

PAUTA	Grado	CRITERIOS DE ÉXITO	EXPLICACIÓN
<b>PAUTA 1.1. ALTERNATIVAS TEXTUALES</b>	A	1.1.1 Contenido no textual	Proporcionar alternativas textuales para todo contenido no textual (encabezados, botones, enlaces, iconos...) de modo que se pueda convertir a otros formatos, tales como textos ampliados, braille, voz, símbolos o en un lenguaje más simple.
<b>PAUTA 1.2. CONTENIDO DEPENDIENTE DEL TIEMPO</b>	A	1.2.1 Sólo audio y sólo vídeo pregrabado	se cumple lo siguiente, excepto cuando el audio o el vídeo es un contenido multimedia alternativo al texto y está claramente identificado como tal: (Nivel A) Sólo audio grabado: Se proporciona una alternativa para los medios tiempo dependientes que presenta información equivalente para el contenido sólo audio grabado. Sólo vídeo grabado: Se proporciona una alternativa para los medios tiempo dependientes o se proporciona una pista sonora que presenta información equivalente al contenido del medio de sólo vídeo grabado.
	A	1.2.2 Subtítulos (Pregrabados)	Subtítulos (grabados): Se proporcionan subtítulos para el contenido de audio grabado dentro de contenido multimedia sincronizado, excepto cuando la presentación es un contenido multimedia alternativo al texto y está claramente identificado como tal. (Nivel A)
	A	1.2.3 Audio descripciones o Contenidos "media" alternativos (Pregrabados)	Audio descripción o Medio Alternativo (grabado): Se proporciona una alternativa para los medios tiempo dependientes o un audio descripción para el contenido de vídeo grabado en los multimedia sincronizados, excepto cuando ese contenido es un contenido multimedia alternativo al texto y está claramente identificado como tal. (Nivel A)
	AA	1.2.4 Subtitulado (En directo)	Subtítulos (en directo): Se proporcionan subtítulos para todo el contenido de audio en directo de los multimedia sincronizados. (Nivel AA)
	AA	1.2.5 Audio descripción (Pregrabado)	Audio descripción (grabada): Se proporciona un audio descripción para todo el contenido de vídeo grabado dentro de contenido multimedia sincronizado. (Nivel AA)
<b>PAUTA 1.3. ADAPTABLE</b>	A	1.3.1 Información y sus relaciones	Información y relaciones: Toda la información tiene que estar bien estructurada. Encabezados, enlaces, (Nivel A)
	A	1.3.2 Secuencia con significado	<b>Secuencia significativa:</b> Cuando la secuencia en que se presenta el contenido afecta a su significado, se puede determinar por software la secuencia correcta de lectura. (Nivel A)
	A	1.3.3 Características sensoriales	Características sensoriales: Las instrucciones proporcionadas para entender y operar el contenido no dependen exclusivamente de las características sensoriales de los componentes como su forma, tamaño, ubicación visual, orientación o sonido. (Nivel A)
	AA	1.3.4 Orientación de la pantalla	El contenido no restringe su vista y operación a una única orientación de pantalla, como por ejemplo retrato o paisaje, salvo que una orientación específica sea esencial.
	AA	1.3.5 Identificación del propósito del campo	El propósito de cada campo de entrada que recoge información sobre el usuario puede ser determinado por software cuando: El campo de entrada sirve a un propósito identificado en los propósitos de entrada de los componentes de la interfaz de usuario; y El contenido se implementa usando tecnologías con soporte para identificar el significado esperado de los datos de entrada en formularios.
