdida de audición mixta. Las personas con discapacidades auditivas pueden requerir tecnología de asistencia u otras adaptaciones para ayudarles a comunicarse¹ .

La sordoceguera es una combinación de discapacidades visuales y auditivas que puede resultar en desafíos significativos de comunicación. Las personas con sordoceguera pueden requerir apoyo especializado y adaptaciones para ayudarles a navegar su entorno ³ .

[Las discapacidades del habla y del lenguaje pueden incluir condiciones como tartamudeo, apraxia y disartria. Las personas con discapacidades del habla y del lenguaje pueden requerir tecnología de asistencia u otras adaptaciones para ayudarles a comunicarse¹ .](#)

Las discapacidades psicosociales pueden incluir condiciones como la depresión, la ansiedad, el trastorno bipolar y la esquizofrenia. Estas condiciones pueden afectar el estado de ánimo, el comportamiento y la capacidad de funcionar en la vida diaria⁴ .

Es importante tener en cuenta que la experiencia de discapacidad de cada persona es única y multidimensional. [El impacto de una discapacidad puede variar según el individuo, su entorno y los apoyos y servicios disponibles para ellos¹ .](#)

Comprendiendo los Modelos de Discapacidad

El concepto de discapacidad es multifacético y se han propuesto varios modelos para comprender y abordar las complejidades asociadas con las discapacidades. Estos modelos no solo moldean las percepciones sociales, sino que también influyen en las políticas, prácticas y experiencias vividas de las personas con discapacidades. Sumergámonos en algunos modelos prominentes de discapacidad para obtener una comprensión integral.

Modelo Médico de Discapacidad:

El modelo médico ve la discapacidad como resultado de impedimentos o condiciones médicas dentro de un individuo. Enfatiza el diagnóstico, tratamiento y rehabilitación para "normalizar" a la persona. El enfoque está en solucionar o compensar las limitaciones del individuo en lugar de abordar las barreras sociales.

Modelo Social de Discapacidad:

En marcado contraste con el modelo médico, el modelo social sostiene que la discapacidad no es una característica inherente de un individuo, sino más bien el resultado de barreras y actitudes sociales. Aboga por eliminar barreras para permitir una participación e inclusión plenas. El modelo social fomenta cambios sociales para adaptarse a diversas necesidades y enfatiza las oportunidades iguales.

Modelo de Caridad:

El modelo de caridad percibe a las personas discapacitadas como objetos de lástima y se centra en brindar asistencia caritativa, a menudo en forma de atención médica o ayuda financiera. Este modelo tiende a reforzar la dependencia y no aborda los problemas estructurales que contribuyen a la discriminación por discapacidad.

Modelo de Derechos Humanos:

Arraigado en los principios de los derechos humanos, este modelo considera la discapacidad como una construcción social que resulta de barreras sociales. Enfatiza los derechos de las personas con discapacidad para participar plenamente en todos los aspectos de la vida. El modelo de derechos humanos se alinea estrechamente con el modelo social, enfatizando la igualdad, la dignidad y la autonomía.

Modelo Bio-Psicosocial:

Integrando elementos de los aspectos médicos, psicológicos y sociales, el modelo bio-psicosocial reconoce que la discapacidad está influenciada por

factores biológicos, psicológicos y sociales. Considera la interacción entre la condición de salud de un individuo y el entorno social más amplio.

Modelo Eco-Social:

Basándose en el modelo social, el modelo eco-social amplía el enfoque a la interseccionalidad de la discapacidad con otras categorías sociales como raza, género y estatus socioeconómico. Se enfatiza la interconexión de varios sistemas y cómo contribuyen a las experiencias de las personas con discapacidad.

Modelo de Empoderamiento:

El modelo de empoderamiento enfatiza las fortalezas y capacidades de las personas con discapacidad. Busca empoderarlos a través de la autodefensa, el desarrollo de habilidades y la promoción de una imagen positiva de sí mismos. Este modelo destaca la importancia de fomentar la independencia y autonomía.

Modelo Cultural:

Reconociendo la discapacidad como una identidad cultural, este modelo desafía la noción de que la discapacidad es únicamente un déficit. Celebra las perspectivas, experiencias y contribuciones únicas de las personas con discapacidad dentro del contexto cultural más amplio.

Estos modelos de discapacidad destacan la naturaleza evolutiva de nuestra comprensión de las discapacidades. Mientras que el modelo médico se centra en las limitaciones individuales, los modelos social, de derechos humanos y de empoderamiento abogan por el cambio social y el reconocimiento de los derechos y capacidades de las personas con discapacidad. Los modelos bio-psicosociales, eco-sociales y culturales ofrecen perspectivas más matizadas, considerando la compleja interacción de factores que dan forma a las experiencias de discapacidad.

En última instancia, adoptar un enfoque holístico que combine elementos de estos modelos puede contribuir a una sociedad más inclusiva. Desafiando estereotipos, eliminando barreras y fomentando el empoderamiento, nos acercamos a la creación de un mundo donde las personas de todas las habilidades puedan participar y prosperar plenamente.

Comunicación efectiva

La comunicación efectiva es la piedra angular del éxito en los ámbitos personal y profesional. Ya sea expresando ideas, colaborando con otros o construyendo relaciones, perfeccionar tus habilidades de comunicación es clave. A partir de las ideas de ManpowerGroup sobre las "10 habilidades de comunicación" y de las "Ocho cosas que puedes hacer para mejorar tus habilidades de comunicación" de Harvard Professional Development, exploremos estrategias esenciales para mejorar tu destreza en la comunicación.

Escucha activa:

Ambas fuentes destacan la importancia de la escucha activa. Esto implica concentrarse plenamente, comprender, responder y recordar lo que se está diciendo. No solo fomenta una mejor comprensión, sino que también demuestra respeto y compromiso.

Claridad y concisión:

ManpowerGroup enfatiza la importancia de la claridad en la comunicación. Ser conciso y evitar jerga innecesaria asegura que tu mensaje sea fácilmente entendido. Las ideas de Harvard hacen eco de este sentimiento, enfatizando el impacto de una comunicación clara y directa.

Empatía:

Reconocer y comprender las perspectivas de los demás es un aspecto crucial de la comunicación efectiva. ManpowerGroup destaca el valor de la empatía en la construcción de conexiones y la resolución de conflictos. Harvard

también enfatiza el papel de la empatía en fomentar una comunicación positiva.

Comunicación no verbal:

Ambas fuentes resaltan la importancia de las señales no verbales, como el lenguaje corporal y las expresiones faciales. Estas señales sutiles pueden tener un gran impacto en la interpretación de tu mensaje. Ser consciente de la comunicación no verbal mejora la efectividad general.

Adaptabilidad:

La comunicación es dinámica y depende del contexto. ManpowerGroup enfatiza la importancia de la adaptabilidad, es decir, poder ajustar tu estilo de comunicación según la situación y la audiencia. Harvard también destaca la necesidad de flexibilidad en diferentes contextos de comunicación.

Confianza:

La confianza inspira confianza y credibilidad. Las ideas de Harvard destacan la importancia de construir confianza en tus habilidades de comunicación. Ya sea hablando en público o transmitiendo ideas en una reunión, una actitud segura mejora el impacto de tu mensaje.

Retroalimentación constructiva:

Tanto las fuentes resaltan la habilidad de proporcionar y recibir retroalimentación constructiva. Esto implica ofrecer retroalimentación de manera positiva y útil, fomentando una cultura de mejora y crecimiento.

Sensibilidad cultural:

En nuestro mundo globalizado, comprender y respetar las diferencias culturales es fundamental. ManpowerGroup destaca la necesidad de sensibilidad cultural en la comunicación, asegurando que su mensaje sea inclusivo y bien recibido por audiencias diversas.

Preguntas efectivas:

Hacer preguntas reflexivas y abiertas fomenta conversaciones significativas. Las ideas de Harvard enfatizan el poder de las preguntas efectivas para promover la participación y obtener una comprensión más profunda durante las interacciones.

Uso consciente de la tecnología:

En la era digital actual, la forma en que nos comunicamos se ha expandido para incluir diversas tecnologías. ManpowerGroup destaca la importancia de utilizar la tecnología de manera consciente, asegurando que mejore en lugar de obstaculizar la comunicación efectiva.

En conclusión, dominar la comunicación efectiva es un viaje continuo que requiere autoconciencia, práctica y adaptabilidad. Ya sea que esté perfeccionando sus habilidades de escucha activa, perfeccionando sus señales no verbales o adoptando la sensibilidad cultural, la mejora continua es la clave para un impacto duradero. Al integrar estas estrategias en su conjunto de herramientas de comunicación, navegará las interacciones personales y profesionales con destreza, fomentando la comprensión y construyendo conexiones sólidas.

Trabajar con personas con discapacidades

Trabajar de manera efectiva con personas con discapacidades específicas requiere una comprensión matizada de sus necesidades y desafíos únicos.

Discapacidades visuales:

Tecnología accesible:

Integrar tecnología compatible con lectores de pantalla, asegurando que las aplicaciones de software y los sitios web estén diseñados con compatibilidad para tecnologías de asistencia.

Documentos accesibles:

Proporcionar materiales en formatos accesibles como Braille, letra grande o texto electrónico. Utilizar texto alternativo descriptivo para imágenes y asegurar la compatibilidad con lectores de pantalla.

Asistencia de orientación:

Ofrecer asistencia de orientación para personas con discapacidades visuales para navegar por el espacio físico. Señalización clara, indicadores táctiles y señales audibles pueden mejorar la orientación.

Arreglos de trabajo flexibles:

Permitir arreglos de trabajo flexibles para adaptarse a diversas necesidades relacionadas con el desplazamiento y las horas de trabajo. Las opciones de trabajo remoto pueden mejorar la flexibilidad para los empleados con discapacidades visuales.

Discapacidades auditivas:

Acceso a la comunicación:

Implementar estrategias de comunicación como subtitulación en tiempo real para reuniones y eventos. Utilizar herramientas de videoconferencia con funciones de subtitulación incorporadas.

Alertas visuales:

Incorporar alertas visuales además de señales auditivas para notificaciones, alarmas y alertas de emergencia. Esto asegura que las personas con discapacidades auditivas reciban información crítica.

Reuniones accesibles:

Asegúrese de que las reuniones se realicen en entornos bien iluminados para facilitar la lectura de labios. Fomente una comunicación clara y permita preguntas o comentarios por escrito durante las reuniones.

Intérpretes de lenguaje de señas:

Proporcione intérpretes de lenguaje de señas para eventos importantes, presentaciones o sesiones de capacitación para garantizar una comunicación efectiva para los empleados con discapacidad auditiva.

Discapacidades de movilidad:

Diseño de espacios de trabajo accesibles:

Diseñe espacios de trabajo teniendo en cuenta la accesibilidad, proporcionando rampas, ascensores y baños accesibles. Asegúrese de que las áreas comunes sean espaciaosas y navegables para personas con discapacidades de movilidad.

Equipos adaptativos:

Acomode el uso de equipos adaptativos como sillas ergonómicas, escritorios ajustables en altura y dispositivos de asistencia. Personalice las estaciones de trabajo para satisfacer las necesidades específicas de los empleados con discapacidades de movilidad.

Horarios flexibles:

Ofrezca opciones de horarios flexibles para adaptarse a citas médicas, sesiones de terapia u otras necesidades relacionadas con la salud. Esta flexibilidad apoya a los empleados con discapacidades de movilidad en el manejo efectivo de su salud.

Neurodivergencia (Autismo, TDAH, etc.):

Comunicación clara:

Fomentar una comunicación clara y directa. Proporcionar instrucciones y pautas por escrito para complementar la comunicación verbal, promoviendo la claridad para las personas con condiciones neurodivergentes.

Espacios tranquilos:

Designar espacios tranquilos y calmados dentro del lugar de trabajo para acomodar a las personas que pueden beneficiarse de una estimulación sensorial reducida. Esto proporciona un refugio para los empleados con condiciones neurodivergentes.

Entorno de trabajo estructurado:

Establecer rutinas y estructuras claras en el entorno de trabajo. Las personas con condiciones neurodivergentes suelen prosperar en entornos con rutinas y expectativas consistentes.

Programas de capacitación de apoyo:

Desarrollar programas de capacitación que eduquen al personal sobre las condiciones neurodivergentes, promoviendo la comprensión y empatía. Fomentar una mentalidad inclusiva entre los miembros del equipo.

Discapacidades cognitivas:

Estilos de comunicación claros:

Adoptar estilos de comunicación claros y directos. Descomponer la información compleja en segmentos manejables y proporcionar instrucciones por escrito como referencia.

Tecnología de la información accesible:

Asegurarse de que el contenido digital, incluyendo sitios web y aplicaciones, esté diseñado con simplicidad y claridad. Evitar la complejidad innecesaria para mejorar la usabilidad para las personas con discapacidades cognitivas.

Programas de capacitación estructurados:

Desarrollar programas de capacitación que incorporen ayudas visuales, módulos interactivos y repetición para apoyar a las personas con discapacidades cognitivas en el aprendizaje y retención de información.

Adaptaciones de tareas:

Ofrecer adaptaciones de tareas basadas en las necesidades individuales. Esto puede incluir instrucciones por escrito, tiempo adicional para completar tareas o el uso de tecnologías de asistencia.

Discapacidades invisibles:

Canales de comunicación abiertos:

Fomentar una cultura de comunicación abierta donde los empleados se sientan cómodos revelando sus discapacidades invisibles. Crear canales para que las personas soliciten adaptaciones de forma confidencial.

Flexibilidad en la programación:

Proporcionar flexibilidad en los horarios de trabajo para adaptarse a citas médicas, sesiones de terapia o días en los que las personas puedan necesitar descanso adicional debido a sus discapacidades invisibles.

Apoyo en salud mental:

Implementar programas de apoyo en salud mental, incluido el acceso a servicios de asesoramiento y recursos. Reconocer la importancia de promover el bienestar mental en el lugar de trabajo.

Adaptaciones individualizadas:

Trabajar en colaboración con las personas para identificar e implementar adaptaciones que aborden los desafíos específicos asociados con sus discapacidades invisibles.

Al adaptar estrategias a las necesidades específicas de las personas con diversas discapacidades, las organizaciones pueden crear un lugar de trabajo inclusivo donde todos puedan prosperar. Reconocer la diversidad dentro de las discapacidades y adoptar un enfoque holístico para las adaptaciones garantiza que los empleados se sientan apoyados, valorados y empoderados para contribuir al máximo al equipo. La inclusión no es solo un requisito legal, sino un aspecto fundamental para fomentar una cultura de trabajo vibrante y diversa.

Etiqueta al interactuar con personas con discapacidad

Crear un entorno inclusivo y respetuoso implica comprender y adoptar una etiqueta adecuada, especialmente al interactuar con personas con discapacidad. RespectAbility, una organización sin fines de lucro dedicada a promover oportunidades para personas con discapacidad, brinda información valiosa en su kit de herramientas "Etiqueta: Interactuar con personas con discapacidad". Vamos a explorar pautas de etiqueta esenciales para fomentar interacciones positivas e inclusivas.

Lenguaje centrado en la persona: Adopta un lenguaje centrado en la persona, que enfatiza al individuo y no su discapacidad. En lugar de decir "persona discapacitada", opta por decir "persona con discapacidad". Esto ayuda a centrar la conversación en la humanidad de la persona en lugar de su condición.

Respetar el espacio personal: Ten en cuenta el espacio personal y los límites. Al igual que con cualquier otra persona, es esencial respetar el espacio personal de las personas con discapacidad. Evita tocar ayudas de movilidad sin permiso y pregunta antes de ofrecer ayuda.

Pregunta antes de ayudar: Aunque la intención pueda ser buena, es crucial preguntar antes de brindar ayuda. No todas las discapacidades requieren ayuda, y asumir lo contrario puede ser desempoderante. Si alguien rechaza la ayuda, respeta su decisión.

Comunicación accesible: Asegúrese de que la comunicación sea accesible para todos. Hable directamente con la persona, no con su acompañante o intérprete. Mantenga contacto visual y hable claramente. Si alguien utiliza una ayuda de comunicación, escuche atentamente y sea paciente.

Sea inclusivo: Incluya a personas con discapacidades en conversaciones y actividades. Evite hacer suposiciones sobre sus habilidades o preferencias. Trátelos como trataría a cualquier otro colega, amigo o miembro de la familia, reconociendo sus diversas habilidades e intereses.

Espacios accesibles: Al planificar eventos o reuniones, considere la accesibilidad del lugar. Asegúrese de que sea accesible para sillas de ruedas, tenga baños accesibles y proporcione alojamiento como intérpretes de lenguaje de señas si es necesario.

Use un lenguaje respetuoso: Evite usar un lenguaje despectivo u ofensivo relacionado con las discapacidades. Familiarícese con la terminología respetuosa y corrija a los demás si escucha un lenguaje inapropiado. Promueva una cultura de comprensión y sensibilidad.

Paciencia y comprensión: Reconozca que las personas con discapacidades pueden tener diferentes necesidades y plazos. Ejercite paciencia y comprensión, especialmente en entornos profesionales. Permita tiempo para ajustes y brinde apoyo cuando sea necesario.

Eduque a usted mismo: Tome la iniciativa de educarse sobre diferentes tipos de discapacidades y sus consideraciones únicas. Este conocimiento le permitirá estar más informado y respetuoso en sus interacciones.

Defienda la accesibilidad: Sea un defensor de la accesibilidad en su lugar de trabajo y comunidad. Fomente la implementación de políticas y prácticas inclusivas. Abogue por la tecnología, instalaciones y recursos accesibles para promover igualdad de oportunidades.

Tenga en cuenta las preferencias individuales: Reconozca que las preferencias con respecto al lenguaje, la asistencia y las adaptaciones pueden variar entre las personas con discapacidades. Cuando tenga dudas, pregunte directamente a la persona sobre sus preferencias para garantizar una interacción positiva y respetuosa.

