

➤ **Principio 1.** Perceptible. La información y los componentes de la interfaz de usuario deben ser mostrados a los usuarios de tal manera que pueda ser entendida. Para ello se establecen cuatro directrices:

- Directriz 1. 7. Texto alternativo. Proporcionar texto alternativo para el contenido que no sea textual (caracteres grandes, lenguaje Braille, lenguaje oral, símbolos o lenguaje más simple).
- Directriz 1.2. Contenido multimedia dependiente del tiempo. Proporcionar acceso a los elementos multimedia (audio y/o video) a través de subtítulos y otras alternativas.
- Directriz 1.3. Adaptable. Crear contenido que pueda ser presentado de diferentes formas sin perder información o estructura.
- Directriz 1.4. Distinguible. Facilitar a los usuarios ver y escuchar el contenido, incluyendo la distinción entre lo más y lo menos importante.

➤ **Principio 2.** Operable. Los componentes de la interfaz de usuario y la navegación deben ser manejables.

- Directriz 2. 1. Teclado accesible. Poder controlar todas las funciones desde el teclado.
- Directriz 2.2. Tiempo suficiente. Proporcionar tiempo suficiente a los usuarios para leer y utilizar el contenido.
- Directriz 2.3. Ataques epilépticos. No diseñar contenido que pueda causar ataques epilépticos,
- Directriz 2.4. Navegación. Aportar formas para ayudar a los usuarios a navegar, a buscar contenido y a determinar dónde están estos.

➤ **Principio 3.** Comprensible. La información y las operaciones de usuarios deben ser comprensibles.

- Directriz 3. 1. Legible. Hacer contenido de texto legible y comprensible.

- Directriz 3.2. Previsible. Hacer la apariencia y la forma de utilizar las páginas web previsibles.
- Directriz 3.3. Asistencia a la entrada de datos. Los usuarios de ayuda evitarán y corregirán errores.
- **Principio 4.** Robustez. El contenido ha de ser robusto para que pueda ser interpretado por una gran variedad de agentes de usuario, incluyendo tecnologías de asistencia.
- Directriz 4. 1. Compatible. Maximizar la compatibilidad con los agentes de usuario actuales y futuros, incluyendo tecnologías de asistencia.