<b>PAUTA 1.4. DISTINGUIBLE</b>	A	1.4.1 Uso del color	Verificar que todos aquellos elementos cuyo color tiene un significado pueda entenderse a través de otro método visual. Ej: rojo de error = error al completar el DNI (Nivel A)
	A	1.4.2 Control del audio	Control del audio: Si el audio de una página web suena automáticamente durante más de 3 segundos, se proporciona ya sea un mecanismo para pausar o detener el audio, o un mecanismo para controlar el volumen del sonido que es independiente del nivel de volumen global del sistema. (Nivel A)
	AA	1.4.3 Contraste (mínimo)	Contraste (mínimo): La presentación visual de texto e imágenes de texto tiene una relación de contraste de, al menos, 4.5:1, excepto en los siguientes casos: (Nivel AA) Textos grandes: Los textos de gran tamaño y las imágenes de texto de gran tamaño tienen una relación de contraste de, al menos, 3:1; Incidental: Los textos o imágenes de texto que forman parte de un

			<p>componente inactivo de la interfaz de usuario, que son simple decoración, que no resultan visibles para nadie o forman parte de una imagen que contiene otros elementos visuales significativos, no tienen requisitos de contraste. Logotipos: El texto que forma parte de un logo o nombre de marca no tiene requisitos de contraste mínimo.</p> <p><b>Tiene que poder leerse correctamente.</b></p>
	AA	1.4.4 Tamaño del texto	<p><b>Cambio de tamaño del texto:</b> A excepción de los subtítulos y las imágenes de texto, todo el texto puede ser ajustado sin ayudas técnicas hasta un 200 por ciento sin que se pierdan el contenido o la funcionalidad. (Nivel AA)</p>
	AA	1.4.5 Imágenes de texto	<p>Si con las tecnologías que se están utilizando se puede conseguir la presentación visual deseada, se utiliza texto para transmitir la información en vez de imágenes de texto. <b>Es mejor usar texto que imágenes con texto.</b></p> <p>Excepto en los siguientes casos</p> <p>Configurable: La imagen de texto es visualmente configurable según los requisitos del usuario</p> <p>Esencial: Una forma particular de presentación del texto resulta esencial para la información que se transmite.</p>
	AA	1.4.10 Reajuste de elementos	<p>El contenido se puede presentar sin perder información ni funcionalidad, y sin necesidad de desplazamiento en dos dimensiones, para: Contenido en desplazamiento vertical con una anchura equivalente a 320 píxeles en CSS; Contenido en desplazamiento horizontal con una altura equivalente a 256 píxeles en CSS; Excepto para aquellas partes del contenido que debido a su uso o significado requieran desplazamiento bidimensional.</p>
	AA	1.4.11 Contraste no textual	<p>La presentación visual de los siguientes elementos tiene un ratio de contraste de al menos 3:1 con respecto a los colores adyacentes:</p> <p>Componentes de la interfaz de usuario: Información visual necesaria para identificar los componentes de la interfaz de usuario y los estados, excepto aquellos componentes inactivos o cuya apariencia sea determinada por el agente de usuario y no modificada por el autor;•Objetos gráficos: Partes de gráficos necesarias para comprender el contenido, excepto cuando una presentación particular de los gráficos sea esencial para la información transmitida.</p>
	AA	1.4.12 Espaciado del texto	<p>En contenido implementado con lenguajes de marcado que soporten las propiedades de estilo del texto siguientes no se produce ninguna pérdida de contenido o funcionalidad al ajustar todas estas propiedades y sin cambiar ninguna otra propiedad de estilo: Altura de la línea hasta al menos 1,5 veces el tamaño de la fuente; Espacio tras párrafo hasta al menos 2 veces el tamaño de la fuente; Espacio entre letras (tracking) hasta al menos 0,12 veces el tamaño de la fuente; Espacio entre palabras hasta al menos 0,16 veces el tamaño de la fuente. Excepción: Los lenguajes humanos y el código que no usen una o más de estas propiedades en forma escrita pueden cumplir usando solamente las propiedades que existan para esa combinación de lenguaje y código.</p>
	AA	1.4.13 Contenido en hover o focus	<p>Si mover y alejar el puntero o el foco del teclado con respecto a un elemento resulta en contenido adicional que se muestra y después se oculta, entonces lo siguiente debe ser cierto: Descartable: Debe existir un mecanismo para descartar el contenido adicional sin mover el puntero o el foco del teclado, salvo que el contenido adicional informe acerca de un error de entrada o no oculte ni sustituya otro contenido;•Superponible: Si cuando el puntero flota sobre un elemento se muestra contenido adicional, entonces el puntero debe poder moverse sobre este contenido adicional sin que desaparezca;•Persistente: El contenido adicional debe permanecer visible hasta que el puntero o el foco lo abandonen, el usuario lo descarte o la información ya no sea válida. Excepción: la presentación visual del contenido adicional es controlada por el agente de usuario y no es modificada por el autor.</p>
<b>PAUTA 2.1. ACCESIBILIDAD MEDIANTE EL TECLADO</b>	A	2.1.1 Teclado	<p>Teclado: Toda la funcionalidad del contenido es operable a través de una interfaz de teclado sin que se requiera una determinada velocidad para cada pulsación individual de las teclas, excepto cuando la función interna requiere de una entrada que depende del trayecto de los movimientos del usuario y no sólo de los puntos inicial y final. (Nivel A) Nota 1: Esta excepción se refiere a la función subyacente, no a la técnica de entrada de datos. Por ejemplo, si</p>

			la entrada de texto se hace por medio de escritura a mano, la técnica de entrada (escritura a mano) depende del trazo (ruta trazada) pero la función interna (introducir texto) no. Nota 2: Esto no prohíbe ni debería desanimar a los autores a proporcionar entrada de ratón u otros métodos de entrada de datos adicionales a la operabilidad a través del teclado.