Evite hacer suposiciones: Desafíe los estereotipos y evite hacer suposiciones basadas en apariencias. Las discapacidades pueden ser visibles o invisibles, y asumir las habilidades o limitaciones de alguien puede perpetuar conceptos erróneos.

Conclusión: Cultivar la inclusión a través de la etiqueta

La etiqueta al interactuar con personas con discapacidades se basa en el respeto, la empatía y la comprensión. Al incorporar estas pautas en nuestras interacciones diarias, contribuimos a una sociedad más inclusiva donde las personas con discapacidades son valoradas por sus habilidades, no definidas por sus desafíos. Navegar por la inclusión a través de una etiqueta adecuada no es solo un conjunto de reglas; es un reflejo de nuestro compromiso de construir un mundo donde todos puedan participar, contribuir y prosperar.

Escucha activa

La escucha activa es una habilidad crucial que puede ayudarte a mejorar tu comunicación y tus relaciones con los demás. Según MindTools, ("Escucha activa: escucha lo que realmente dicen las personas"), solo recordamos entre el 25 y el 50% de lo que escuchamos, lo que significa que a menudo nos perdemos información importante. Las técnicas de escucha activa pueden ayudarte a evitar malentendidos y mejorar la productividad.

La escucha activa implica prestar atención, mostrar que estás escuchando, proporcionar retroalimentación, posponer el juicio y responder de manera respetuosa. Cuando escuchas de manera activa, no solo haces un esfuerzo consciente por escuchar las palabras de la otra persona, sino que también intentas comprender su mensaje completo. Para hacer esto, aprende a leer el lenguaje corporal y el tono de las personas, para que puedas identificar mensajes no verbales "ocultos".

Aquí tienes algunos consejos para ayudarte a convertirte en un mejor oyente activo:

Presta atención : Concéntrate en el hablante y evita distracciones.

Muestra que estás escuchando : Utiliza señales no verbales como asentir con la cabeza y contacto visual para mostrar que estás comprometido.

Proporcionar retroalimentación : Resumir lo que el orador ha dicho para asegurarse de haber entendido su mensaje.

Posponer el juicio : Evitar interrumpir o criticar al orador.

Responder con respeto : Sé honesto y abierto en tu respuesta, pero también respeta los sentimientos y opiniones del orador.

Al practicar la escucha activa, puedes mejorar tus habilidades de comunicación y construir relaciones más sólidas con los demás. Recuerda, escuchar es una de las habilidades más importantes que puedes tener, ¡así que asegúrate de hacerlo bien!

Estrategia de prueba

Crear un documento de estrategia de prueba es una parte esencial del proceso de prueba de software. Según NearForm (Hinton), un documento de estrategia de prueba es una parte clave del proceso de prueba, impulsado por los requisitos comerciales. Detalla los procesos de prueba que deben llevarse a cabo para garantizar el desarrollo de un producto de calidad. Ayuda a definir tanto la cobertura de prueba como el alcance de la prueba, asegurando que el equipo comprenda el alcance del proyecto. Debe cubrir todos los aspectos del proceso de prueba, desde pruebas manuales y automatizadas hasta requisitos no funcionales (NFR) como pruebas de rendimiento y seguridad.

Un documento de estrategia de pruebas es diferente de un plan de pruebas. Una estrategia de pruebas detalla el enfoque general que un equipo debe tomar, mientras que un plan de pruebas detalla la especificación para llevar a cabo la estrategia, por quién y cuándo¹.

Aquí hay algunos consejos para ayudarte a crear un documento de estrategia de pruebas:

Define los objetivos de las pruebas y su alcance : Identifica los objetivos del proceso de pruebas y el alcance del proyecto.

Identifica los requisitos de calidad liderados por el negocio : Determina los requisitos de calidad que el producto debe cumplir.

Identifica los posibles factores de riesgo : Identifica los riesgos que podrían afectar el proceso de pruebas y el producto.

Define los entregables de las pruebas : Identifica los documentos y artefactos que se producirán durante el proceso de pruebas.

Identifica las herramientas de pruebas : Identifica las herramientas que se utilizarán para apoyar el proceso de pruebas.

Define las responsabilidades : Identifica los roles y responsabilidades de cada miembro del equipo involucrado en el proceso de pruebas.

Define el seguimiento y reporte de problemas : Identifica cómo se realizará el seguimiento y se reportarán los problemas durante el proceso de pruebas.

Define la configuración y gestión de cambios : Identifica cómo se gestionarán los cambios en el producto durante el proceso de pruebas.

Identificar los requisitos del entorno de prueba : Identificar los requisitos del entorno de prueba.

Es importante recordar que un documento de estrategia de prueba no es una lista definitiva, y cada proyecto tiene diferentes necesidades y requisitos. Sin embargo, los requisitos mencionados anteriormente deben guiar, en lugar de dictar, cómo crear su documento de estrategia de prueba. Tenga en cuenta que el proceso de escribir una estrategia de prueba se trata más de pensar en los factores de riesgo dentro del proyecto y planificar cómo mitigar esos riesgos, en lugar de marcar casillas para mostrar que se han incluido todos los tipos de pruebas¹.

Al crear un documento de estrategia de prueba, es importante asegurarse de que sea revisado y aprobado por todas las partes interesadas involucradas en el proceso de prueba. Esto ayudará a garantizar que todos estén en la misma página y que el proceso de prueba se lleve a cabo de manera efectiva.

Defensa

Cómo convertirse en un defensor

La defensa es una herramienta poderosa que puede ayudarte a marcar la diferencia en tu comunidad. Aquí hay algunos consejos sobre cómo convertirse en un defensor basados en las fuentes que proporcionaste (InclusionDB):

Comprender qué es la defensa : La defensa es el acto de apoyar o promover una causa o problema. Implica hablar en nombre de uno mismo o de otros y trabajar para crear cambios.

Identificar tus objetivos: Determinar los problemas que te apasionan y los cambios que deseas ver en tu comunidad.

Aprender sobre el problema : Investigar el problema por el que deseas abogar. Comprender los hechos, las estadísticas y los argumentos que rodean el problema.

Identificar a tu audiencia : Determinar a quién necesitas alcanzar para crear cambios. Esto podría ser legisladores, líderes comunitarios o el público en general.

Desarrollar una estrategia: Determinar la mejor manera de llegar a tu audiencia. Esto podría incluir escribir cartas, hacer llamadas telefónicas, asistir a manifestaciones o utilizar las redes sociales.

Crear una coalición : Trabajar con otros que comparten tu pasión por el problema. Esto podría incluir unirse a un grupo u organización que aboga por la misma causa.

Ser persistente: La defensa suele ser un proceso a largo plazo. Prepárate para trabajar duro y mantener tu compromiso con tu causa.

Recuerda, la defensa es sobre crear cambios y marcar la diferencia. Siguiendo estos consejos, puedes convertirte en un defensor efectivo y ayudar a crear un mundo mejor para todos.

Aquí hay algunos consejos adicionales sobre cómo convertirse en un defensor basado en las fuentes que proporcionaste:

Prepárate: Una buena preparación es un aspecto muy importante de la defensa efectiva. Infórmate sobre el problema o situación por el que deseas abogar. Identifica los problemas clave o los problemas que tú y tu comunidad están enfrentando. Identifica algunas posibles soluciones que consideres viables. A veces, las soluciones pueden no ser fácilmente identificables o solo pueden ser identificadas al hablar con otros. Si es posible, identifica lo que estás dispuesto a aceptar si no puedes obtener exactamente lo que deseas. Esto requerirá pensar en lo que estás dispuesto a comprometer. Esto no siempre es fácil, pero a veces es necesario. Tener una posición de "plan B" te permitirá negociar algo que pueda ser aceptable, incluso si no es la solución perfecta¹.

Usa tu voz: La defensa requiere que uses tu voz para hablar en tu nombre o en el de otros. Esto se puede hacer de muchas formas, como escribir cartas, hacer llamadas telefónicas, asistir a manifestaciones o usar las redes sociales. Sea cual sea el método que elijas, asegúrate de que tu voz sea escuchada.

Sé respetuoso : La defensa es sobre crear cambios, pero también se trata de respetar a los demás. Sé respetuoso con aquellos que no están de acuerdo contigo e intenta entender su punto de vista. Esto te ayudará a construir puentes y crear cambios de manera positiva.

Mantente informado: Mantente informado sobre el problema o situación por el que estás defendiendo. Esto te ayudará a estar al día sobre cualquier cambio o desarrollo y te ayudará a ajustar tu estrategia si es necesario.

Celebra tus éxitos: La defensa puede ser un proceso largo y difícil, por lo que es importante celebrar tus éxitos en el camino. Esto te ayudará a mantener la motivación y seguir luchando por el cambio.

Siguiendo estos consejos, puedes convertirte en un defensor efectivo y ayudar a crear un mundo mejor para todos.

Análisis de partes interesadas

Un análisis de partes interesadas es un proceso que te ayuda a identificar y priorizar a las partes interesadas que tienen un interés en tu proyecto u organización. Según Lucidchart (Lucidchart), una parte interesada es cualquier persona que se ve afectada por el resultado de tu proyecto o está activamente involucrada en el proyecto. Esto incluye a las personas o grupos que influyen y se ven afectados por el resultado de tu proyecto, como los gerentes de proyecto, miembros del equipo, alta dirección, ejecutivos, clientes, socios, inversores, proveedores y usuarios finales.

Un análisis de partes interesadas es un paso crítico para garantizar que su proyecto sea exitoso. Le permite mapear y establecer el nivel adecuado de comunicación con sus partes interesadas en relación con su influencia e interés en su proyecto. Un análisis de partes interesadas reflexivo lo preparará para la defensa que necesita o lo preparará para la oposición que anticipa¹.

Aquí hay algunos pasos para ayudarlo a realizar un análisis de partes interesadas:

Identifique a sus partes interesadas : Genere ideas sobre quiénes son sus partes interesadas. Enumere a todas las personas que se ven afectadas por su trabajo o que tienen un interés personal en su éxito o fracaso.

Determine su nivel de interés : Determine cuánto interés tiene cada parte interesada en su proyecto. Esto lo ayudará a priorizar sus esfuerzos de comunicación.

Determine su nivel de influencia : Determine cuánta influencia tiene cada parte interesada en su proyecto. Esto lo ayudará a determinar cuánto esfuerzo debe poner en gestionar sus expectativas.

Determine su nivel de impacto: Determine cuánto impacto tendrá cada parte interesada en su proyecto. Esto lo ayudará a determinar cuánto esfuerzo debe poner en gestionar sus expectativas.

Desarrollar un plan de comunicación : Desarrollar un plan de comunicación para cada interesado. Determinar con qué frecuencia necesita comunicarse con ellos y qué información necesita compartir.

Monitorear y ajustar: Monitorear las reacciones de sus interesados a su proyecto y ajustar su plan de comunicación según sea necesario.

Siguiendo estos pasos, puede realizar un análisis de interesados que lo ayudará a identificar y priorizar a sus interesados y garantizar que su proyecto sea exitoso.

Personas

En el dinámico panorama del desarrollo web, crear una experiencia centrada en el usuario es fundamental. Una metodología clave que ha ganado prominencia en los últimos años es el uso de personas. Las personas son personajes ficticios que representan diferentes segmentos de usuarios, ayudando a los diseñadores y desarrolladores a empatizar con diversas necesidades de los usuarios. En este artículo, exploraremos la importancia de las personas como una herramienta inclusiva basada en ideas de <https://opensenselabs.com/blog/articles/personas-inclusive-tool> (OpenSense Labs).

Definición de Personas:
Las personas son representaciones arquetípicas de grupos de usuarios, encarnando las metas, necesidades y comportamientos de usuarios reales. Van más allá de las características demográficas, adentrándose en las motivaciones, puntos de dolor y aspiraciones. Según las ideas de OpenSense Labs, las personas sirven como un medio poderoso para comprender a los usuarios finales y alinear las experiencias digitales en consecuencia.

Inclusión en Personas:
OpenSense Labs enfatiza la importancia de crear personas inclusivas. La inclusión en las personas significa representar a una amplia gama de usuarios, incluidos aquellos con diferentes habilidades, antecedentes culturales y preferencias. Al hacerlo, los desarrolladores web pueden

asegurarse de que sus productos digitales se adapten a una audiencia diversa.

Rompiendo estereotipos:

Los estereotipos pueden ser perjudiciales al crear personas. El artículo destaca la necesidad de liberarse de los estereotipos tradicionales y evitar hacer suposiciones sobre los usuarios basadas en características superficiales. Al centrarse en comportamientos, objetivos y preferencias, los desarrolladores pueden construir personas más precisas e inclusivas.

Consideraciones de accesibilidad:

OpenSense Labs sugiere incorporar consideraciones de accesibilidad en las personas. Esto implica comprender las necesidades de los usuarios con discapacidades y asegurarse de que la experiencia digital esté optimizada para todos. Al integrar características de accesibilidad desde la etapa de la persona, los desarrolladores pueden crear un producto más accesible universalmente.

Diseño centrado en el usuario:

El artículo subraya que las personas son un elemento fundamental del diseño centrado en el usuario. Al empatizar con las diversas personas, los desarrolladores pueden tomar decisiones informadas que mejoren la experiencia general del usuario. Este enfoque fomenta una cultura de diseño que prioriza las necesidades de los usuarios finales.

Desarrollo ágil y personas:

OpenSense Labs aboga por integrar personas en el proceso de desarrollo ágil. Al refinar y actualizar continuamente las personas en base a los comentarios de los usuarios, los desarrolladores pueden adaptarse a las necesidades cambiantes de los usuarios. Este enfoque iterativo garantiza que los productos digitales sigan siendo relevantes y efectivos con el tiempo.

Colaboración entre equipos:

Las personas sirven como un lenguaje común que facilita la colaboración entre diferentes equipos involucrados en el desarrollo web. Diseñadores,

desarrolladores y partes interesadas pueden alinear sus esfuerzos en base a una comprensión compartida de la audiencia objetivo, promoviendo un proceso de desarrollo cohesivo y efectivo.

En conclusión, las personas desempeñan un papel fundamental en la creación de experiencias digitales inclusivas y centradas en el usuario. Basándonos en las ideas de OpenSense Labs, es evidente que las personas van más allá de ser una simple herramienta de diseño, son un activo estratégico para construir productos que resuenen con una audiencia diversa. Al abrazar la inclusividad, romper estereotipos e incorporar consideraciones de accesibilidad, los desarrolladores web pueden aprovechar las personas para crear soluciones digitales que realmente satisfagan las necesidades de todos los usuarios.

Contacto frío

En el ámbito de las redes profesionales y el desarrollo empresarial, dominar el arte del contacto frío es una habilidad crucial (Ziegler). Un contacto frío bien ejecutado puede abrir puertas, fomentar conexiones y avanzar en las carreras profesionales. En este artículo, profundizaremos en los principios clave que sirven como una guía completa de etiqueta para los contactos fríos, basándonos en las mejores prácticas generales.

Entendiendo el contexto:

Antes de contactar en frío, es crucial entender el contexto. Investiga a la persona u organización a la que te estás acercando, obteniendo información sobre su trabajo e identificando puntos de interés comunes. Un acercamiento en frío bien informado es más probable que resuene y establezca una conexión significativa.

La personalización importa:

La personalización es clave en el acercamiento en frío. Los mensajes genéricos que sirven para todos son menos propensos a captar la atención. Adapta tus mensajes a la persona u organización específica, haciendo

referencia a su trabajo, logros o intereses compartidos. Demostrar que has invertido tiempo en entender su trayectoria fomenta un sentido de interés genuino.

Claridad y brevedad:

Los profesionales ocupados aprecian una comunicación concisa que vaya directo al punto. Articula claramente tu propósito, ya sea buscar consejo, explorar colaboración o expresar admiración por su trabajo. Respeta su tiempo evitando detalles innecesarios.

Estableciendo relevancia:

Asegúrate de que tu acercamiento en frío sea relevante para el destinatario. Alinea tu mensaje con sus proyectos actuales, iniciativas o intereses profesionales. Al demostrar cómo tu acercamiento agrega valor a su contexto, aumentas la probabilidad de una respuesta positiva.

Construyendo Credibilidad:

La credibilidad es crucial en el alcance frío. Muestra tu propia experiencia y logros para establecer confianza. Destaca experiencias y logros relevantes que te conviertan en un contacto valioso. Esto ayuda al destinatario a comprender por qué interactuar contigo podría ser beneficioso.

Ofreciendo Reciprocidad:

Considera qué valor puedes ofrecer al destinatario a cambio. Ya sea compartiendo conocimientos de la industria, presentándolos a contactos relevantes o ofreciendo ayuda, demostrar disposición para reciprocidad fortalece la base de la relación.

Respetando Límites:

Reconoce que el destinatario puede tener tiempo limitado y compromisos. Expresa claramente tu agradecimiento por su tiempo y comprensión si no pueden responder de inmediato o participar de la manera que propones.

Etiqueta de Seguimiento:

El seguimiento efectivo es fundamental en el alcance frío. Un enfoque estratégico en los seguimientos asegura que tus mensajes estén espaciados adecuadamente y brinden valor o contexto adicional. Un seguimiento bien elaborado demuestra persistencia sin ser intrusivo.

Destacar en los alcances fríos es una habilidad valiosa en el ámbito profesional. Al incorporar estos conocimientos generales en tu estrategia de alcance, puedes mejorar tu enfoque. Autenticidad, personalización y un enfoque genuino en la creación de valor mutuo son las claves para forjar conexiones significativas a través del alcance frío.

Realización de una presentación

La comunicación efectiva a través de presentaciones es una habilidad crucial en diversos entornos profesionales. El artículo de Harvard Business Review, "Cómo hacer una presentación impactante," (Anderson) ofrece ideas valiosas sobre cómo realizar presentaciones impactantes. En esta guía, exploraremos los principios clave descritos en el artículo para ayudarte a dominar el arte de hacer una presentación impactante.

