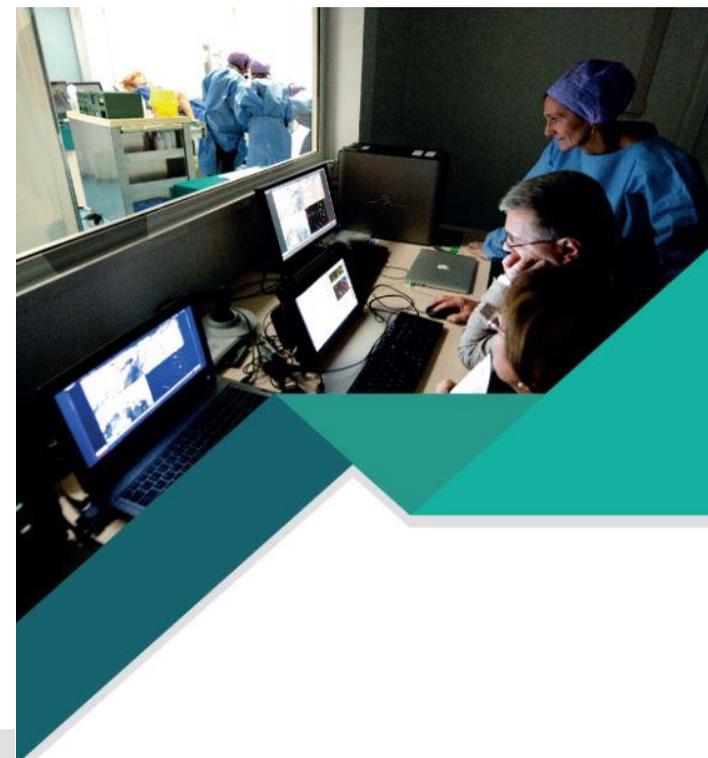
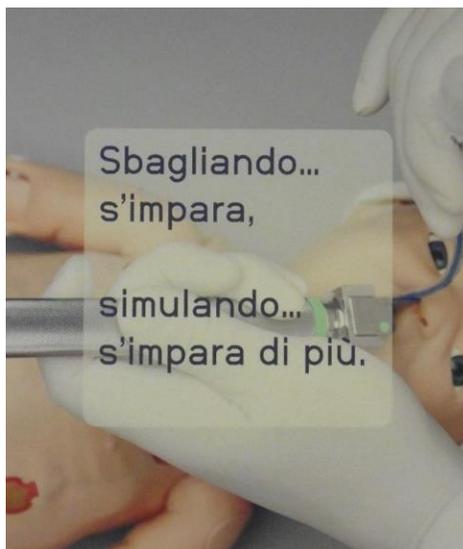


La simulazione è una metodologia didattica adatta quando l'obiettivo è la creazione di situazioni altrimenti irraggiungibili o irrealizzabili, perché lontane nel tempo o nello spazio. Inoltre, dilatando i tempi e favorendo i processi di riflessione e approfondimento, diventa un insostituibile strumento per le disabilità, a partire da quelle cognitive.



### Perchè al SimAv?

La presenza di stanze per l'osservazione del comportamento dell'utente orientata al debriefing sono utili strumenti già presenti. Inoltre il Centro è impegnato nel progetto di ampio respiro inerente la creazione di un ambiente domotico per la cura della persona fragile, allo scopo di sostenerne l'autonomia e l'indipendenza.



### Proposta condivisa tra



Funded by  
the European Union  
GA 690874



**Progetto per la realizzazione di un laboratorio per l'accessibilità web presso il Centro di simulazione e formazione avanzata**

## L'obiettivo

Realizzare un laboratorio a sostegno della didattica e della ricerca, dove ospitare attività di test sull'accessibilità (web, di oggetti digitali, di servizi online), sviluppare le competenze tecniche necessarie ad avere servizi accessibili rispetto alla trasversalità dei ruoli delle persone coinvolte, formare sull'utilizzo degli ausili.

## Gli stakeholder

I principali interessati sono gli utenti istituzionali quali gli studenti, il personale docente e tecnico, gli uffici che espongono informazioni e servizi via web o applicazioni per mobile. Inoltre è in fase di consolidamento una rete di stakeholder esterni, costituita da associazioni, fornitori ed altri enti, che vedono con interesse la nascita di un laboratorio per l'accessibilità.

## Keyword

Accessibilità, usabilità, inclusione, disabilità, web, tecnologia assistiva, utenti finali, esperti, barriere digitali.



## Il contesto

L'Università di Genova è da anni impegnata nel rispetto dei diritti delle persone che ci lavorano e studiano con una particolare attenzione alle persone con disabilità.

L'inclusione digitale favorisce l'accesso ai benefici della tecnologia dell'informazione e della comunicazione (ICT) da parte di tutte le persone e dei gruppi di individui che rischiano di rimanerne esclusi.

## Tecnologie e metodiche

La metodologia si basa su modelli a matrice per piattaforme, sistemi operativi e browser in diverse versioni insieme a una lunga lista di supporti tecnologici in diverse versioni.

I bisogni da soddisfare sono la navigazione di siti web o la fruizione di servizi in rete senza vedere o con una capacità visiva limitata, senza percepire i colori, senza sentire o con una capacità uditiva limitata, senza parlare, con capacità manuali o cognitive limitate, con la necessità di ridurre al minimo crisi fotosensibili.

## Il ruolo degli utenti

Gli utenti, interni ed esterni, istituzionali piuttosto che le associazioni o il mondo profit, giocano un ruolo fondamentale e trasversale rispetto sia alla necessità di coinvolgere gli utenti finali, sia all'ambizione che il laboratorio diventi un luogo di riferimento per l'accessibilità a livello territoriale. Utenti standard, esperti nella predisposizione ed esecuzione dei test, sono un insostituibile supporto all'attività del laboratorio.