	A	2.1.2 Teclado no bloqueado	Sin trampas para el foco del teclado: Si es posible mover el foco a un componente de la página usando una interfaz de teclado, entonces el foco se puede quitar de ese componente usando sólo la interfaz de teclado y, si se requiere algo más que las teclas de dirección o de tabulación, se informa al usuario el método apropiado para mover el foco.(Nivel A) Nota: En la medida en que cualquier contenido que no satisfaga este criterio puede interferir con la capacidad del usuario para emplear la página por completo, todo contenido de la página web (tanto si satisface o no otros criterios de conformidad) debe satisfacer este criterio. Véase Requisitos de conformidad 5: Sin interferencia.
	A	2.1.4 Atajos de Teclado	Si el contenido implementa un atajo de teclado que solamente hace uso de letras (tanto mayúsculas como minúsculas), signos de puntuación, números o símbolos, entonces al menos una de las siguientes condiciones debe ser cierta: Desactivación: Existe un mecanismo para desactivar el atajo de teclado;•Modificación: Existe un mecanismo que modifica el atajo para usar una o más teclas de caracteres no imprimibles (por ejemplo Ctrl, Alt, etc.)•Activo solamente en foco: El atajo de teclado perteneciente a un componente de la interfaz de usuario solamente está activo cuando dicho componente tiene el foco.
PAUTA 2.2 SUFICIENTE TIEMPO	A	2.2.1 Tiempo ajustable	Tiempo ajustable: Para cada límite de tiempo impuesto por el contenido, se cumple al menos uno de los siguientes casos:(Nivel A) Apagar: El usuario puede detener el límite de tiempo antes de alcanzar el límite de tiempo; o Ajustar: El usuario puede ajustar el límite de tiempo antes de alcanzar dicho límite en un rango amplio que es, al menos, diez veces mayor al tiempo fijado originalmente; o Extender: Se advierte al usuario antes de que el tiempo expire y se le conceden al menos 20 segundos para extender el límite temporal con una acción simple (por ejemplo, "presione la barra de espacio") y el usuario puede extender ese límite de tiempo al menos diez veces; o Excepción de tiempo real: El límite de tiempo es un requisito que forma parte de un evento en tiempo real (por ejemplo, una subasta) y no resulta posible ofrecer una alternativa al límite de tiempo; o Excepción por ser esencial: El límite de tiempo es esencial y, si se extendiera, invalidaría la actividad; o Excepción de 20 horas: El límite de tiempo es mayor a 20 horas. Nota: Este criterio de conformidad ayuda a asegurarse de que los usuarios puedan completar una tarea sin cambios inesperados en el contenido o contexto que sean el resultado de un límite de tiempo. Este criterio de conformidad debe considerarse en combinación con el Criterio de Conformidad 3.2.1, que impone límites a los cambios de contenido o contexto como resultado de una acción del usuario.
	A	2.2.2 Pausar, parar, ocultar	Para la información que tiene movimiento, parpadeo, se desplaza o se actualiza automáticamente, se cumplen todos los casos siguientes:(Nivel A) Movimiento, parpadeo, desplazamiento: Para toda información que se mueve, parpadea o se desplaza, que (1) comienza automáticamente, (2) dura más de cinco segundos y (3) se presenta en paralelo con otro contenido, existe un mecanismo para que el usuario la pueda poner en pausa, detener u ocultar, a menos que el movimiento, parpadeo o desplazamiento sea parte esencial de una actividad; y Actualización automática: Para toda información que se actualiza automáticamente, que (1) se inicia automáticamente y (2) se presenta en paralelo con otro contenido, existe un mecanismo para que el usuario la pueda poner en pausa, detener u ocultar, o controlar la frecuencia de actualización a menos que la actualización automática sea parte esencial de una actividad.