Comienza con una historia cautivadora:

Inicia tu presentación con una historia cautivadora para captar la atención del público. Según HBR, las historias involucran emocionalmente al público y hacen que el contenido sea más memorable. Crea una narrativa que se alinee con tu mensaje clave para dejar una impresión duradera.

Simplifica y aclara:

HBR enfatiza la importancia de la simplicidad en las presentaciones. Evita abrumar a tu público con información compleja. Simplifica tu mensaje a sus elementos principales, facilitando que el público comprenda y retenga los puntos clave.

Limita el texto, utiliza elementos visuales:

Las ayudas visuales son herramientas poderosas para la comunicación. El artículo sugiere limitar la cantidad de texto en las diapositivas e incorporar elementos visuales para respaldar tu mensaje. Utiliza imágenes, gráficos y tablas para mejorar la comprensión y mantener la participación del público.

Practicar, Practicar, Practicar:

Ensayar tu presentación a fondo antes de la entrega real. La práctica te ayuda a familiarizarte más con el contenido, perfeccionar tu entrega y ganar confianza. HBR recomienda ensayar varias veces para asegurar un desempeño fluido y pulido.

Conéctate con tu audiencia:

Establece una conexión con tu audiencia comprendiendo sus necesidades e intereses. HBR sugiere adaptar tu presentación para resonar con las expectativas de tu audiencia y abordar sus principales preocupaciones. Este enfoque personalizado mejora la participación y relevancia.

Participa en una comunicación bidireccional:

Fomenta la interacción durante tu presentación. Según HBR, participar en un diálogo en lugar de un monólogo fomenta un ambiente más dinámico y participativo. Invita preguntas, realiza encuestas o incluye elementos interactivos para involucrar activamente a tu audiencia.

Muestra pasión y entusiasmo:

Demostrar pasión por tu tema es esencial. HBR destaca el impacto del entusiasmo genuino en la participación de la audiencia. Expresa tu emoción por el tema para crear un ambiente positivo y enérgico.

Maneja las preguntas y respuestas con confianza:

El artículo proporciona información sobre cómo manejar la sesión de preguntas y respuestas de manera efectiva. Mantén la compostura, escucha atentamente y responde de manera reflexiva a las preguntas. Si no estás seguro acerca de una respuesta, está bien reconocerlo y prometer seguir más adelante.

Concluye con una conclusión sólida:

Finaliza tu presentación con un final poderoso y memorable. HBR sugiere resumir los puntos clave, reforzar tu mensaje principal y dejar a la audiencia con una clara llamada a la acción o una reflexión provocadora.

Busca retroalimentación e itera:

Después de tu presentación, busca retroalimentación de colegas o mentores. HBR enfatiza la importancia de la mejora continua. Utiliza la retroalimentación para identificar áreas de mejora y perfeccionar tus habilidades de presentación con el tiempo.

Dominar el arte de hacer una presentación impactante implica combinar la narración, la simplicidad, el compromiso y la pasión. Al incorporar las ideas del artículo de Harvard Business Review, puedes elevar tus habilidades de presentación y dejar un impacto duradero en tu audiencia. Recuerda practicar, conectar con tu audiencia y buscar continuamente oportunidades de mejora para convertirte en un presentador más efectivo y convincente.

Relación mentor - aprendiz

En el ámbito profesional, las relaciones mentor-aprendiz desempeñan un papel fundamental en el desarrollo personal y profesional. El artículo de Eller

College, "8 consejos para mantener una buena relación mentor-aprendiz," (The University of Arizona) ofrece ideas valiosas para fomentar una mentoría exitosa y mutuamente beneficiosa. Esta guía explora los principios clave delineados en el artículo para ayudar tanto a los mentores como a los aprendices a navegar y enriquecer sus experiencias de mentoría.

Comunicación clara:

La comunicación efectiva forma la base de cualquier relación mentor-aprendiz exitosa. La comunicación regular y transparente garantiza que las expectativas, metas y desafíos se discutan abiertamente, fomentando una conexión más colaborativa y comprensiva.

Definir metas claras:

Establecer metas claras y medibles es crucial tanto para los mentores como para los aprendices. El artículo sugiere que establecer objetivos realistas y alcanzables proporciona una hoja de ruta para la mentoría, permitiendo que ambas partes trabajen hacia resultados tangibles.

Estar abierto a recibir retroalimentación:

Una relación mentor-aprendiz saludable se basa en la disposición para dar y recibir retroalimentación. Tanto los mentores como los aprendices deben crear un entorno donde se acoja la retroalimentación constructiva, facilitando la mejora continua y el crecimiento.

Respetar los compromisos de tiempo:

El tiempo es un recurso valioso tanto para los mentores como para los aprendices. Es esencial respetar los compromisos de tiempo de cada uno y programar reuniones regulares para mantener el impulso y asegurarse de que la mentoría siga siendo una prioridad para ambas partes.

Flexibilidad y adaptabilidad:

El panorama profesional es dinámico y las relaciones de mentoría deben ser adaptables al cambio. El artículo enfatiza la importancia de la flexibilidad, permitiendo que tanto los mentores como los aprendices ajusten metas y estrategias en función de las circunstancias cambiantes.

Celebrar los logros:

Reconocer y celebrar los logros, por pequeños que sean, es esencial para mantener la motivación y fomentar una dinámica positiva entre mentor y aprendiz. Reconocer hitos refuerza el progreso realizado y fomenta una dedicación continua al viaje de mentoría.

Cultivar la confianza:

La confianza es fundamental en cualquier relación exitosa, y las conexiones entre mentor y aprendiz no son una excepción. Construir y mantener la confianza implica autenticidad, confiabilidad y un compromiso con el proceso de mentoría, creando una base para una conexión profesional significativa y duradera.

Fomentar el networking:

El viaje de mentoría se extiende más allá del mentor y el aprendiz. Alentar a los aprendices a expandir sus redes profesionales y conectarse con otros en la industria mejora su crecimiento general. Los mentores pueden desempeñar un papel fundamental al proporcionar orientación sobre estrategias efectivas de networking.

Fomentar una relación exitosa entre mentor y aprendiz requiere dedicación, comunicación clara y un compromiso con el crecimiento. Al incorporar las ideas de los '8 consejos para mantener una buena relación entre mentor y aprendiz' de Eller College, tanto los mentores como los aprendices pueden navegar por las complejidades de la mentoría con propósito e intención. Una relación próspera entre mentor y aprendiz no solo beneficia a las personas

involucradas, sino que contribuye a una cultura de aprendizaje continuo y desarrollo profesional dentro de la comunidad profesional en general.

Referencias bibliográficas

“Escucha activa: escucha lo que realmente dicen las personas.” Mind Tools, <https://prime.mindtools.com/CommSkill/ActiveListening.htm>.

Consultado el 5 de diciembre de 2023.

Anderson, Chris. “Cómo hacer una presentación impactante.”

Harvard Business Review, <https://hbr.org/2013/06/how-to-give-a-killer-presentation>. Consultado el 5 de diciembre de 2023.

Universidad Nacional de Australia. Diferentes tipos de discapacidades. Universidad Nacional de Australia - Recursos Humanos, <https://services.anu.edu.au/human-resources/respect-inclusion/different-types-of-disabilities>.

Beg, Atif. ¿Cómo escribir un informe de error? Algunos consejos efectivos. 23 05 2023. ¿Cómo escribir un informe de error? Algunos consejos efectivos, <https://testsigma.com/blog/how-to-write-a-good-bug-report-some-tips/>.

Simulador de discapacidad. Funkify - un simulador de discapacidad para la Web, <https://www.funkify.org/>.

“Tipos y descripciones de discapacidad.” Servicios Nacionales de Discapacidad, <https://www.nds.org.au/disability-types-and-descriptions>. Accedido el 5 de diciembre de 2023.

Documentos. Documentos de Deque, <https://docs.deque.com/>.

Hinton, Richard. “Cómo escribir un documento de estrategia de pruebas para pruebas de software.” NearForm, 13 de julio de 2022, <https://www.nearform.com/blog/how-to-write-software-test-strategy-document/>. Accedido el 5 de diciembre de 2023.

InclusionDB. “Consejos para ser un defensor efectivo - Inclusion NB.”

Asociación de New Brunswick para la Vida Comunitaria, <https://nbacl.nb.ca/module-pages/tips-for-being-an-effective-advocate/>. Accedido el 5 de diciembre de 2023.

Lucidchart. “Cómo realizar un análisis de partes interesadas.”

Lucidchart, <https://www.lucidchart.com/blog/how-to-perform-a-stakeholder-analysis>. Accedido el 5 de diciembre de 2023.

OpenSense Labs. “Uso de personas como herramienta de diseño inclusivo.” OpenSense Labs, 19 de mayo de 2019,

<https://opensenselabs.com/blog/articles/personas-inclusive-tool>.

Accedido el 5 de diciembre de 2023.

The University of Arizona. "8 consejos para mantener una buena relación de mentor/mentee | Eller College of Management." Eller College of Management, 14 de julio de 2022,

<https://eller.arizona.edu/news/2022/07/8-tips-maintain-good-mentormentee-relationship>. Accedido el 5 de diciembre de 2023.

W3C. Historias de usuarios web. Historias de usuarios web, <https://www.w3.org/WAI/people-use-web/user-stories/>.

"WCAG 2 Resumen | Iniciativa de Accesibilidad Web (WAI)." W3C, <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag/>. Accedido el 5 de diciembre de 2023.

Ziegler, Ashley. "Una guía de etiqueta para acercamientos fríos." The Mom Project, 3 de marzo de 2021, <https://community.themomproject.com/the-study/cold-reach-out-etiquette-guide>. Accedido el 5 de diciembre de 2023.



ACADEMIA DE PRUEBAS DE SOFTWARE

Recursos en línea

El proyecto de la Academia de Pruebas de Software ha sido financiado con el apoyo de la Unión Europea. Este informe refleja únicamente la opinión del autor y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en él.



ÍNDICE

Experiencing	3
1.1 Experiencing - Perceive	3
1.2 Experience Understand	3
1.3 Experience Use	4
1.4 Experience Interact	4
1.5 Experience Contribute	5
Perspective gaining	7
2.1 Perspective gaining - Perceive	7
2.2 Perspective gaining - Understand	8
2.3 Perspective gaining - Use	8
2.4 Perspective gaining - Interact	9
2.5 Perspective gaining - Contribute	9
Advocating	10
3.1 Advocating Perceive	10
3.2 Advocating Understand	10
3.3 Advocating - Use	11
3.4 Advocating - Interact	12
3.5 Advocating - Contribute	13

Experimentando

1.1 Experimentando - Percibir

Lectura esencial

<https://services.anu.edu.au/human-resources/respect-inclusion/different-types-of-disabilities> Diferentes tipos de discapacidades

https://www.youtube.com/watch?v=yG_xSBsFMPQ Discapacidades de aprendizaje, ¿cuáles son los diferentes tipos?

Lectura adicional

<https://www.youtube.com/watch?v=2MGMvEnoD6U> Superando obstáculos - Steven Claunch

<https://www.healthyhearing.com/report/47805-The-best-phone-apps-to-measure-noise-levels> Aplicaciones de medición de decibelios para teléfonos inteligentes

<https://www.mdpi.com/2227-7390/9/21/2764> Investigación de problemas NP-Complejos en la clase de grafos prefractales

1.2 Experiencia Entendida

Lectura esencial

<https://www.deque.com/axe/> Herramientas Deque Axe

https://www.youtube.com/watch?v=6Oohpt_scBs Axe DevTools en el flujo de trabajo de desarrollo

https://www.youtube.com/watch?v=iRGB40c_Yjc&t=3s Primeros pasos con la extensión del navegador axe DevTools

<https://www.youtube.com/watch?v=93QDeIglSlqg> AXE - Herramienta de prueba de accesibilidad web

<https://chrome.google.com/webstore/detail/funkify-%E2%80%93-disability-simu/ojcijjdchelkddboickefhndpeajdjg?hl=en> Funkify - Simulador de discapacidad

<https://www.funkify.org/> Simulador de Discapacidad

Lectura adicional

<https://www.youtube.com/watch?v=sm2m2v7WW7w> Prueba de Accesibilidad - Una Sesión Práctica por la Campeona de Accesibilidad "Erin Hess"

1.3 Experiencia de Uso

Lectura esencial

<https://wave.webaim.org/> Herramientas de Evaluación de Accesibilidad Web WAVE

<https://accessibility.blog.gov.uk/2016/09/02/dos-and-donts-on-designing-for-accessibility/> Dos y no hacer en el diseño para la accesibilidad

<https://www.w3.org/TR/2021/WD-wcag-3.0-20211207/> Directrices de Accesibilidad del W3C (WCAG) 3.0

<https://www.a11yproject.com/content-style-guide/#themes> Guía de Estilo de Contenido

<https://developer.android.com/guide/topics/ui/accessibility/apps> Hacer que las aplicaciones sean más accesibles

Lectura adicional

1.4 Experiencia de Interacción

Lectura esencial

<https://www.w3.org/WAI/test-evaluate/> Resumen de Evaluación de Accesibilidad Web

https://success.outsystems.com/documentation/11/developing_an_application/design_ui/accessibility/testing_and_fixing_accessibility_issues/ Pruebas y solución de problemas de accesibilidad

<https://www.deque.com/blog/writing-automated-tests-accessibility/> Escritura de pruebas automatizadas para accesibilidad

Lectura adicional

<https://www.w3.org/WAI/people-use-web/user-stories/#documenting>

Historias de usuarios web

<https://www.levelaccess.com/blog/basics/website-accessibility-what-it-is-why-its-important-and-how-you-can-achieve-it/>

Accesibilidad del sitio web: qué es, por qué es importante y cómo puedes lograrlo

<https://www.deque.com/blog/user-documentation-important/> Por qué es importante la documentación del usuario

<https://academy.test.io/en/articles/4484967-accessibility-report-requirements> Requisitos del informe de accesibilidad

1.5 Experiencia Contribuir

Lectura esencial

https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn/Tools_and_testing/Cross_browser_testing/Accessibility

Manejo de problemas comunes de accesibilidad

Manejo de problemas comunes de accesibilidad

Lectura adicional

<https://dev.to/alvaromontoro/fix-85-of-your-web-accessibility-issues-in-5-easy-steps-pnf>

Solucione el 85% de sus problemas de accesibilidad web en 5 sencillos pasos

<https://www.browserstack.com/guide/common-web-accessibility-issues> 10

Problemas de accesibilidad web más comunes para resolver

<https://adasitecompliance.com/10-most-common-accessibility-issues/> Los

10 problemas de accesibilidad más comunes

<https://sheribyrnehaber.medium.com/why-accessibility-bugs-are-a-good-thing-and-how-to-handle-them-42b245bb8ff>

Por qué los errores de accesibilidad son algo bueno y cómo manejarlos

https://openassessitoolkit.github.io/accessible_u/issues.html

Perspectiva ganadora

2.1 Perspectiva ganadora - Percibir

Lectura esencial

<https://www.youtube.com/watch?v=r3ezHVM3XOE> Modelos de discapacidad

<https://spunout.ie/voices/experiences/experience-living-with-visual-impairment> Mi experiencia de vivir con una discapacidad visual

<https://inclusive.tki.org.nz/guides/deaf-or-hard-of-hearing-students-and-learning/understanding-being-deaf-and-hard-of-hearing/> Comprender ser sordo o tener dificultades auditivas

<https://www.mind.org.uk/information-support/types-of-mental-health-problems/mental-health-problems-introduction/about-mental-health-problems/> ¿Cómo es tener problemas de salud mental?

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7379989/> Vivir con apoyo: Experiencias de personas con discapacidad intelectual leve

<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/35244507/> Experiencias de individuos con lesiones cerebrales adquiridas y sus familias interactuando con servicios comunitarios: una revisión sistemática

<https://autismsociety.org/the-autism-experience/> La experiencia del autismo

<https://www.cdc.gov/ncbddd/disabilityandhealth/stories.html> Historias de discapacidad y salud de personas que viven con una discapacidad

Lectura adicional

<https://www.youtube.com/watch?v=0e24rfTZ2CQ> ¿Qué es el modelo social de la discapacidad? - Video de Scope

<https://www.disabled-world.com/disability/types/> Discapacidades: Definición, Tipos y Modelos de Discapacidad

<https://services.anu.edu.au/human-resources/respect-inclusion/different-types-of-disabilities> Diferentes tipos de discapacidades

https://www.youtube.com/watch?v=yG_xSBsFMPQ Discapacidades de aprendizaje, ¿cuáles son los diferentes tipos?

