

# GRUPO 1

## PAUTA 2.2

**PROPORCIONAR TIEMPO SUFICIENTE PARA LEER Y  
USAR EL CONTENIDO.**

### CRITERIO 2.2.2

**Movimiento, parpadeo, desplazamiento:** Para toda información que se mueve, parpadea o se desplaza, que comienza automáticamente, dura más de cinco segundos y 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.

**Actualización automática:** Para toda información que se actualiza automáticamente, que se inicia automáticamente y 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.

### TÉCNICAS

Permitir que el usuario pueda pausar el contenido y volver a reproducirlo donde lo dejó.

Cuando el contenido se desplaza de forma automática por programación se ofrece la posibilidad de pausarlo.

Diseñar gifs animados que paren después de n ciclos reproducidos en un total de 5".

Ofrecer un mecanismo en la página para parar el movimiento, el parpadeo o el refresco del contenido.

Se ofrece un mecanismo para mostrar en una ventana aparte o en otro área más grande, los textos que se mueven solos.

Crear contenido que parpadee menos de 5"

Controlar el parpadeo por programación y páralo en 5" o menos.

Ofrecer una mecanismo para cargar una página sin contenidos parpadeantes.

### ERRORES

Crear contenido con texto-decoration: blink en CSS, con programación, dentro de un object o applet y que el usuario no lo pueda parar en 5" o menos.

Incluir contenido que se desplaza si el movimiento no es esencial para la actividad, y sin incluir la vía de pausar y recomenzar.

### EJEMPLOS

Una publicidad web.

Un anuncio parpadea para llamar la atención de los espectadores, pero se detiene luego de 5 segundos.

Una animación.

Una animación se muestra en la parte superior de la página, pero tiene un botón de "detener esta animación" en la parte inferior de la imagen.

# Grupo 1

## Pauta 2.2

Se pretende eliminar límites de tiempo, dar tiempo suficiente para realizar tareas.  
o acceder al contenido.

### Criterio 2.2.5

Re-autenticación: Cuando expira una sesión autenticada, el usuario puede continuar la actividad sin pérdida de datos tras volver a identificarse.

La intención de este Criterio de Conformidad es permitir a los usuarios completar transacciones autenticadas que tienen tiempos límites por inactividad u otras circunstancias que podrían provocar que un usuario sea desconectado mientras está completando una transacción.

### Técnicas

Ofrecer la posibilidad de continuar la actividad sin pérdida de datos:

- Guardando los datos
- Codificando los datos como datos ocultos o cifrados en la página de autenticación.

### Errores

Crear límites en el tiempo de las sesiones sin permitir que el usuario guarde las entradas y se re-establezca la información al re-autenticarse.

### Ejemplos

Identificación en un sitio de compras.  
Un cuestionario con límite de tiempo.

# PAUTA 2.2

Proporcionar tiempo suficiente para leer y usar el contenido. Muchos usuarios con discapacidad necesitan más tiempo para completar las tareas que la mayoría de los usuarios. Esta pauta se enfoca en asegurar que los usuarios puedan completar las tareas requeridas por el contenido según sus tiempos de respuesta individuales.

## 01 *Criterio 2.2.6*

Se avisa al usuario que la inactividad durante un tiempo determinado puede causar pérdida de datos, a menos que se conserven durante más de 20 horas sin que el usuario haga nada.

La intención de este Criterio es asegurar que cuando se usa un tiempo de espera, los usuarios el tiempo que pueden estar inactivos hasta que la página finalice y como resultado haya una pérdida de datos



## 02 *Técnicas*

Establecer un tiempo de espera de sesión para que se produzca después de al menos 20 horas de inactividad.

Almacenar los datos del usuario durante más de 20 horas.

Proporcionar una advertencia sobre la duración de la inactividad del usuario al inicio de un proceso.

## 03 *Errores*

Avisar solo una vez al inicio de la sesión, el usuario puede olvidarse y perder la información más adelante. Es preferible que aparezca un aviso periódicamente para recordar al usuario el tiempo que le queda.



## 04 *Ejemplos*



Al realizar una compra en un sitio web de comercio electrónico, la información ingresada por el usuario se almacena durante más de 20 horas.

Un formulario de contacto en línea no implementa ningún tipo de proceso de tiempo de espera. La información ingresada en el formulario de contacto se puede enviar en cualquier momento y solo se perderá si el usuario cierra la ventana de su navegador.