PAUTA 2.3. CONVULSIONES	A	2.3.1 Tres destellos (flashes) o debajo del umbral	Umbral de tres destellos o menos: Las páginas web no contienen nada que destelle más de tres veces en un segundo, o el destello está por debajo del umbral de destello general y de destello rojo.(Nivel A) Nota: En la medida en que cualquier contenido que no satisfaga este criterio puede interferir con la capacidad del usuario para emplear la página en su conjunto, todo contenido

			de la página web (tanto si satisface o no otros criterios de conformidad) debe satisfacer este criterio. Véase Requisitos de conformidad 5: Sin interferencia.
<b>PAUTA 2.4 NAVEGABLE</b>	A	2.4.1 Evitar bloques	Evitar bloques: Existe un mecanismo para evitar los bloques de contenido que se repiten en múltiples páginas web.
	A	2.4.2 Título de la página	Titulado de páginas: Las páginas web tienen títulos que describen su temática o propósito.
	A	2.4.3 Orden del foco	Orden del foco: Si se puede navegar secuencialmente por una página web y la secuencia de navegación afecta su significado o su operación, los componentes que pueden recibir el foco lo hacen en un orden que preserva su significado y operabilidad.
	A	2.4.4 Propósito de los enlaces (en su contexto)	Propósito de los enlaces (en contexto): El propósito de cada enlace puede ser determinado con sólo el texto del enlace o a través del texto del enlace sumado al contexto del enlace determinado por software, excepto cuando el propósito del enlace resultara ambiguo para los usuarios en general.
	AA	2.4.5 Múltiples vías	Múltiples vías: Se proporciona más de un camino para localizar una página web dentro de un conjunto de páginas web, excepto cuando la página es el resultado, o un paso intermedio, de un proceso. Esto pasa en todas las pantallas supongo, ya que son cosas que si estuvieran implementadas en alguna pantalla lo estarían en todas.
	AA	2.4.6 Encabezados y etiquetas	Encabezados y etiquetas: Los encabezados y etiquetas describen el tema o propósito.
	AA	2.4.7 Visibilidad del foco	Foco visible: Cualquier interfaz de usuario operable por teclado tiene una forma de operar en la cual el indicador del foco del teclado resulta visible.
<b>PAUTA 2.5 Modalidades de Entrada</b>	A	2.5.1 Gestos del puntero	Toda la funcionalidad que utiliza gestos multipunto o basados en ruta para la operación se puede operar con un solo puntero sin un gesto basado en ruta, a menos que un gesto multipunto o basado en ruta sea esencial.
	A	2.5.2 Cancelación del puntero	Aquella funcionalidad que pueda operarse con un puntero sencillo debe cumplir al menos una de las siguientes condiciones: Sin evento “down”:El evento “down” del puntero no se usa para ejecutar ninguna parte de la funcionalidad;•Abortar o deshacer: La función se completa con el evento “up”, y existe un mecanismo para abortar la función antes de que sea completada o para deshacerla después de completada;•Inversión en “up”:El evento “up” invierte cualquier resultado del evento “down” precedente;•Esencial: Es esencial que la función se complete con el evento “down”.
	A	2.5.3 Nombre en la etiqueta	En los componentes de la interfaz de usuario con etiquetas que incluyan texto o imágenes de texto, el nombre contiene el texto que se presenta visualmente.
	A	2.5.4 Actuación por movimiento	La funcionalidad que puede operarse a través del movimiento del dispositivo o del usuario también puede operarse a través de componentes de la interfaz de usuario y la respuesta al movimiento puede desactivarse para evitar actuaciones accidentales, excepto cuando: Interfaz soportada: El movimiento se usa para operar la funcionalidad a través de una interfaz con soporte para la accesibilidad; •Esencial: El movimiento es esencial para la función y cualquier otra forma invalidaría la actividad.
<b>PAUTA 3.1 LEGIBILIDAD</b>	A	3.1.1 Idioma de la página	Idioma de la página: El idioma predeterminado de cada página web puede ser determinado por software.