2.2 Adquisición de perspectiva - Comprender

Lectura esencial

<https://www.manpowergroup.com/en/insights/10-communication-skills> 10

Formas de Mejorar tus Habilidades de Comunicación

<https://professional.dce.harvard.edu/blog/eight-things-you-can-do-to-improve-your-communication-skills/> Ocho Cosas que Puedes Hacer para

Mejorar tus Habilidades de Comunicación

Lectura adicional

2.3 Adquisición de perspectiva - Utilizar

Lectura esencial

<https://www.washington.edu/doit/strategies-working-people-who-have-disabilities> Estrategias para Trabajar con Personas que Tienen

Discapacidades

<https://www.respectability.org/inclusive-philanthropy/how-to-include-people-with-disabilities/> Cómo Incluir a Personas con Discapacidades

<https://www.respectability.org/inclusion-toolkits/etiquette-interacting-with-people-with-disabilities/> Etiqueta: Interactuar con Personas con

Discapacidades

Lectura adicional

<https://www.youtube.com/watch?v=4WIP1VgPnco> Cambiando la Forma en que Hablamos sobre la Discapacidad | Amy Oulton | TEDxBrighton

<https://www.youtube.com/watch?v=4WIP1VgPnco> Cambiando la forma en que hablamos sobre la discapacidad | Amy Oulton | TEDxBrighton

2.4 Adquisición de perspectiva - Interactuar

Lectura esencial

<https://www.youtube.com/watch?v=UVN96jhDOmg> Cómo escuchar como un terapeuta: 4 habilidades secretas

<https://www.youtube.com/watch?v=uodNrln4WTI> Cómo nunca quedarse sin cosas que decir en una conversación

Lectura adicional

2.5 Adquisición de perspectiva - Contribuir

Lectura esencial

Diferencia entre Estrategia de Pruebas y Plan de Pruebas

<https://www.youtube.com/watch?v=GhieVWfkhUo> Cómo crear un documento de estrategia de pruebas

<https://www.telerik.com/blogs/accessibility-testing-101-test-strategies-tools>

Pruebas de accesibilidad 101: Estrategias y herramientas de prueba

<https://www.softwaretestinghelp.com/what-is-web-accessibility-testing/>

Tutorial de pruebas de accesibilidad (Una guía completa paso a paso)

Lectura adicional

Abogando

3.1 Abogando por Percibir

Lectura esencial

<https://www.youtube.com/watch?v=yrsfazM3KpM> Introducción a la accesibilidad web

<https://accessibility.huit.harvard.edu/content-creators> Creadores de contenido

<https://accessibility.web-resources.upenn.edu/resources/content-creators>

Para creadores de contenido

<https://www.youtube.com/watch?v=c5gVjQloSXY> Creando contenido accesible

<https://www.simplilearn.com/accessible-marketing-article#:~:text=Accessible%20marketing%20is%20the%20use,brand%2C%20services%2C%20or%20products> . ¿Qué es el marketing accesible y por qué es importante?

<https://www.thinkwithgoogle.com/intl/en-cee/future-of-marketing/management-and-culture/diversity-and-inclusion/marketing-accessibility-guidelines/> Cuando se trata de inclusión, debemos dejar de pasar por alto la accesibilidad

<https://www.nibusinessinfo.co.uk/content/improve-access-and-use-facilities-disabled-employees> Acceso y facilidades para empleados discapacitados en las instalaciones comerciales

<https://learn.microsoft.com/es-es/training/modules/intro-accessibility-disability/01-language-and-etiquette> Lenguaje y etiqueta

Lectura adicional

3.2 Promoviendo la comprensión

Lectura esencial

<https://www.pmcollege.com/blog/view/stakeholder-communication-...-a-pattern-language/> Comunicación con los interesados ... Un "Lenguaje de Patrones"

<https://www.theregreview.org/2022/09/12/di-porto-analyzing-language-to-identify-stakeholders/> Analizando el lenguaje para identificar a los interesados

<https://www.pmworld360.com/how-interpreting-body-language-can-help-pms-communicate-better-with-stakeholders/> CÓMO LA INTERPRETACIÓN DEL LENGUAJE CORPORAL PUEDE AYUDAR A LOS GESTORES DE PROYECTO A COMUNICARSE MEJOR CON LOS INTERESADOS

<https://www.lucidchart.com/blog/how-to-perform-a-stakeholder-analysis> Cómo realizar un análisis de interesados ¿Qué se incluye en un análisis completo de interesados?

https://www.youtube.com/watch?v=VSS_R06xIJo

<https://www.youtube.com/watch?v=OkyVirNorAc> Cómo construir un mapa de partes interesadas clave | Mapeo de partes interesadas | Lauren Kress

<https://www.youtube.com/watch?v=2MZsIELOea8> Mis 6 principales herramientas de análisis de partes interesadas

<https://buffer.com/library/marketing-personas-beginners-guide/> La guía completa y práctica de las personas de marketing + Plantillas gratuitas

https://www.youtube.com/watch?v=khLWLtxmMGM&list=PLJOFJ3Ok_ids-oEPCltCVtmdDOXiytppq ¿Qué son las personas y por qué debería importarme?

<https://www.youtube.com/watch?v=ln1-S8G1aL4> Usar personas como herramienta de diseño inclusivo para la accesibilidad

<https://www.youtube.com/watch?v=Q8rN3JKqUc8> Cómo escribir una publicación de blog de principio a fin | Neil Patel

<https://www.youtube.com/watch?v=HoT9naGLgNk> Cómo escribir una publicación de blog PERFECTA en 2023 (Inicio → Fin)

<https://www.youtube.com/watch?v=MbMMZ4rPrfl> Cómo escribir un artículo (Cambridge First, Advanced; Blogs)

Lectura adicional

3.3 Abogando - Uso

Lectura esencial

<https://community.themomproject.com/the-study/cold-reach-out-etiquette-guide> Una guía de etiqueta para comunicarse con personas desconocidas

<https://creative-boost.com/how-to-reach-out-to-potential-clients/> Cómo comunicarse con clientes potenciales de la manera correcta

https://greatergood.berkeley.edu/article/item/thinking_about_reaching_out_to_someone_science_says_do_it ¿Estás pensando en comunicarte con alguien? La ciencia dice que lo hagas

<https://hbr.org/2013/06/how-to-give-a-killer-presentation> Cómo hacer una presentación impactante

<https://www.forbes.com/sites/margiewarrell/2017/04/15/ten-things-great-leaders-do-to-get-people-on-board-with-change/?sh=3c3e597728cd> Cómo los mejores líderes logran que las personas se sumen al cambio

<https://www.masterclass.com/articles/how-to-get-an-article-published-in-a-magazine> Cómo publicar un artículo en una revista en 5 pasos

Lectura adicional

3.4 Abogar - Interactuar

Lectura esencial

<https://www.youtube.com/watch?v=i759C4luJcY> 11 consejos sencillos para hacer las mejores presentaciones

<https://www.skillsyouneed.com/present/presentation-tips.html> Principales consejos para presentaciones efectivas

<https://hbr.org/2020/01/how-to-nail-the-qa-after-your-presentation> Cómo responder preguntas después de tu presentación

<https://virtualspeech.com/blog/guide-for-handling-questions-after-a-presentation> Guía para manejar preguntas después de una presentación

<https://www.betterup.com/blog/how-to-ask-for-and-receive-feedback>

Conviértete en un experto en pedir y recibir retroalimentación

Lectura adicional

3.5 Abogar - Contribuir

Lectura esencial

<https://www.amtamassage.org/find-mentor/ten-tips-for-successful-mentor-mentee-relationship/> Diez consejos para una relación exitosa de mentor-mentee

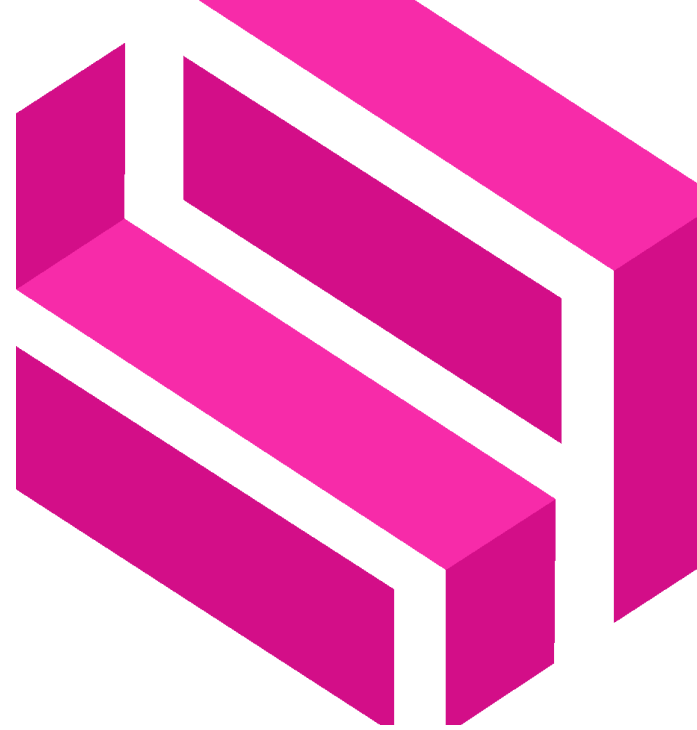
<https://www.forbes.com/sites/forbescoachescouncil/2020/03/24/mentoring-for-the-first-time-14-tips-to-start-off-on-the-right-foot/?sh=5ef7766921a1>

Mentoring Por Primera Vez? 14 Consejos Para Comenzar Con El Pie Derecho

<https://www.fastcompany.com/90529135/6-ways-to-get-the-most-out-of-a-new-mentor-mentee-relationship> 6 formas de aprovechar al máximo una

nueva relación de mentoría

Lectura adicional



ACADEMIA DE PRUEBAS DE SOFTWARE

Podcasts de Accesibilidad

El proyecto Academia de Pruebas de Software ha sido financiado con el apoyo de la Unión Europea. Este informe refleja únicamente la opinión del autor y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en él.



ÍNDICE

1. Empathy in Action: A Journey of Inclusion in the Workplace	3
2. Anna's Journey: Empowering Accessibility Testing with Funkify in a Small Software House	5
3. PJ learns importance of accessibility	7
4. Exploring Accessibility: A Conversation between Sonia and Monika	9
5. Laura and Juan were discussing the process of finding and documenting accessibility (A11Y) bugs	11
6. Case Study: Improving Accessibility Quality Assurance for Software	12
7. Enhancing Visual Design for Accessibility in a Corporate Website	14
8. Addressing Color Blind User Needs Without Feedback Documentation	16
9. Improving Website Accessibility with a Limited QA Team's Knowledge	18

1. Empatía en Acción: Un Viaje de Inclusión en el Lugar de Trabajo

Conoce a Alex, un dedicado ingeniero de software en una bulliciosa empresa tecnológica. Conocido por su meticulosa atención al detalle y su compromiso con su trabajo, Alex siempre se enfocaba en entregar resultados excepcionales. Sin embargo, fue una realización personal la que transformó su perspectiva y despertó un impulso por un cambio positivo dentro del entorno de la oficina.

Una soleada mañana, mientras Alex se dirigía a su escritorio con una taza de café caliente en una mano y su bolsa de laptop en la otra, ocurrió un desastre. En medio de la ajetreada oficina, tropezó, apenas logrando evitar que su café se derramara. Fue en este momento de vulnerabilidad que Alex reconoció sus propias limitaciones: había perdido temporalmente el uso de una mano y las tareas cotidianas se habían vuelto repentinamente desafiantes.

Esta experiencia llevó a Alex a considerar los desafíos cotidianos que las personas con discapacidades podrían enfrentar en el lugar de trabajo. Mientras continuaba con su trabajo, no podía quitarse de la cabeza la idea de cómo tareas simples que daba por sentado podrían ser significativamente más complicadas para otros. Esta nueva conciencia lo llevó a adentrarse más en la accesibilidad y la inclusión, lo que finalmente desencadenó una misión para realizar cambios positivos en la oficina.

Alex tomó la iniciativa de investigar y educarse sobre diversas discapacidades y las adaptaciones necesarias para garantizar un entorno inclusivo. Descubrió historias de personas que enfrentaron barreras debido a espacios de oficina inaccesibles, herramientas digitales y métodos de comunicación inaccesibles. Estas historias resonaron profundamente en él, motivándolo a tomar medidas.

Armado con conocimiento y determinación, Alex inició conversaciones con sus colegas, supervisores y el departamento de recursos humanos. Propuso ideas para mejorar la accesibilidad y la inclusión en la oficina, como:

- **Estaciones de trabajo flexibles:** sugiriendo la instalación de escritorios ajustables para adaptarse a diferentes necesidades físicas y preferencias, garantizando comodidad para todos los empleados.
- **Herramientas digitales accesibles:** abogando por la implementación de software y herramientas compatibles con lectores de pantalla y otras tecnologías de asistencia, permitiendo un acceso igualitario a la información.
- **Consideraciones sensoriales:** recomendando la creación de espacios tranquilos para empleados que requieren un entorno sensorial amigable para trabajar de manera efectiva.
- **Capacitación y sensibilización:** proponiendo talleres y sesiones de capacitación para aumentar la conciencia sobre las discapacidades, fomentando la empatía y la comprensión entre los colegas.

La defensa de Alex no se detuvo solo en proponer cambios; lideró con el ejemplo. Participó activamente en el rediseño de los espacios de oficina, colaboró con el departamento de TI para probar características de accesibilidad e incluso se ofreció como mentor para colegas interesados en aprender sobre los principios del diseño accesible.

Como resultado de la dedicación y compromiso inquebrantable de Alex, la oficina experimentó cambios significativos que la hicieron más inclusiva para las personas con discapacidades. El impacto de estos cambios fue palpable: los empleados se sintieron más valorados, empoderados y motivados. Además, estas mejoras se extendieron más allá de la oficina, inspirando a otras empresas a embarcarse en viajes similares de inclusión.

La realización personal de Alex sobre sus propias limitaciones desencadenó una transformación que trascendió a sí mismo. Sus acciones impulsadas por la empatía ejemplifican el poder de la voluntad de una persona para desafiar el statu quo, lo que lleva a un lugar de trabajo donde las habilidades y

necesidades únicas de todos no solo son reconocidas, sino también aceptadas. A través de su viaje, Alex demostró que pequeños cambios, impulsados por la empatía y la comprensión, pueden crear un mundo más inclusivo y compasivo para todos.

2. El viaje de Anna: Empoderando las pruebas de accesibilidad con Funkify en una pequeña empresa de software

En el mundo del desarrollo de software, asegurarse de que cada usuario pueda acceder y disfrutar de su producto es una misión cercana al corazón de Anna. Como desarrolladora dedicada en una pequeña empresa de software, ella comprende la importancia de las pruebas de accesibilidad. El descubrimiento de Funkify por parte de Anna, una notable herramienta de pruebas de accesibilidad, ha transformado la forma en que su equipo garantiza la inclusión en sus proyectos.

Funkify no es solo una herramienta para Anna; es un portal hacia un enfoque más empático en el desarrollo. Con su capacidad única para simular diversas discapacidades, Funkify pone a Anna directamente en los zapatos de los usuarios que enfrentan estos desafíos. Esta experiencia personal fomenta una comprensión profunda de los obstáculos que enfrentan los usuarios con discapacidades, impulsando a Anna a crear software que realmente satisfaga sus necesidades.

Para una pequeña empresa de software como la de Anna, el tiempo y los recursos son bienes preciosos. El mecanismo de retroalimentación en tiempo real de Funkify es un salvavidas. Identifica posibles problemas de accesibilidad sobre la marcha, lo que permite a Anna abordar los problemas a medida que surgen. Este método proactivo es un cambio de juego para su equipo, evitando trabajos extensos en el futuro y asegurando un proceso de desarrollo más fluido.

Anna no es ajena a las complejidades del software, pero la interfaz fácil de usar de Funkify todavía la impresiona. Simplifica el proceso de prueba,

haciéndolo accesible incluso para aquellos con conocimientos limitados en pruebas de accesibilidad. Con Funkify, Anna y sus colegas tienen el poder de tomar las riendas de la accesibilidad, fomentando un sentido de propiedad y orgullo en la creación de software que todos puedan disfrutar.

Las limitaciones presupuestarias a menudo afectan a las pequeñas empresas de software, pero la asequibilidad de Funkify se alinea perfectamente con las necesidades de la empresa de Anna. Proporciona una solución potente y rentable, permitiéndoles priorizar la accesibilidad sin comprometer la calidad. Esta eficiencia financiera permite al equipo de Anna invertir más en otros aspectos de sus proyectos, al tiempo que garantiza una experiencia de usuario inclusiva.

En el corazón de la historia de Anna se encuentra la esencia del éxito para cualquier empresa de software: la satisfacción del usuario. La accesibilidad es la clave para desbloquear esa satisfacción para todos los usuarios, independientemente de sus habilidades. Funkify le ha dado a Anna las herramientas para crear software que va más allá de la funcionalidad, atendiendo a las diversas necesidades de cada usuario. Con la ayuda de Funkify, el viaje de Anna como desarrolladora se ha transformado en una misión para construir un mundo digital que realmente no deje a nadie atrás.

En conclusión, la experiencia de Anna al integrar Funkify en el flujo de trabajo de su pequeña empresa de software ejemplifica el poder transformador de las herramientas de prueba accesibles. A través de los ojos de un personaje ficticio, presenciamos cómo las simulaciones de Funkify, la retroalimentación en tiempo real, la interfaz fácil de usar y la asequibilidad se combinan para remodelar el panorama de las pruebas de accesibilidad. La dedicación de Anna refleja el compromiso de la industria con la inclusión, línea de código tras línea de código.

3.PJ aprende la importancia de la accesibilidad

En un momento de profunda comprensión, el joven entusiasta del software PJ experimenta un cambio significativo en su perspectiva sobre el desarrollo de software, todo desencadenado por un conmovedor encuentro familiar. Este incidente crucial gira en torno a los desafíos que enfrenta su padre de edad avanzada al intentar navegar por una aplicación bancaria en su teléfono inteligente. La revelación de las dificultades de su padre, derivadas de su vista comprometida y sus manos temblorosas, se convierte en un poderoso catalizador para la exploración de PJ en el ámbito de la accesibilidad en el desarrollo de software.

El padre de PJ, lejos de ser experto en tecnología, se encuentra luchando con las complejidades de una aplicación bancaria que no se adapta a usuarios con diferentes capacidades. La cruda realidad de la inaccesibilidad de la aplicación resuena profundamente en PJ, llevándolo a comprender que la verdadera esencia del software radica en su capacidad de ser inclusivo para todos, independientemente de sus circunstancias. Este episodio personal lleva a PJ a enfrentar las limitaciones inherentes en el desarrollo de software que excluyen involuntariamente a una parte importante de los usuarios.

Este incidente desencadena una secuencia de eventos que lleva a PJ a un viaje de crecimiento personal y defensa. Se vuelve cada vez más claro que la accesibilidad debe desempeñar un papel central en la narrativa del desarrollo de software. Para obtener ideas, PJ se sumerge en una educación autodirigida sobre el arte de crear software que se adapte a una amplia gama de habilidades de los usuarios. Este nuevo propósito se convierte en una fuerza impulsora en el ethos de desarrollo de PJ, subrayando su compromiso con la inclusión.

