

## Descripción del puesto y sus componentes

El puesto informático adaptado ha sido diseñado para todos aquellos estudiantes con discapacidad que no pueden, o tienen dificultades, a la hora de acceder a uno de los puestos habilitados en la biblioteca.

De esta forma, siguiendo los parámetros de accesibilidad, el puesto se adapta especialmente a dos tipos de discapacidad: sensorial y física.

En el caso de la primera, sensorial, es especialmente importante tener en cuenta la discapacidad visual y la auditiva, ya que serán las más determinantes a la hora de interactuar con el puesto informático, en especial con el monitor del ordenador y con el software.

En cuanto a la discapacidad física, la dificultad principal radica en acceder al puesto informático y en que la persona pueda manipular todos los periféricos de forma óptima.

Por todas estas razones, el puesto informático cuenta con una serie de componentes:

1. **Ratón “Expert Mouse Kensington”**: un dispositivo trackball que consiste en una bola, del tamaño de una de billar, dentro de un receptáculo que contiene sensores que detectan la rotación de la bola. La bola, que puede ser movida con la palma de la mano en casos de movilidad reducida, permite el desplazamiento del puntero por la pantalla. A su vez cuenta con cuatro botones cuya utilidad es la de seleccionar y acceder a los diferentes programas (hacer clic). Por otro lado, cuenta con un soporte que permite estabilizar la muñeca, para un control más ergonómico.



Expert Mouse Kensington sin y con soporte estabilizador

2. **Ratón “Touch Pad”**: este dispositivo presenta un panel táctil que permite controlar el cursor y dos botones que hacen las mismas funciones que los botones de un ratón convencional. Proporciona un control más preciso y elimina la tensión en las muñecas debido a su diseño ergonómico.



“Touch Pad”

3. **Emulador de ratón por Joystick**: este tipo de ratón realiza los movimientos del puntero en la pantalla mediante el joystick, y las funciones del ratón (clickear, arrastrar y soltar) mediante una única pulsación de unos de sus botones.



“Emulador de ratón por Joystick”

4. **Teclado estándar con carcasa**: teclado convencional con una carcasa cuyas celdas separan una tecla de otra. Diseñado para aquellos alumnos con ligeras alteraciones motóricas en los miembros superiores.



Teclado estándar con carcasa

5. **Teclado ampliado BigKeys QWERTY:** es un teclado de ordenador cuyas teclas tienen una superficie cuatro veces mayor que las de un teclado convencional, lo que facilita a los usuarios pulsar la tecla deseada así como su identificación pues, aparte de su tamaño, cada una es de un color diferente. También cuenta con una carcasa separadora de teclas. Este teclado, está diseñado para aquellos usuarios con una discapacidad visual moderada/severa o con dificultades motóricas.



Teclado ampliado BigKeys QWERTY sin y con carcasa

6. **Auriculares con micrófono incorporado:** los auriculares permiten un sonido de mejor calidad y más directo (aislándolo del ruido ambiental). El micrófono permite al usuario la búsqueda por voz y el manejo del programa Dragon Naturally Speaking.



Cascos con auriculares

7. **Ayuda para el teclado:** este puntero permite un teclado más funcional para aquellos usuarios que presenten una limitación en la motricidad fina. Tiene un soporte que posibilita el agarre grueso.



Ayuda para el teclado

8. **Brazo con mordaza y placa universal:** brazo articulado que permite, mediante diferentes tipos de placa, la fijación tanto a una silla de ruedas como a una mesa de elementos tales como emuladores de ratón, pulsadores o pequeños comunicadores. Al poseer tres rótulas articuladas, permite un correcto posicionamiento para su manejo por parte del usuario.