	AA	3.1.2 Idioma de las partes	Idioma de las partes: El idioma de cada pasaje o frase en el contenido puede ser determinado por software, excepto los nombres propios, términos técnicos, palabras en un idioma indeterminado y palabras o frases que se hayan convertido en parte natural del texto que las rodea.
<b>PAUTA 3.2. PREDECIBLE</b>	A	3.2.1 Foco	Al recibir el foco: Cuando cualquier componente recibe el foco, no inicia ningún cambio en el contexto.
	A	3.2.2 Cambios imprevistos	Al recibir entradas: El cambio de estado en cualquier componente de la interfaz de usuario no provoca automáticamente un cambio en el contexto a menos que el usuario haya sido advertido de ese comportamiento antes de usar el componente.

	AA	3.2.3 navegación consistente	Navegación coherente: Los mecanismos de navegación que se repiten en múltiples páginas web dentro de un conjunto de páginas web aparecen siempre en el mismo orden relativo cada vez que se repiten, a menos que el cambio sea provocado por el propio usuario.
	AA	3.2.4 Identificación consistente	Identificación coherente: Los componentes que tienen la misma funcionalidad dentro de un conjunto de páginas web son identificados de manera coherente.
<b>PAUTA 3.3. ASISTENCIA EN LA INTRODUCCIÓN DE DATOS</b>	A	3.3.1 Identificación de errores	Identificación de errores: Si se detecta automáticamente un error en la entrada de datos, el elemento erróneo es identificado y el error se describe al usuario mediante un texto.
	A	3.3.2 Etiquetas o instrucciones	Etiquetas o instrucciones: Se proporcionan etiquetas o instrucciones cuando el contenido requiere la introducción de datos por parte del usuario.
	AA	3.3.3 Sugerencias de error	Sugerencias ante errores: Si se detecta automáticamente un error en la entrada de datos y se dispone de sugerencias para hacer la corrección, entonces se presentan las sugerencias al usuario, a menos que esto ponga en riesgo la seguridad o el propósito del contenido.
	AA	3.3.4 Prevención de errores (Legales, financieros, de datos)	Prevención de errores (legales, financieros, datos): Para las páginas web que representan para el usuario compromisos legales o transacciones financieras; que modifican o eliminan datos controlables por el usuario en sistemas de almacenamiento de datos; o que envían las respuestas del usuario a una prueba, se cumple al menos uno de los siguientes casos: 1. Reversible: El envío es reversible. 2. Revisado: Se verifica la información para detectar errores en la entrada de datos y se proporciona al usuario una oportunidad de corregirlos. 3. Confirmado: Se proporciona un mecanismo para revisar, confirmar y corregir la información antes de finalizar el envío de los datos.
<b>PAUTA 4.1. COMPATIBLE</b>	A	4.1.1 Análisis	Procesamiento: En los contenidos implementados mediante el uso de lenguajes de marcas, los elementos tienen las etiquetas de apertura y cierre completas; los elementos están anidados de acuerdo con sus especificaciones; los elementos no contienen atributos duplicados y los ID son únicos, excepto cuando las especificaciones permitan estas características. Nota: Las etiquetas de apertura y cierre a las que les falte un carácter crítico para su formación, como un signo de "mayor qué", o en las que falten las comillas de apertura o cierre en el valor de un atributo, no se consideran completas.
	A	4.1.2 Nombre, función, valor	Nombre, función, valor: Para todos los componentes de la interfaz de usuario (incluyendo, pero no limitado a: elementos de formulario, enlaces y componentes generados por scripts), el nombre y la función pueden ser determinados por software; los estados, propiedades y valores que pueden ser asignados por el usuario pueden ser especificados por software; y los cambios en estos elementos se encuentran disponibles para su consulta por las aplicaciones de usuario, incluyendo las ayudas técnicas. Nota: Este criterio de conformidad se dirige principalmente a los autores web que desarrollan o programan sus propios componentes de interfaz de usuario. Por ejemplo, los controles estándar de HTML satisfacen automáticamente este criterio cuando se emplean de acuerdo con su especificación.
	AA	4.1.3 Mensajes de estado	En el contenido implementado usando lenguajes de marcado, los mensajes de estado se pueden determinar por software a través de roles o propiedades tales que puedan ser presentados al usuario de tecnologías de apoyo sin necesidad de recibir el foco.