PJ se familiariza con los principios detrás del diseño de software accesible, descubriendo una variedad de herramientas, pautas y mejores prácticas.

Implementar funciones como la conversión de texto a voz, tamaños de fuente más grandes y una navegación simplificada emerge como un aspecto fundamental de su filosofía de diseño. El potencial de estos elementos para aliviar las dificultades de su padre y mejorar sus interacciones digitales se vuelve evidente para PJ.

Esta transformación redefine la percepción de PJ sobre el desarrollo de software. Significa su transición de un programador convencional centrado únicamente en la funcionalidad a un apasionado defensor del diseño centrado en el usuario. Su renovada dedicación a la accesibilidad se convierte en la fuerza impulsora detrás de sus esfuerzos de desarrollo. A través de cada línea de código meticulosamente elaborada, PJ se esfuerza por derribar barreras, cerrando la brecha entre la tecnología y sus usuarios.

El viaje personal de PJ enfatiza el poder del diseño impulsado por la empatía en la formación del panorama digital. Las dificultades enfrentadas por un miembro cercano de la familia actúan como un recordatorio conmovedor de que cada interfaz de usuario está entrelazada con las experiencias de personas con necesidades únicas. El viaje de PJ demuestra el potencial de las narrativas personales para generar cambios dentro del ámbito de la tecnología. Su compromiso inquebrantable de crear software accesible es un testimonio del impacto que un individuo puede tener en la promoción de un entorno digital más inclusivo.

En resumen, el viaje transformador de PJ, desde un desarrollador convencional hasta un apasionado defensor de la accesibilidad, subraya el papel fundamental de la inclusión en el desarrollo de software. El incidente que involucra a su padre resalta la responsabilidad ética que los desarrolladores tienen en asegurar que sus creaciones sean accesibles para todos. La narrativa de PJ muestra cómo las historias personales pueden impulsar cambios significativos, inspirando a otros a defender la accesibilidad dentro de la esfera del desarrollo de software.

4. Explorando la accesibilidad: una conversación entre Sonia y Monika

Sonia, una desarrolladora web, estaba ansiosa por aprender más sobre la accesibilidad. Decidió hablar con Monika, una mujer de 70 años con problemas de vista y audífonos, para comprender mejor los desafíos que enfrentan las personas con discapacidades al navegar por la web.

Sonia: Hola Monika, soy Sonia. Soy una desarrolladora web y estoy tratando de aprender más sobre accesibilidad. ¿Puedes contarme sobre tu experiencia navegando por sitios web?

Monika: Hola Sonia, es un gusto conocerte. Bueno, debo decir que navegar por sitios web puede ser bastante desafiante para mí. Mi vista no es lo que solía ser, así que a menudo tengo problemas para leer texto pequeño o distinguir entre diferentes colores.

Eso debe ser frustrante. ¿Hay algún sitio web en particular que encuentres más fácil de usar?

Monika: Sí, hay algunos sitios web que están diseñados teniendo en cuenta la accesibilidad. Tienen texto más grande y colores de alto contraste, lo que facilita la lectura para mí. También aprecio cuando los sitios web tienen una navegación clara y controles fáciles de usar.

Sonia: Eso es realmente útil saberlo. ¿Puedes contarme más sobre los desafíos que enfrentas al navegar por sitios web?

Monika: Claro. Uno de los mayores desafíos para mí es cuando los sitios web tienen mucho desorden o información innecesaria. Puede ser abrumador y difícil para mí encontrar lo que estoy buscando. También tengo problemas con los sitios web que tienen mucho contenido parpadeante o en movimiento, ya que puede ser distractor y desorientador.

Sonia: Gracias por compartir eso conmigo, Monika. Es realmente útil escuchar sobre tu experiencia y los desafíos que enfrentas. Definitivamente tendré en cuenta estas cosas al diseñar sitios web en el futuro.

Monika: De nada, Sonia. Es genial ver a los desarrolladores interesados en la accesibilidad. ¡Sigue así!

En esta conversación, Sonia aprendió sobre los desafíos que enfrentan las personas con discapacidades al navegar por la web y obtuvo información valiosa de Monika sobre cómo podría mejorar su propio trabajo. Sonia fue educada y respetuosa durante toda la conversación, escuchando atentamente las experiencias de Monika y haciendo preguntas reflexivas.

Sonia regresó a su oficina sintiéndose inspirada y motivada para hacer que sus sitios web sean más accesibles. Pasó el resto del día investigando las mejores prácticas de accesibilidad y experimentando con diferentes técnicas de diseño. También compartió sus ideas con sus colegas, animándolos a pensar más en la accesibilidad en su propio trabajo.

En este ensayo, vemos cómo una conversación entre Sonia, una desarrolladora web, y Monika, una mujer de 70 años con problemas de visión y audición, condujo a ideas valiosas sobre la accesibilidad. Sonia fue educada y respetuosa durante toda la conversación, escuchando atentamente las experiencias de Monika y utilizando lo que aprendió para mejorar su propio trabajo.

5. Laura y Juan estaban discutiendo el proceso de encontrar y documentar errores de accesibilidad (A11Y)

Laura y Juan estaban discutiendo el proceso de encontrar y documentar errores de accesibilidad (A11Y). Ambos estuvieron de acuerdo en que era una parte importante del proceso de desarrollo, ya que ayudaba a garantizar que los sitios web y aplicaciones fueran accesibles para todos los usuarios, incluidos aquellos con discapacidades.

Laura: Hola Juan, he estado pensando mucho en cómo podemos mejorar nuestro proceso para encontrar y documentar errores de A11Y. ¿Tienes alguna idea al respecto?

Juan: Hola Laura, sí, definitivamente creo que es un tema importante. Una cosa que me ha resultado útil es utilizar herramientas automatizadas para escanear nuestro código en busca de problemas comunes de accesibilidad. Estas herramientas pueden ayudarnos a detectar problemas desde el principio del proceso de desarrollo.

Laura: Esa es una gran idea. También he estado pensando en cómo podemos involucrar a usuarios con discapacidades en nuestro proceso de pruebas. Ellos pueden proporcionar comentarios valiosos sobre la accesibilidad de nuestros productos.

Juan: Sí, ese es un punto muy válido. Definitivamente deberíamos involucrar a usuarios con discapacidades en nuestro proceso de pruebas. Otra cosa que creo que es importante es documentar todos los errores de A11Y que encontramos, para poder hacer un seguimiento de nuestro progreso y asegurarnos de abordar todos los problemas.

Laura: Definitivamente. Y también deberíamos compartir nuestros hallazgos con el resto del equipo, para que todos estén al tanto de los problemas de accesibilidad y puedan trabajar juntos para solucionarlos.

Juan: Sí, la comunicación es clave. Debemos asegurarnos de que todos en el equipo sean conscientes de la importancia de la accesibilidad y estén trabajando juntos para hacer que nuestros productos sean lo más accesibles posible.

6. Estudio de caso: Mejorando la garantía de calidad de accesibilidad para software

Resumen

Nuestro cliente es una destacada empresa tecnológica internacional especializada en el desarrollo de aplicaciones web y móviles en diversas industrias. Están dedicados a crear software que se adapte a un mercado digital diverso y a una amplia gama de usuarios.

Desafío

A medida que aumenta la demanda de experiencias digitales inclusivas, XYZ Tech Innovations se enfrentó al desafío de asegurar que sus aplicaciones de software fueran accesibles para personas con discapacidades. Si bien tenían algunas medidas básicas de accesibilidad, reconocieron la necesidad de un proceso de Garantía de Calidad de Accesibilidad (QA) más estructurado para identificar y abordar sistemáticamente los problemas de accesibilidad de acuerdo con las nuevas normas WCAG. Además, el cliente requería que nuestro equipo trabajara en estrecha colaboración con su equipo de desarrollo para agilizar las soluciones. Sin embargo, el equipo de desarrollo carecía de conocimientos sobre accesibilidad, su funcionalidad y su implementación adecuada.

Soluciones

Para abordar estos desafíos, un especialista en control de calidad colaboró estrechamente con el equipo de desarrollo. Este especialista brindó capacitación esencial y conciencia dentro del equipo de desarrollo durante la fase de prueba a través de seminarios y documentación exhaustiva sobre pautas, tecnologías de asistencia y desafíos comunes. También optimizamos el flujo de trabajo para una mejor sincronización con las fases de desarrollo y capacitación del proyecto. Los requisitos de accesibilidad se revisaron junto

con los diseños iniciales de la empresa al comienzo del proyecto, asegurando que se tuvieran en cuenta las pruebas necesarias y promoviendo iteraciones adicionales de diseño temprano en el flujo de trabajo. A medida que nuestro equipo creció, integramos herramientas automatizadas de prueba de accesibilidad, con recursos adicionales y wireframes solicitados por el cliente para facilitar el trabajo de los probadores de automatización. También contratamos consultores y equipos de investigación para evaluar cada versión según las pautas WCAG y proporcionar comentarios cruciales cuando se detectaron errores.

Resultados

Al actualizar el producto para cumplir con las nuevas pautas e introducir nuevas características, el cliente experimentó un aumento en su capitalización de mercado. El equipo de desarrollo recibió una capacitación sustancial, preparándolos para futuros esfuerzos de implementación de accesibilidad. Al adherirse a los estándares de accesibilidad, el cliente mitigó el riesgo de acciones legales relacionadas con el incumplimiento de la accesibilidad digital. Además, el compromiso de la empresa con el diseño inclusivo y la accesibilidad tuvo un impacto positivo en la reputación de su marca y en las relaciones con los clientes.

7. Mejorando el diseño visual para la accesibilidad en un sitio web corporativo

Resumen:

Nuestro cliente es una corporación multinacional con una audiencia diversa, que incluye a personas con diversas discapacidades. El sitio web de la empresa desempeña un papel fundamental en la comunicación, la difusión de información y la participación de los clientes.

Desafío:

Inicialmente, el sitio web de la empresa contaba con un diseño estéticamente agradable con una paleta de colores consistente y fuentes de texto uniformes. Sin embargo, este diseño excluía inadvertidamente a los usuarios con discapacidades visuales y otras discapacidades. El contraste de color insuficiente dificultaba la lectura del texto y la fuente uniforme no se adaptaba a los usuarios que necesitaban fuentes más grandes o tipos de letra específicos. El desafío consistía en mantener la imagen de marca de la empresa al tiempo que se garantizaba que el sitio web fuera accesible para todos los usuarios.

Solución:

Nuestro equipo de control de calidad comenzó realizando una auditoría de accesibilidad del sitio web para identificar las áreas en las que el diseño visual planteaba desafíos para los usuarios con discapacidades. Un documento de requisitos claros y una estrategia nos guiaron en nuestro enfoque. Abordamos los elementos de color y contraste siguiendo las pautas de WCAG, logrando un equilibrio entre un contraste minimalista para los usuarios fotosensibles y variaciones claras de tono para aquellos con capacidades visuales más bajas. Además, modificamos el diseño de elementos como botones y enlaces. Establecimos una estrecha colaboración

entre los diseñadores principales de la empresa y nuestro equipo desde el principio del proceso para garantizar una transición fluida. Al mismo tiempo, probamos los elementos de accesibilidad relevantes para los usuarios que solo utilizan el teclado, evitando posibles problemas más adelante en el flujo de trabajo. Para garantizar la exhaustividad y la aprobación de los interesados, contamos con un grupo de prueba compuesto por varios usuarios que dependen de las funciones de accesibilidad a diario. Sus comentarios llevaron a ajustes menores en el software antes de concluir el ciclo ágil final.

Resultados:

Las mejoras en el contraste de color y la personalización de fuentes mejoraron significativamente la accesibilidad del sitio web para usuarios con discapacidades visuales y dificultades de lectura. Estos cambios visuales se integraron perfectamente con el diseño existente, preservando la identidad de marca de la empresa y cumpliendo con los requisitos de accesibilidad. Involucrar a usuarios con discapacidades en el proceso de prueba generó buena voluntad, ya que apreciaron la dedicación de la empresa a la inclusión.

8. Abordar las necesidades de los usuarios con daltonismo sin documentación de retroalimentación

Resumen:

Una empresa de software lanzó una nueva aplicación con el objetivo de cubrir una brecha en el mercado de entregas privadas y comerciales en destinos locales e internacionales. La aplicación incluía una variedad de funciones de accesibilidad diseñadas para atender a usuarios con discapacidades, especialmente aquellos en grupos sociales más pequeños.

Desafío:

La empresa tuvo dificultades para entender por qué ciertas funciones de accesibilidad, específicamente aquellas destinadas a usuarios con daltonismo y baja visión, eran percibidas como ineficaces. El desafío se vio complicado por la falta de retroalimentación concreta para guiar las mejoras. La empresa necesitaba determinar si estas funciones eran realmente ineficaces o si la percepción de 'inutilidad' se debía a malentendidos, problemas técnicos o pruebas incompletas.

Solución:

Para abordar este desafío, el equipo se embarcó en una evaluación exhaustiva de la situación. Un problema común con las características dirigidas a la daltonismo es el uso incorrecto de los colores, lo cual puede degradar la calidad de la imagen o no proporcionar la asistencia necesaria. El equipo inició un proceso de consulta con un experto en daltonismo durante las fases iniciales de prueba. Dado que el concepto de accesibilidad para personas con daltonismo era relativamente nuevo para este proyecto, el equipo también examinó aplicaciones similares con características

análogas para agilizar los esfuerzos de investigación. Se asignaron recursos adicionales para investigar los patrones de uso debido a la falta de retroalimentación, centrándose específicamente en las opciones más populares. Esta exploración llevó al descubrimiento de un problema funcional subyacente en el diseño del sitio web. Para abordar este problema, la empresa cliente asignó a un miembro del equipo de desarrollo para colaborar con nuestro equipo de control de calidad, acelerando la resolución de problemas a través de canales de comunicación mejorados.

Resultados:

El resultado de los esfuerzos del equipo de control de calidad satisfizo al cliente en múltiples niveles. En primer lugar, el problema se resolvió en base a datos específicos, asegurando precisión y satisfacción a largo plazo del usuario. En segundo lugar, los datos recopilados sirvieron con fines educativos al capacitar a especialistas actuales y futuros en control de calidad dentro del equipo. Este enfoque no solo resolvió el problema inmediato, sino que también mejoró la experiencia del equipo en el abordaje de desafíos de accesibilidad, beneficiando en última instancia tanto a la empresa como a su base de usuarios.

9. Mejorando la accesibilidad del sitio web con el conocimiento limitado del equipo de control de calidad

Resumen:

Una destacada empresa de soluciones de control de calidad fue encargada de mejorar la accesibilidad del sitio web de un cliente para adaptarlo a los usuarios con discapacidades. Sin embargo, el equipo de control de calidad se enfrentó a un desafío significativo debido a su conocimiento y capacitación limitados en cuanto a las características de accesibilidad para diferentes grupos de usuarios.

Desafío:

El equipo de control de calidad carecía de la capacitación y conciencia necesarias para implementar características de accesibilidad para usuarios con discapacidades. Esto presentó un obstáculo significativo ya que necesitaban asegurarse de que el sitio web cumpliera con los estándares de accesibilidad requeridos y brindara una experiencia inclusiva para el usuario.

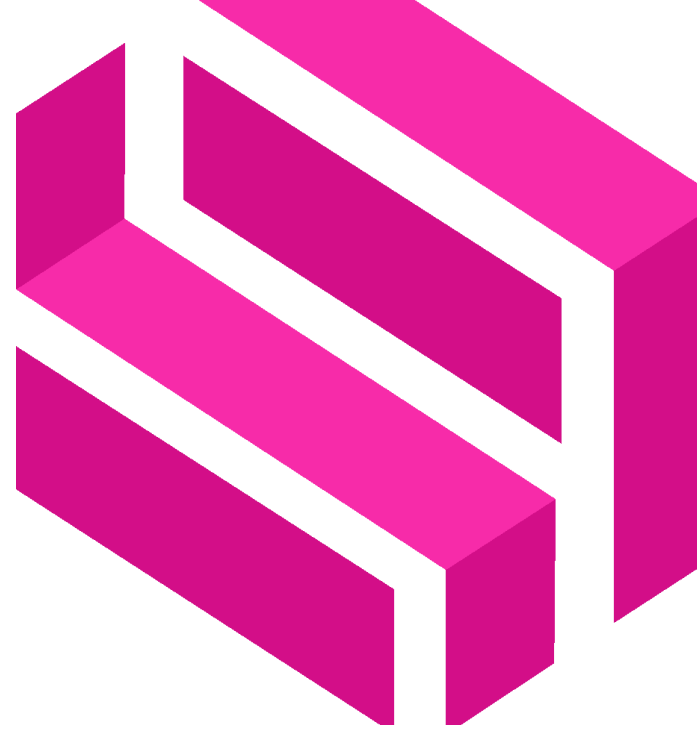
Solución:

Para abordar este desafío, el proyecto comenzó con un equipo de desarrolladores de control de calidad experimentados supervisando todo el proceso ágil. Se iniciaron talleres que incluían sesiones de capacitación guiadas por desarrolladores senior de control de calidad. A medida que el proyecto avanzaba y enfrentaba desafíos, el equipo creó el primer manual, que incluía preguntas frecuentes y terminología básica, junto con actualizaciones del documento de estrategia de pruebas. Este documento proporcionaba una suite de herramientas y complementos de accesibilidad, acompañados de tutoriales para ayudar a los miembros del equipo inexpertos no solo a aprender cómo usarlos, sino también a comprender por qué y cuándo aplicarlos. A medida que aumentaba la carga de trabajo, las

características básicas de accesibilidad se fueron convirtiendo gradualmente en características más complejas a medida que el equipo adquiría experiencia. Los supervisores tomaron nota activamente de los resultados y dirigieron al equipo en la dirección correcta. Los comentarios recibidos durante este proceso permitieron adaptar los talleres a las necesidades específicas del proyecto, con la aprobación de las partes interesadas.

Resultados:

El líder de QA desempeñó un papel fundamental al proporcionar capacitación, fomentar la colaboración y guiar al equipo hacia la construcción de su experiencia de manera incremental. A través de un enfoque proactivo y colaborativo, la empresa mejoró con éxito la accesibilidad del sitio web y empoderó a su equipo de QA para realizar contribuciones significativas a los esfuerzos de accesibilidad. El enfoque proactivo de retroalimentación condujo a mejoras continuas en el proceso de capacitación y la estrategia de implementación de accesibilidad. El equipo experimentado estableció una base sólida para la comunicación, facilitando la facilidad de aprendizaje de los futuros especialistas en los entresijos de la accesibilidad.



ACADEMIA DE PRUEBAS DE SOFTWARE

Ejercicios

El proyecto de la Academia de Pruebas de Software ha sido financiado con el apoyo de la Unión Europea. Este informe refleja únicamente la opinión del autor y la Comisión no se hace responsable del uso que se pueda hacer de la información contenida en él.



ÍNDICE

Experiencing	3
1.1 Experiencing - Perceive	3
1.2 Experience Understand	3
1.3 Experience Use	4
1.4 Experience Interact	4
1.5 Experience Contribute	5
Perspective gaining	7
2.1 Perspective gaining - Perceive	7
2.2 Perspective gaining - Understand	7
2.3 Perspective gaining - Use	7
2.4 Perspective gaining - Interact	8
2.5 Perspective gaining - Contribute	8
Advocating	10
3.1 Advocating Perceive	10
3.2 Advocating Understand	10
3.3 Advocating - Use	11
3.4 Advocating - Interact	11
3.5 Advocating - Contribute	12

Experimentando

1.1 Experimentando - Percibir

1. Participa en el video de Diferentes tipos de discapacidades.
2. Nombra los principales tipos de discapacidades
3. Imagina y describe tu día con cada uno de los principales tipos de discapacidad.
4. Basado en el #3, identifica las situaciones que te resultan más difíciles
5. Participa en el video Discapacidades de aprendizaje, ¿cuáles son los diferentes tipos?
6. Basado en aplicaciones de medición de decibelios en teléfonos inteligentes para medir los niveles de ruido, instale una aplicación en su teléfono y mida el nivel de ruido en diferentes situaciones de su entorno.
7. Nombre mencionado discapacidades de aprendizaje
8. Lea la investigación de problemas NP-Complejos en la clase de gráficos prefractales
9. Evalúe su capacidad para entender el artículo. Enumere situaciones en las que sus amigos o compañeros de trabajo no pueden entender los mensajes que reciben.
10. Participe en el video Superando obstáculos - Steven Claunch

1.2 Experiencia Comprender

1. Revise el sitio Deque Axe Tools y vea la herramienta de prueba de accesibilidad Axe-Web
2. Instale la extensión de Chrome axeTools y revise las características
3. Consulte el sitio Funkify - Disability Simulator y luego vea el video de la sesión práctica de pruebas de accesibilidad del campeón de accesibilidad "Erin Hess"
4. Enumere las características del Funkify
5. Instale Funkify y revise los simuladores

1.3 Experiencia Uso

1. Use la herramienta de prueba de accesibilidad WAVE para evaluar un sitio web. Interprete los resultados e identifique los problemas.
2. Use la herramienta de prueba de accesibilidad AXE para evaluar un sitio web. Interprete los resultados e identifique los problemas.
3. Utilice la navegación por teclado para interactuar con un sitio web: la navegación por teclado es una función de accesibilidad esencial que permite a las personas con discapacidades motoras navegar por sitios web y aplicaciones sin usar un mouse. Al utilizar la navegación por teclado para interactuar con un sitio web, puedes experimentar de primera mano los desafíos a los que se enfrentan las personas con discapacidades motoras. Intenta utilizar solo el teclado para navegar por un sitio web y toma nota de cualquier problema que encuentres.
4. Utiliza el teclado para usar Visual Studio Code
5. Utiliza un teclado para jugar tu juego de computadora favorito.

1.4 Experiencia Interactuar

1. Informe de errores

En este ejercicio, utilizarás una herramienta TA para identificar y documentar problemas de accesibilidad en un sitio web o aplicación. Luego, escribe un informe de errores detallado, que incluya una descripción clara del problema, los pasos para reproducirlo y el comportamiento esperado. Describe los errores según los requisitos del informe de accesibilidad.

- Elige un sitio web o aplicación para probar.
- Utiliza una herramienta TA para identificar problemas de accesibilidad en el sitio web o aplicación.
- Documenta cada problema en un informe de errores, que incluya una descripción clara del problema, los pasos para reproducirlo y el comportamiento esperado.

- Envíe el informe de errores a su supervisor o mentor para recibir comentarios

2. Pruebas manuales

En este ejercicio, realizará pruebas manuales en un sitio web o aplicación en busca de problemas de accesibilidad (A11Y). Luego comparará sus hallazgos con los resultados generados por una herramienta de TA, señalando cualquier discrepancia o problema adicional que haya encontrado.

Elige un sitio web o aplicación para probar.

Realice pruebas manuales en el sitio web o aplicación en busca de problemas de accesibilidad (A11Y)

- Utilice una herramienta de TA para generar informes de A11Y para el mismo sitio web o aplicación
- Compare sus hallazgos con los resultados generados por la herramienta de TA y anote cualquier discrepancia o problema adicional que haya encontrado
- Discuta sus hallazgos con su supervisor o mentor y explique cualquier problema que haya encontrado y que no haya sido identificado por la herramienta de TA

1.5 Contribución de experiencia

Elija 3 sitios web y:

1. Analizando un error

En este ejercicio, analizará un error que haya encontrado y propondrá posibles soluciones para solucionar el problema.

- Encuentre un error en un sitio web o aplicación que esté probando
- Documente los pasos para reproducir el error
- Analice el error para determinar la causa raíz
- Generar posibles soluciones para solucionar el problema

- Evaluar cada solución en función de su viabilidad y eficacia
- Elegir la mejor solución y documentarla en un informe de errores

2. Investigación de soluciones

En este ejercicio, investigarás posibles soluciones para errores y las presentarás al equipo de desarrollo.

- Encuentre un error en un sitio web o aplicación que esté probando
- Documente los pasos para reproducir el error
- Investigar posibles soluciones para el problema, incluyendo mejores prácticas y estándares de la industria
- Evaluar cada solución en función de su viabilidad y eficacia
- Elegir la mejor solución y documentarla en un informe de errores
- Discutir tus hallazgos y la solución sugerida con el equipo de desarrollo

Obtener perspectiva

2.1 Obtener perspectiva - Percibir

Ejercicio 1: Investigar e identificar al menos tres tipos diferentes de discapacidades y enumerar los desafíos comunes de accesibilidad que las personas con estas discapacidades pueden experimentar.

Ejercicio 2: Identificar al menos tres tipos diferentes de discapacidades entre las personas que conoces. Identificar los desafíos que experimentan.

2.2 Obtener perspectiva - Comprender

Trabajar en un grupo de 2 o más personas.

Ejercicio 1. Trabajar en un grupo de 2 o más personas. Practicar la escucha activa al participar plenamente con el hablante, hacer preguntas y reflejar lo que han dicho.

Ejercicio 2. Trabajar en un grupo de 2 o más personas. Jugar al juego del "teléfono" donde se susurra un mensaje de persona a persona, enfatizando la importancia de una comunicación clara.

Ejercicio 3. Trabajar en un grupo de 2 o más personas. Representa diferentes escenarios donde se produzcan fallos de comunicación y practica una comunicación efectiva para resolver los problemas.

2.3 Ganar perspectiva - Utilizar

Representa una conversación con una persona con discapacidad:

1. Empieza por presentarte y explicar el propósito de la entrevista.
2. Pregunta si la persona necesita alguna adaptación, como un intérprete de lengua de signos o un documento en braille.

3. Ten paciencia y permite que la persona se tome su tiempo para responder a las preguntas.
4. Utiliza un lenguaje claro y sencillo, evitando jerga o términos técnicos.
5. Evita hacer suposiciones sobre las habilidades o limitaciones de la persona.
6. Respeta la privacidad de la persona y no hagas preguntas invasivas o innecesarias.
7. Escucha de forma activa y muestra empatía y comprensión.
8. Agradece a la persona por su tiempo y aportación.

2.4 Ganar perspectiva - Interactuar

1. Realiza entrevistas a dos personas con diferentes discapacidades, solicitando su opinión sobre cómo percibieron la entrevista.
2. Evalúa las entrevistas y anota tus aprendizajes.
3. Discute formas de trabajar en tus propias limitaciones o áreas en las que careces de conocimiento con al menos una persona.

2.5 Perspectiva ganadora - Contribuir

Ejercicio 1 Elija 3 sitios web:

1. Entretenimiento - por ejemplo, portal web popular
2. Utilidad - por ejemplo, software utilizado por su empresa/escuela
3. Banca

Para cada sitio:

1. Formule su estrategia de prueba
2. Realice la prueba
3. Documente los resultados

Durante las acciones anteriores, anote los elementos que le resulten difíciles de hacer. Investigue y trate de encontrar respuestas por su cuenta.

Abogando

3.1 Abogando Percibir

1. Identifique a las personas responsables de la accesibilidad en su organización.
2. Identifique a las personas con discapacidades en su organización.
3. Identifique a las personas que tienen conocimientos relacionados con la accesibilidad dentro de su organización.

3.2 Abogando Comprender

Ejercicio 1

1. Identifique a todas las partes interesadas potenciales involucradas en el proyecto o iniciativa.
2. Priorice a las partes interesadas según su nivel de influencia e interés en el proyecto.
3. Realice una investigación sobre cada grupo de partes interesadas para comprender mejor sus necesidades, prioridades y posibles barreras para la accesibilidad.

Ejercicio 2

1. Identifique los diferentes tipos de usuarios que pueden interactuar con su sitio web o producto. Considere sus habilidades, discapacidades y necesidades específicas.
2. Cree una persona para cada grupo de usuarios, incluyendo su nombre, edad, ocupación y cualquier otro detalle personal relevante.
3. Describa sus necesidades específicas de accesibilidad, como discapacidades visuales o auditivas, restricciones de movilidad o discapacidades cognitivas.
4. Describa sus objetivos, motivaciones y puntos problemáticos al interactuar con su producto o sitio web.

5. Utilice sus personas para guiar su proceso de diseño y desarrollo, asegurándose de que su producto sea accesible para todos los usuarios.

Ejercicio 3

Identifique 1 sitio y blogs relacionados con la accesibilidad

Ejercicio 4

Encuentre recursos sobre cómo escribir blogs, al menos 3 sitios, y léelos.

Piense en algunos titulares llamativos. Enumere algunas llamadas a la acción relacionadas con la accesibilidad.

3.3 Abogar - Usar

1. Identifique 3 personas a las que desea llegar en relación con las pruebas de accesibilidad.
2. Prepare una breve presentación para una de ellas. Asegúrese de que tanto el formulario como las herramientas utilizadas sean adecuadas para una persona específica.
3. Investiga dónde puedes publicar artículos sobre accesibilidad.

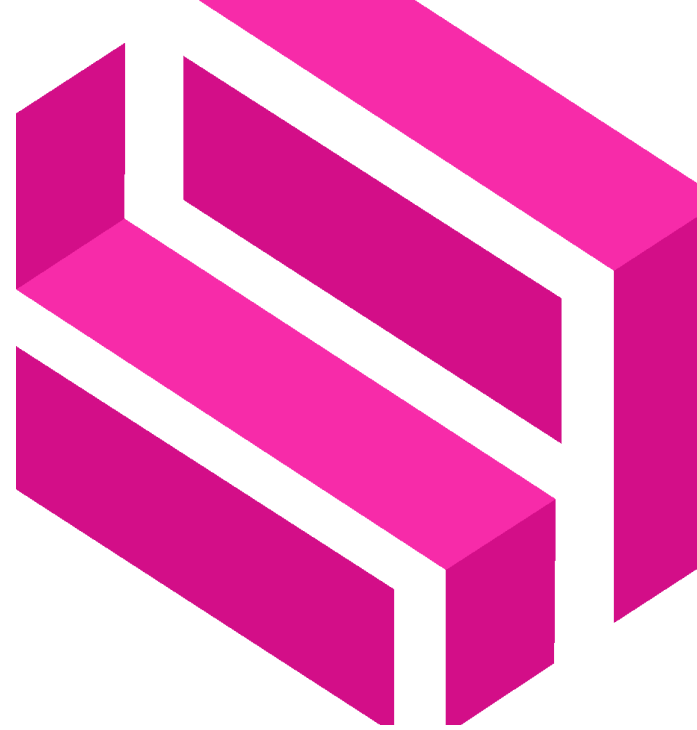
3.4 Abogar - Interactuar

Encuentra y lee artículos relevantes relacionados con

- cómo realizar una presentación
- cómo realizar una sesión de preguntas y respuestas

3.5 Abogar - Contribuir

Encuentra recursos relevantes y lee sobre cómo publicar artículos relacionados con pruebas de accesibilidad.



ACADEMIA DE PRUEBAS DE SOFTWARE

Preguntas de Accesibilidad (A11Y)

.



ÍNDICE

Experiencing	3
1.1 Experiencing - Perceive	3
1.2 Experience Understand	6
1.3 Experience Use	9
1.4 Experience Interact	12
1.5 Experience Contribute	14
Perspective gaining	17
2.1 Perspective gaining - Perceive	17
2.2 Perspective gaining - Understand	18
2.3 Perspective gaining - Use	20
2.4 Perspective gaining - Interact	21
2.5 Perspective gaining - Contribute	23
Advocating	30
3.1 Advocating Perceive	30
3.2 Advocating Understand	31
3.3 Advocating - Use	33
3.4 Advocating - Interact	34
3.5 Advocating - Contribute	36

Experimentando

1.1 Experimentando - Percibir

En tu vida laboral, ¿con qué discapacidades te puedes encontrar comúnmente?

- A) Discapacidades visuales y auditivas. [Correcto]
- B) Lesiones físicas por actividades deportivas.
- C) Alergias a ciertos alimentos.
- D) Miedo a las alturas.
- E) Preferencia por entornos tranquilos.

¿Cómo afecta la discapacidad visual a las personas?

- A) Causa dolor físico.
- B) Afecta principalmente la movilidad física.
- C) Provoca pérdida de audición.
- D) Puede resultar en dificultad para ver claramente o en absoluto, afectando las actividades diarias, la lectura y la movilidad. [Correcto]
- E) No tiene ningún impacto en la vida de una persona.

¿Cómo afectan las condiciones de salud mental a las personas?

- A) Solo afectan la salud física.
- B) Afectan principalmente las habilidades cognitivas.
- C) No tienen ningún impacto en el bienestar individual.



D) Las condiciones de salud mental pueden llevar a cambios emocionales, cognitivos y de comportamiento, afectando el estado de ánimo, los pensamientos y el funcionamiento diario. [Correcto]

E) Solo afectan la apariencia física.

¿Cómo son las personas con discapacidades mentales en el entorno laboral?

A) Siempre son improductivas e poco confiables.

B) Requieren supervisión constante.

C) Pueden destacarse en diversos roles y contribuir positivamente al entorno laboral, al igual que las personas sin discapacidades. [Correcto]

D) No pueden adaptarse a ningún entorno laboral.

E) Necesitan entornos laborales especializados exclusivamente para ellos.

¿Cómo puede afectar una lesión cerebral adquirida a las personas en el trabajo?

A) La lesión cerebral adquirida no tiene ningún impacto en el rendimiento laboral de una persona.

B) Solo afecta la movilidad física en el trabajo.

C) Una lesión cerebral adquirida puede resultar en desafíos cognitivos, emocionales y físicos que pueden afectar las tareas relacionadas con el trabajo, la memoria, la concentración y la comunicación. [Correcto]

D) Solo afecta las interacciones sociales de una persona en el lugar de trabajo.



E) Una lesión cerebral adquirida lleva a una incapacidad completa para trabajar.

¿Cómo afecta la dislexia a las personas?

- A) Puede dificultar la lectura y la ortografía. [Correcto]
- B) Afecta principalmente la coordinación física.
- C) Conduce a sentidos del gusto y el olfato más agudos.
- D) Causa miedo a las interacciones sociales.
- E) Mejora las habilidades matemáticas.

¿Cuáles NO son las causas de las discapacidades de aprendizaje?

- A) Factores genéticos.
- B) Falta de inteligencia. [Correcto]
- C) Influencias ambientales.
- D) Lesión cerebral.
- E) Diferencias neurológicas.

¿Cómo comportarse con personas que tienen discapacidad visual?

- A) Anuncie su partida abruptamente para evitar confusiones.
- B) Ofrezca su brazo para guiarlos si parecen necesitar ayuda.
- C) Permanezca en silencio y quieto para evitar distracciones.
- D) Use descripciones visuales complejas para ayudarlos a visualizar el entorno.



E) Use un lenguaje centrado en la persona y comunique claramente.
[Correcto]

¿Qué es el autismo y cómo afecta a la persona?

- A) El autismo es un tipo de discapacidad física.
- B) El autismo solo afecta la apariencia física de una persona.
- C) El autismo es un trastorno del neurodesarrollo que afecta la comunicación social y el comportamiento. [Correcto]
- D) El autismo causa habilidades atléticas mejoradas.
- E) El autismo afecta exclusivamente las habilidades intelectuales.

1.2 Experiencia Comprender

¿Qué es Axe DevTools?

- A) Una plataforma de desarrollo de videojuegos.
- B) Una plataforma para crear experiencias de realidad virtual.
- C) Un lenguaje de programación para el desarrollo web.
- D) Una extensión del navegador para pruebas de accesibilidad. [Correcto]
- E) Una herramienta de gestión de redes sociales.

¿Qué significa IGT en la extensión del navegador Axe DevTools?

- A) Tecnología de Juego Intensa.
- B) Kit de Juego Inclusivo.



- C) Interfaz Gráfica Interactiva.
- D) Prueba de Gráficos Importantes.
- E) Tecnología de Orientación Impactante. [Correcto]

¿Qué es el flujo de trabajo de desarrollo de software ágil?

- A) Un enfoque estricto y lineal para el desarrollo de software.
- B) Un marco de trabajo para construir productos físicos.
- C) Una metodología que se enfoca únicamente en la documentación.
- D) Un enfoque flexible e iterativo para el desarrollo de software. [Correcto]
- E) Un proceso que elimina la necesidad de comunicación continua.

¿Qué pestaña de Chrome DevTools se utiliza más para las pruebas de accesibilidad?

- A) Red.
- B) Fuentes.
- C) Elementos.
- D) Consola.
- E) Accesibilidad. [Correcto]

¿Qué es Funkify?

- A) Un tipo de género musical.

- B) Un movimiento de baile.
- C) Una herramienta web que simula discapacidades para mejorar la accesibilidad del sitio web y la experiencia del usuario. [Correcto]
- D) Una nueva plataforma de redes sociales.
- E) Un término relacionado con el diseño visual.

¿Cómo funciona el simulador de dislexia de Funkify?

- A) Desordena las letras en la pantalla y las hace bailar. [Correcto]
- B) Subraya las palabras que pueden ser difíciles de leer.
- C) Muestra la puntuación de legibilidad.

¿Cómo funciona el simulador de cognición de Funkify?

- A) Muestra imágenes de líneas de anuncios irritantes junto con sonidos muy molestos. [Correcto]
- B) Oculta algunos elementos de texto.
- C) Los colores se muestran de manera poco natural.

¿Cómo funciona un simulador de motor?

- A) El ratón se mueve solo, lo que dificulta mucho hacer clic en el lugar correcto. [Correcto]
- B) El ratón no funciona en absoluto.
- C) El ratón se mueve muy lentamente.

¿Cómo funcionan los simuladores de visión?

- A) Muestra la pantalla de la forma en que las personas con discapacidades visuales la verían, con diferentes opciones para diferentes discapacidades. [Correcto]
- B) Muestra imágenes artificiales. Los usuarios las reconocen y se calcula una puntuación.
- C) Muestra el texto mucho más pequeño que el original.

1.3 Experiencia de uso

¿Qué pautas relacionadas con el contenido web existen?

- A) Recetas de cocina.
- B) Pautas de Accesibilidad para el Contenido Web (WCAG). [Correcto]
- C) Estrategias de inversión financiera.
- D) Consejos de jardinería.
- E) Recomendaciones de viaje.

¿Cuál es el propósito de la "prevención de errores"?

- A) Mejorar el atractivo visual del contenido.
- B) Hacer el contenido más entretenido.
- C) Reducir la necesidad de comentarios de los usuarios.
- D) Minimizar errores y evitar la frustración del usuario. [Correcto]
- E) Aumentar la velocidad de carga de las páginas web.



¿Qué cubren las pruebas atómicas?

- A) Reacciones nucleares.
- B) Partículas microscópicas.
- C) Problemas de accesibilidad que son distintos y comprobables. [Correcto]
- D) Física cuántica.
- E) Fenómenos astronómicos.

¿Qué cubren las pruebas holísticas?

- A) Componentes específicos e aislados.
- B) Líneas individuales de código.
- C) Aspectos integrales y completos de un sistema. [Correcto]
- D) Conceptos teóricos.
- E) Ecuaciones matemáticas.

¿Qué niveles de conformidad existen?

- A) Básico, Intermedio y Avanzado.
- B) Bajo, Medio y Alto.
- C) Simple, Complejo y Elaborado.
- D) A, B y C.
- E) A, AA y AAA. [Correcto]



En el contexto de accesibilidad, ¿qué lenguaje debo usar?

- A) Cualquier lenguaje, siempre y cuando sea conciso.
- B) Lenguaje técnico complejo para demostrar experiencia.
- C) Lenguaje claro, simple y fácil de entender por una amplia audiencia, incluyendo aquellos con diferentes niveles de familiaridad con el tema. [Correcto]
- D) Un lenguaje que solo los profesionales de la industria pueden entender.
- E) Una combinación de varios idiomas para llegar a una audiencia más amplia.

¿Los videos necesitan transcripción?

- A) No, los videos deben permanecer sin ningún contenido basado en texto.
- B) Sí, la transcripción es esencial para hacer que los videos sean accesibles para personas sordas o con dificultades auditivas, así como para la optimización de motores de búsqueda (SEO) e indexación de contenido. [Correcto]
- C) La transcripción es opcional y no afecta la accesibilidad del video.
- D) La transcripción solo es necesaria para videos en industrias específicas.
- E) La transcripción solo es requerida para videos en vivo, no para los pregrabados.

¿Cómo pueden las etiquetas semánticas de HTML5 mejorar la accesibilidad?

- A) Las etiquetas semánticas no tienen impacto en la accesibilidad.



- B) Hacen que el sitio web se vea más atractivo visualmente.
- C) Las etiquetas semánticas proporcionan una apariencia consistente en diferentes navegadores.
- D) Al utilizar etiquetas semánticas, las tecnologías de asistencia pueden comprender mejor la estructura y el significado del contenido, lo que lo hace más accesible para personas con discapacidades. [Correcto]
- E) Las etiquetas semánticas solo afectan la velocidad de carga del sitio web.

¿Para la accesibilidad, necesito escribir aplicaciones que solo necesiten un teclado?

- A) No, la accesibilidad no es importante para el desarrollo de aplicaciones.
- B) Sí, las aplicaciones deben diseñarse para funcionar únicamente con teclados para garantizar la accesibilidad para las personas que no pueden usar un mouse o una pantalla táctil. [Correcto]
- C) Las aplicaciones solo con teclado son relevantes solo para aplicaciones de juegos.
- D) La accesibilidad solo es relevante para sitios web, no para aplicaciones.
- E) Las aplicaciones deben priorizar las interacciones con pantallas táctiles y ignorar la compatibilidad con el teclado.

1.4 Experiencia Interactiva

¿Cuál es la diferencia entre las pruebas unitarias y las pruebas de integración?



- A) Las pruebas unitarias se centran en las interfaces de usuario, mientras que las pruebas de integración se centran en los componentes de código.
- B) Las pruebas unitarias cubren unidades de código pequeñas y aisladas, mientras que las pruebas de integración examinan las interacciones entre diferentes unidades. [Correcto]
- C) Las pruebas unitarias solo son aplicables al desarrollo de front-end, mientras que las pruebas de integración son relevantes para el desarrollo de back-end.
- D) Las pruebas unitarias requieren dependencias externas, mientras que las pruebas de integración no.
- E) Las pruebas unitarias se realizan manualmente, mientras que las pruebas de integración son automatizadas.

¿Cuál es la diferencia entre pruebas manuales y automatizadas?

- A) Las pruebas manuales son más propensas a errores que las pruebas automatizadas.
- B) Las pruebas manuales solo cubren aspectos visuales, mientras que las pruebas automatizadas cubren la funcionalidad.
- C) Las pruebas manuales son realizadas por humanos, mientras que las pruebas automatizadas son ejecutadas por scripts o herramientas. [Correcto]
- D) Las pruebas automatizadas requieren más tiempo que las pruebas manuales.



E) Las pruebas manuales solo son adecuadas para proyectos pequeños, mientras que las pruebas automatizadas son adecuadas para proyectos grandes.

¿Por qué involucrarías a usuarios con discapacidades en la evaluación de la accesibilidad web?

- A) Para aumentar el tráfico general del sitio web.
- B) Para proporcionar pruebas gratuitas de productos.
- C) Para mejorar la estética del diseño del sitio web.
- D) Para asegurarse de que el sitio web sea utilizable y accesible para su público objetivo. [Correcto]
- E) Para mostrar inclusión sin realizar mejoras funcionales.

¿Qué son las 'Directrices de Accesibilidad para el Contenido Web'?

- A) Directrices para crear sitios web visualmente atractivos.
- B) Un conjunto de reglas para diseñar contenido de videojuegos.
- C) Estándares para optimizar sitios web para motores de búsqueda.
- D) Pautas que garantizan que el contenido web sea accesible para personas con discapacidades. [Correcto]
- E) Instrucciones para crear chatbots interactivos.

¿Qué es la Metodología de Evaluación de Conformidad de Accesibilidad de Sitios Web?

- A) Una herramienta para diseñar logotipos y banners.

- B) Un marco de trabajo para crear campañas en redes sociales.
- C) Un proceso para probar la velocidad y el rendimiento de un sitio web.
- D) Una metodología para evaluar la conformidad de los sitios web con los estándares de accesibilidad. [Correcto]
- E) Un método para realizar investigaciones de mercado sobre las preferencias de los usuarios.

1.5 Contribución de la Experiencia

¿Cuál es la estructura semántica en HTML?

- A) La disposición de imágenes en una página web.
- B) El uso de lenguajes de codificación complejos en el desarrollo web.
- C) Una forma de hacer que el contenido web sea visualmente atractivo.
- D) El uso de elementos HTML significativos para definir la estructura y el contenido de una página web. [Correcto]
- E) Una técnica para incrustar contenido multimedia en sitios web.

Describe en qué casos se implementa la accesibilidad que NO está relacionada con discapacidades.

- A) Para mejorar la velocidad de carga del sitio web.
- B) Para mejorar el uso de gráficos avanzados.
- C) Para atender exclusivamente a un grupo demográfico específico.
- D) Para cumplir con los requisitos legales y estándares. [Correcto]

E) Para aumentar el uso de animaciones complejas.

¿Qué define la accesibilidad del teclado?

- A) El uso exclusivo de teclados físicos.
- B) La capacidad de controlar dispositivos mediante comandos de voz.
- C) El uso de teclados especializados para juegos.
- D) La capacidad de navegar e interactuar con el contenido utilizando un teclado. [Correcto]
- E) El uso de pantallas táctiles para la entrada.

¿Por qué es beneficioso seguir la estructura semántica común en HTML?

- A) Hace que el sitio web sea más atractivo visualmente.
- B) Reduce la necesidad de utilizar estilos CSS.
- C) Solo beneficia a los usuarios con discapacidades.
- D) Mejora la optimización de motores de búsqueda (SEO).
- E) Mejora la accesibilidad y comprensibilidad del contenido para todos los usuarios, incluidos aquellos que utilizan tecnologías de asistencia. [Correcto]

¿Qué problemas puede causar un contraste de color deficiente y para qué grupo de personas?

- A) No tiene impacto en la usabilidad.
- B) Puede provocar tiempos de carga lentos para las páginas web.
- C) Un contraste de color deficiente puede dificultar la lectura del contenido para personas con discapacidades visuales. [Correcto]



D) Solo afecta a personas que son proficientes en varios idiomas.

E) Mejora el atractivo visual del contenido.

Ganando perspectiva

2.1 Ganando perspectiva - Percibir

¿Cuál es la diferencia entre el modelo médico y el modelo social de discapacidades?

- A) Ambos modelos se centran en los aspectos físicos de las discapacidades.
- B) El modelo médico enfatiza la importancia de la inclusión social, mientras que el modelo social enfatiza el tratamiento médico individual.
- C) El modelo médico considera las discapacidades como condiciones únicamente médicas, mientras que el modelo social las considera como resultado de barreras sociales. [Correcto]
- D) El modelo social solo se aplica a discapacidades visibles, mientras que el modelo médico se aplica a discapacidades invisibles.
- E) El modelo médico aboga por eliminar la legislación relacionada con las discapacidades, mientras que el modelo social apoya regulaciones estrictas.

¿Qué modelo fue propuesto por Watermeyer y cuáles son los principales principios de dicho modelo?

- A) El Modelo de Accesibilidad Holística, centrándose en las necesidades individuales.
- B) El Modelo de Inclusión Tecnológica, haciendo hincapié en las tecnologías de asistencia.
- C) El Modelo de Adaptación Ambiental, enfocándose en el entorno físico.
- D) El Modelo de Exclusión Social, resaltando las barreras sociales. [Correcto]



E) El Modelo de Diseño Universal, haciendo hincapié en los principios de diseño inclusivo.

¿Qué es el Trastorno del Espectro Autista?

- A) Un tipo de trastorno neurológico que solo afecta las habilidades motoras.
- B) Un trastorno de salud mental que afecta exclusivamente a los adultos.
- C) Una discapacidad de aprendizaje relacionada con dificultades en la lectura.
- D) Un trastorno del neurodesarrollo complejo que afecta la interacción social, la comunicación y el comportamiento. [Correcto]
- E) Una discapacidad física relacionada con la coordinación muscular.

¿Cómo influye el Trastorno del Procesamiento Auditivo en el aprendizaje?

- A) El Trastorno del Procesamiento Auditivo no tiene impacto en las habilidades de aprendizaje.
- B) El Trastorno del Procesamiento Auditivo afecta exclusivamente la coordinación física.
- C) El Trastorno del Procesamiento Auditivo mejora las habilidades cognitivas.
- D) El Trastorno del Procesamiento Auditivo puede llevar a dificultades en el procesamiento y comprensión de la información auditiva, lo cual puede afectar el aprendizaje. [Correcto]
- E) El Trastorno del Procesamiento Auditivo mejora las habilidades de comprensión de lectura.

2.2 Ganar perspectiva - Entender

¿Por qué es importante tener habilidades de comunicación?

- A) Las habilidades de comunicación solo son relevantes en entornos profesionales.
- B) Las habilidades de comunicación son necesarias para actividades artísticas.
- C) Las habilidades de comunicación mejoran la fuerza física.
- D) Las habilidades de comunicación facilitan la interacción efectiva, la comprensión y la colaboración con los demás. [Correcto]
- E) Las habilidades de comunicación son únicamente beneficiosas para personas extrovertidas.

¿Qué es la inteligencia emocional?

- A) Una medida de inteligencia académica.
- B) La capacidad para realizar cálculos matemáticos complejos.
- C) La habilidad de tocar instrumentos musicales de manera competente.
- D) La capacidad de comprender, manejar y regular las propias emociones y las emociones de los demás. [Correcto]
- E) La habilidad de hablar varios idiomas con fluidez.

¿Cuál es un ejemplo de comunicación no verbal?

- A) Escribir un correo electrónico formal.
- B) Hablar por teléfono.



- C) Usar lenguaje de señas.
- D) Sonreír para expresar felicidad. [Correcto]
- E) Enviar un mensaje de texto.

¿Cuándo es mejor llamar en lugar de enviar un correo electrónico?

- A) Cuando quieres evitar la comunicación directa.
- B) Cuando quieres mantener un registro de la conversación.
- C) Cuando necesitas transmitir un mensaje largo y detallado.
- D) Cuando se necesita una respuesta inmediata o interacción en tiempo real. [Correcto]
- E) Cuando quieres mantener el anonimato.

¿Cómo afecta la cultura organizacional positiva a los empleados?

- A) La cultura positiva no tiene impacto en la moral de los empleados.
- B) La cultura positiva conduce a una mayor carga de trabajo.
- C) La cultura positiva mejora la participación de los empleados y la satisfacción laboral. [Correcto]
- D) La cultura positiva solo beneficia al personal directivo.
- E) La cultura positiva promueve una competencia poco saludable entre los empleados.

2.3 Obtención de perspectivas - Uso

¿Cómo ayudar a las personas con discapacidad auditiva en una oficina?



- A) Reproducir música alta para crear un ambiente vibrante.
- B) Evitar cualquier forma de comunicación para prevenir malentendidos.
- C) Proporcionar materiales escritos y ayudas visuales para información importante.
- D) Asignarles tareas que requieran una comunicación verbal extensa.
- E) Utilizar tecnologías de asistencia como teléfonos con subtítulos y alertas visuales. [Correcto]

¿Cuáles son ejemplos de tecnologías de asistencia para personas con discapacidad auditiva?

- A) Auriculares de realidad virtual.
- B) Relojes inteligentes con funciones de seguimiento de la actividad física.
- C) Software de reconocimiento de voz.
- D) Audífonos e implantes cocleares. [Correcto]
- E) Dispositivos de navegación GPS.

¿Cuál es un ejemplo de discapacidad no visible?

- A) Pierna rota.
- B) Discapacidad visual.
- C) Sordera.
- D) Diabetes.
- E) Trastorno de ansiedad. [Correcto]

¿Qué hacer si no estás seguro de cómo actuar con una persona con discapacidad?

- A) Ignorarlos para evitar que se sientan incómodos.
- B) Hacer suposiciones sobre sus necesidades y preferencias.
- C) Evitar cualquier forma de comunicación.
- D) Tratarlos con respeto, preguntar si necesitan ayuda y seguir sus indicaciones. [Correcto]
- E) Solo interactuar con ellos si se acercan primero a ti.

2.4 Ganar perspectiva - Interactuar

¿Qué es la ambivalencia?

- A) Un estado de extrema confianza.
- B) Una sensación de total indiferencia.
- C) Tener emociones positivas intensas.
- D) Experimentar sentimientos contradictorios de gusto y disgusto hacia algo. [Correcto]
- E) Un tipo de trastorno mental.

¿Por qué es importante reflejar lo que escuchas?

- A) Para alargar la conversación.
- B) Para mostrar tus habilidades de escucha.
- C) Para confundir al hablante.



D) Para asegurar comprensión y claridad al confirmar y validar lo que dijo el hablante. [Correcto]

E) Para dominar la conversación.

¿Qué tipo de preguntas llevan naturalmente a la otra persona a compartir más?

A) Preguntas cerradas con respuestas de una palabra.

B) Preguntas que se centran en tus experiencias personales.

C) Preguntas que requieren una respuesta simple de sí o no.

D) Preguntas abiertas que fomentan la elaboración y la narración. [Correcto]

E) Preguntas que desafían las opiniones de la otra persona.

¿Cuáles son los errores comunes que comete la gente al hacer un cumplido?

A) Dar cumplidos solo a amigos cercanos y familiares.

B) Hacer cumplidos demasiado generales sin detalles específicos.

C) Hacer un cumplido sobre la apariencia de alguien en un entorno profesional.

D) Comparar al destinatario con otras personas.

E) Todas las anteriores. [Correcto]

¿Compartir imperfecciones durante una conversación no es algo malo?

A) Compartir imperfecciones siempre conduce a malentendidos.

B) Compartir imperfecciones solo es aceptable entre amigos cercanos.



- C) Compartir imperfecciones puede fomentar un sentido de conexión y autenticidad. [Correcto]
- D) Compartir imperfecciones solo es apropiado en entornos formales.
- E) Compartir imperfecciones es una señal de debilidad.

2.5 Ganar perspectiva - Contribuir

¿Qué es la prueba de accesibilidad?

- A) Un método para probar la velocidad de un sitio web.
- B) Un proceso para probar la compatibilidad del software con diferentes dispositivos.
- C) Una técnica para asegurar la capacidad de respuesta de un sitio web en diferentes tamaños de pantalla.
- D) Un proceso para evaluar la usabilidad de un producto o contenido para personas con discapacidades. [Correcto]
- E) Un método para probar el atractivo visual de un sitio web.

¿Qué es un documento de estrategia de prueba?

- A) Un documento que describe los plazos de desarrollo de software.
- B) Un documento que detalla las estrategias de marketing para un producto.
- C) Un documento que explica la arquitectura técnica de un sistema.
- D) Un documento que describe el enfoque general y los objetivos de las pruebas para un proyecto. [Correcto]
- E) Un documento que resume los comentarios de los clientes sobre un producto.



¿Cuál es la diferencia entre las pruebas manuales y las pruebas de crowdsourcing?

- A) Las pruebas manuales son un tipo de prueba que involucra robots, mientras que las pruebas de crowdsourcing utilizan probadores humanos.
- B) Las pruebas manuales involucran el uso de herramientas automatizadas, mientras que las pruebas de crowdsourcing se basan en técnicas manuales.
- C) Las pruebas manuales son realizadas por un equipo de QA designado, mientras que las pruebas de crowdsourcing implican externalizar las pruebas a un gran grupo de probadores. [Correcto]
- D) Las pruebas manuales se limitan a probar componentes de software individuales, mientras que las pruebas de crowdsourcing se centran en pruebas de extremo a extremo.
- E) Las pruebas manuales son más rentables que las pruebas de crowdsourcing.

¿Qué es WCAG?

- A) Un tipo de lenguaje de codificación.
- B) Un marco para diseñar experiencias de realidad virtual.
- C) Un conjunto de pautas para optimizar sitios web para motores de búsqueda.
- D) Web Content Accessibility Guidelines, un conjunto de pautas para hacer que el contenido web sea más accesible para personas con discapacidades. [Correcto]
- E) Una herramienta para diseñar interfaces gráficas de usuario.

¿Qué significan Alcance y Objetivos?

- A) El alcance se refiere a la línea de tiempo de un proyecto, mientras que los objetivos se refieren al presupuesto.
- B) El alcance es el área donde se realiza la prueba, mientras que los objetivos son los errores encontrados durante la prueba.
- C) El alcance define los límites y la extensión de la prueba, mientras que los objetivos describen las metas y objetivos de la prueba. [Correcto]
- D) El alcance es el entorno de prueba, mientras que los objetivos son las técnicas de prueba.
- E) El alcance es la documentación, mientras que los objetivos son los casos de prueba.

¿Qué significa "Enfoque de Prueba"?

- A) La ubicación física donde se realiza la prueba.
- B) Las herramientas específicas utilizadas para la prueba.
- C) La línea de tiempo para ejecutar casos de prueba.
- D) La estrategia general y metodología para llevar a cabo actividades de prueba, incluyendo tipos de prueba, niveles de prueba y técnicas a utilizar. [Correcto]
- E) La lista de defectos encontrados durante la prueba.

¿Qué significa "Entregables de Prueba"?

- A) Los materiales físicos requeridos para la prueba.

- B) La documentación utilizada para planificar las actividades de prueba.
- C) Las herramientas utilizadas para generar informes de prueba.
- D) Los documentos, informes y artefactos que se producirán como resultado de las pruebas (planes de prueba, casos de prueba, informes de errores, etc.). [Correcto]
- E) La lista de defectos encontrados durante la prueba.

¿Qué significa "Programa de Pruebas"?

- A) El tiempo que se tarda en completar un solo caso de prueba.
- B) Las fechas y horas en las que el equipo de pruebas está disponible.
- C) La fecha estimada de finalización del proyecto.
- D) La programación de las actividades de prueba, incluyendo hitos, fechas de inicio y finalización, y cualquier fecha límite crítica. [Correcto]
- E) La secuencia de casos de prueba que se ejecutarán.

¿Qué significa "Asignación de Recursos"?

- A) La asignación de recursos con fines de marketing.
- B) La distribución de miembros del equipo en diferentes departamentos.
- C) La asignación de recursos financieros para la compra de herramientas de prueba.
- D) La especificación de roles y responsabilidades de los miembros del equipo involucrados en las pruebas, junto con las habilidades y experiencia requeridas. [Correcto]



E) La asignación de tiempo para que los probadores individuales realicen las pruebas.

¿Qué significa "Riesgos y Contingencias"?

- A) La lista de posibles defectos y su impacto en el proyecto.
- B) La lista de casos de prueba completados.
- C) La lista de características que deben ser probadas.
- D) La identificación de riesgos potenciales que podrían afectar las pruebas, junto con estrategias para gestionar o mitigar esos riesgos. [Correcto]
- E) La lista de herramientas aprobadas para pruebas.

¿Qué significa "Criterios de Entrada y Salida"?

- A) Los puntos en el proceso de pruebas donde se encuentran las puertas de entrada y salida.
- B) Los pasos a seguir antes y después de realizar una prueba.
- C) Los criterios específicos para determinar cuándo puede comenzar la prueba (criterios de entrada) y cuándo se considera completa la prueba (criterios de salida). [Correcto]
- D) Los criterios para ingresar y salir de diferentes niveles de pruebas.
- E) Los criterios para decidir si continuar o detener las actividades de pruebas.

¿Qué significa "Métricas y Reportes de Pruebas"?

- A) La lista de herramientas de pruebas utilizadas para generar informes.

- B) Los criterios para evaluar el rendimiento de los probadores individuales.
- C) Los datos recopilados durante las pruebas y las medidas utilizadas para rastrear el progreso, la cobertura de las pruebas y los defectos, junto con cómo se informará esta información. [Correcto]
- D) La lista de métricas utilizadas para medir el rendimiento del software que se está probando.
- E) La lista de informes generados después de cada sesión de pruebas.

¿Qué significa "Gestión del Cambio"?

- A) El proceso de gestionar los cambios en el equipo de pruebas.
- B) El proceso de rastrear los cambios en los casos de prueba.
- C) El proceso de gestionar los cambios en la estrategia de pruebas, incluyendo cómo se manejarán y comunicarán los cambios en los requisitos o código durante las pruebas. [Correcto]
- D) El proceso de rastrear los cambios en los entornos de prueba.
- E) El proceso de gestionar los cambios en la línea de tiempo del proyecto.

¿Qué significa "Revisión y Aprobación"?

- A) El proceso de revisar y aprobar los casos de prueba.
- B) El proceso de revisar y aprobar el software que se está probando.
- C) El proceso de revisar y aprobar los documentos de estrategia de pruebas. [Correcto]
- D) El proceso de revisar y aprobar los defectos encontrados durante las pruebas.



E) El proceso de revisar y aprobar el entorno de prueba.

Abogando

3.1 Abogando Percibir

¿Cuál es el porcentaje de personas con discapacidad en la UE?

- A) 5%
- B) 10%
- C) 15%
- D) 20%
- E) Aproximadamente 15% [Correcto]

¿Cuáles son los principios que las instituciones de educación superior deben cumplir con respecto a las personas con discapacidad?

- A) Proporcionar programas exclusivos para personas con discapacidad.
- B) Garantizar accesibilidad física solo para estudiantes con discapacidad.
- C) Ofrecer un apoyo académico limitado.
- D) Proporcionar igualdad de acceso a la educación, servicios e instalaciones para estudiantes con discapacidad. [Correcto]
- E) Eximir a los estudiantes con discapacidad de evaluaciones.

¿A qué se refiere la frase "Nada sobre nosotros sin nosotros" en relación a las discapacidades?



- A) Un eslogan que promueve la exclusión activa de las personas con discapacidad.
- B) Una frase que aboga por la participación exclusiva de profesionales médicos en decisiones relacionadas con la discapacidad.
- C) Un principio que enfatiza la importancia de incluir a las personas con discapacidad en decisiones que afectan sus vidas. [Correcto]
- D) Un término que describe la ausencia de cualquier información sobre discapacidades.
- E) Un eslogan utilizado por organizaciones para desalentar la colaboración con personas con discapacidades.

¿Cómo podemos combatir las representaciones perjudiciales de las personas con discapacidades en los medios de comunicación?

- A) Ignorando tales representaciones para evitar darles atención.
- B) Promoviendo y compartiendo tales representaciones para crear conciencia.
- C) Animando a los medios de comunicación a seguir retratando a las personas discapacitadas como dependientes y dignas de lástima.
- D) Abogando por representaciones precisas y diversas de las personas discapacitadas en los medios de comunicación. [Correcto]
- E) Evitando cualquier medio que incluya personajes discapacitados.

3.2 Promoviendo la Comprensión

¿Quién es un interesado?

- A) Una persona que no tiene interés en un proyecto u organización.



- B) Una persona que invierte dinero en una empresa.
- C) Un individuo o grupo con un interés personal en el éxito o resultado de un proyecto u organización. [Correcto]
- D) Una persona que no participa en los procesos de toma de decisiones.
- E) Una persona con un interés puramente financiero en una empresa.

¿Cuáles son los interesados comunes en las organizaciones?

- A) Solo empleados e inversores.
- B) Solo clientes y competidores.
- C) Solo altos directivos y accionistas.
- D) Una amplia gama de individuos o grupos, incluyendo empleados, clientes, inversores, proveedores, gobierno y comunidades. [Correcto]
- E) Solo ejecutivos y miembros del consejo.

¿Por qué exactamente creamos personas con fines de prueba?

- A) Para crear personajes ficticios para campañas de marketing.
- B) Para impersonar usuarios reales durante las pruebas.
- C) Para representar tipos de usuarios específicos y sus características, comportamientos y necesidades con el fin de diseñar y probar productos de manera efectiva. [Correcto]
- D) Para sustituir a usuarios reales en todas las actividades de prueba.
- E) Para generar scripts de prueba automatizados.



¿Qué significa una persona modular?

- A) Un personaje ficticio utilizado con fines narrativos.
- B) Una persona que no está bien definida y carece de características claras.
- C) Una persona que se puede adaptar o combinar fácilmente con otras personas para representar diferentes perfiles de usuario. [Correcto]
- D) Una persona que representa exclusivamente un solo tipo de usuario.
- E) Una persona que solo es relevante con fines de marketing.

3.3 Abogar - Uso

¿Qué es un acercamiento en frío?

- A) Una forma de marketing que utiliza solo canales digitales.
- B) Un acercamiento a clientes existentes para vender productos adicionales.
- C) Una comunicación casual con amigos y familiares.
- D) Una comunicación no solicitada con alguien que no tiene una relación previa contigo o tu empresa. [Correcto]
- E) Un tipo de interacción en redes sociales con desconocidos.

¿Por qué no se recomienda utilizar un formato básico de copiar/pegar en los mensajes?

- A) Los mensajes básicos de copiar/pegar son más personales y efectivos.
- B) Los mensajes de copiar/pegar ahorran tiempo y esfuerzo.
- C) Los mensajes de copiar/pegar garantizan una respuesta positiva de los destinatarios.



D) Los mensajes de copiar/pegar carecen de personalización y autenticidad, lo que hace que los destinatarios sean menos propensos a participar. [Correcto]

E) Los mensajes de copiar/pegar solo funcionan para comunicaciones profesionales.

¿Por qué no se recomienda hablar de uno mismo al ofrecer servicios a un cliente o contratista?

A) Hablar de uno mismo establece confianza y credibilidad.

B) Discutir logros personales siempre es impresionante.

C) Ayuda a construir una relación mostrando tus intereses personales.

D) Los clientes y contratistas están más interesados en cómo puedes satisfacer sus necesidades, en lugar de tus logros personales. [Correcto]

E) Compartir información personal se considera poco profesional en la comunicación empresarial.

¿Por qué se considera que el envío de mensajes directos en plataformas de redes sociales es de alto beneficio y bajo riesgo?

A) El envío de mensajes directos no tiene impacto en el beneficio empresarial.

B) El envío de mensajes directos requiere una inversión significativa con altos riesgos.

C) El envío de mensajes directos proporciona comunicación instantánea pero conlleva altos riesgos financieros.

D) El envío de mensajes directos permite una comunicación personalizada, respuesta inmediata y potencial de conversión, con riesgos financieros y operativos relativamente bajos. [Correcto]

E) El envío de mensajes directos solo es adecuado para interacciones personales, no para transacciones comerciales.

3.4 Abogar - Interactuar

El "resumen de ascensor de 30 segundos" es:

A) Una técnica para escribir ensayos largos.

B) Una descripción breve y concisa de un producto, idea o concepto que se puede entregar en el tiempo de un corto viaje en ascensor. [Correcto]

C) Una estrategia para diseñar gráficos complejos.

D) Un tipo de música de ascensor.

E) Un término utilizado para describir una presentación de negocios extensa.

Los tres principios clave de la regla "10-20-30" son:

A) 10 diapositivas, 20 minutos, tamaño de fuente de 30 puntos.

B) 20 diapositivas, 10 minutos, tamaño de fuente de 30 puntos.

C) 10 diapositivas, 30 minutos, tamaño de fuente de 20 puntos.

D) 30 diapositivas, 10 minutos, tamaño de fuente de 20 puntos.

E) 10 diapositivas, 20 minutos, tamaño de fuente de 30 puntos y un mensaje claro. [Correcto]

"Comenzar fuerte" significa:



- A) Comenzar una presentación con una introducción extensa.
- B) Comenzar una presentación con un chiste.
- C) Abrir una presentación con una anécdota personal.
- D) Iniciar una presentación con una introducción poderosa y llamativa. [Correcto]
- E) Comenzar una presentación con detalles técnicos.

¿Cuál es el beneficio de incluir tu correo electrónico al final de la presentación?

- A) No se recomienda incluir tu correo electrónico en presentaciones profesionales.
- B) Ayuda a establecer tu experiencia en el tema.
- C) Permite que la audiencia haga preguntas, brinde retroalimentación y continúe la conversación después de la presentación. [Correcto]
- D) Incluir tu correo electrónico solo es relevante para presentaciones personales.
- E) Es una forma de promocionar tus perfiles de redes sociales.

¿Cuáles son los gestos de lenguaje corporal negativos durante una presentación?

- A) Mantener contacto visual con la audiencia.
- B) Usar gestos con las manos para enfatizar puntos.
- C) Asentir en acuerdo con las reacciones de la audiencia.
- D) Cruzar los brazos, evitar el contacto visual y fruncir el ceño. [Correcto]



E) Sonreír y mantener una postura abierta.

3.5 Abogar - Contribuir

¿Qué significa "Conocer bien a tu mentorado"?

- A) Compartir información personal sobre ti mismo con tu mentorado.
- B) Establecer una relación formal y distante con tu mentorado.
- C) Evitar cualquier conversación personal con tu mentorado.
- D) Tomarse el tiempo para comprender el trasfondo, metas, fortalezas, debilidades y aspiraciones de tu mentorado. [Correcto]
- E) Proporcionar a tu aprendiz solo consejos técnicos.

¿Cómo puedes entender lo que el aprendiz quiere aprender?

- A) Suponer que todos los aprendices tienen los mismos objetivos de aprendizaje.
- B) Preguntar directamente a tu aprendiz sobre sus intereses y objetivos de aprendizaje. [Correcto]
- C) Proporcionar a tu aprendiz un conjunto predeterminado de temas de aprendizaje.
- D) Compartir tus propios intereses de aprendizaje con tu aprendiz.
- E) Centrarse únicamente en enseñar lo que consideras importante.

¿Debería un mentor ayudar con pequeñas cosas o centrarse en consejos generales?

- A) Un mentor solo debe proporcionar consejos generales y evitar ayudar con asuntos pequeños.
- B) Un mentor debe ayudar exclusivamente con problemas pequeños y cotidianos.
- C) Un mentor debe centrarse en proporcionar consejos generales, orientación e ideas. [Correcto]
- D) Un mentor solo debe ofrecer ayuda con problemas técnicos específicos.
- E) Un mentor debe priorizar ayudar con problemas menores y evitar dar consejos generales.

¿Cómo puede un mentor asegurarse de conocerse a sí mismo?

- A) Evitando la autorreflexión y centrarse únicamente en las necesidades del aprendiz.
- B) Haciéndose pasar por alguien que no son.
- C) Participando regularmente en autoevaluación, autorreflexión y buscando retroalimentación de otros. [Correcto]
- D) Centrándose únicamente en sus logros profesionales.
- E) Imitando los comportamientos de mentores exitosos.

¿Quién debería liderar en la relación Mentor - Aprendiz?

- A) El mentor siempre debería tomar la iniciativa y tomar todas las decisiones.
- B) El aprendiz siempre debería tomar la iniciativa y determinar la dirección.
- C) Debería ser una relación colaborativa donde tanto el mentor como el aprendiz contribuyan y lideren en diferentes momentos. [Correcto]



- D) El mentor debería dictar únicamente las metas y objetivos.
- E) El aprendiz debería determinar únicamente la dinámica de la mentoría.