W3C mejora de forma continuada la web a través del desarrollo de protocolos y estándares, además promueven su educación.

Pasos para la estandarización W3C:

1. Workin Draft: La comunidad publica un documento para que W3C lo revise
2. Candidate Recomendation: W3C considera que el documento esta revisado y cumple los requerimentos prestablecidos.
3. Proposed Recomendation: W3C considera que el documento está listo para implementarse por lo que se envía al comité asesor del W3C para que lo acepten
4. W3C recomendation: El comité asesor del W3C acepta el documento

Accesibilidad Web significa que sitios web, herramientas y tecnologías están diseñadas y desarrolladas para que personas con discapacidad la puedan usar.

Mas concretamente: Percibir, comprender, navegar e interactuar con la web, además que puedan contribuir con ella.

WAI rama de la W3C que vela por la accesibilidad, desarrolla estándares y materiales de apoyo para entender e implementar la accesibilidad. Publica una seria de guía llamadas Pautas de Accesibilidad para hacer accesibles diferentes productos

Estas pautas pueden ser:

* Al contenido (WCAG): Referencia a la información de una página web
* para las herramientas de creación de contenido (ATAG): Programa que utilizan los autores para producir contenido web
* para agentes de usuario (UAAG): navegadores web, reproductores multimedia…

WCAG son las pautas de accesibilidad al contenido, es una guía que explica cómo hacer que el contenido de una web sea accesible para todas las personas. Está orientado a Desarrolladores y diseñadores web, fabricantes de herramientas de desarrollo, desarrolladores de evaluación de accesibilidad.

WCAG recoge cuatro principios generales de diseño accesible las cuales son

* Perceptible: la información y los componentes debe ser mostrado de forma entendible
* Operable: Los componentes y la navegación deben ser manejables
* Comprensible: La información debe ser comprensible
* Robusto: El contenido debe ser suficientemente robusto para que pueda ser bien interpretado por agentas de usuario

Las distintas capas de la guía abarcan: Directrices, Criterios de conformidad y Técnicas

Las técnicas para satisfacer los requisitos definidos en WCAG son:

* Técnicas generales
* HTML
* css
* JavaScript
* scripts del servidor
* SMIL
* PDF
* Aria
* errores comunes.

Niveles de prioridades de WCAG: A, AA, AAA

Puntos de verificación (checkpoints, criterios de conformidad): permiten identificar el nivel en el que se encuentra nuestro proyecto

Para que una web cumpla con los niveles de adecuación de WCAG debe cumplir con:

* el nivel de prioridad
* paginas completas
* procesos completos
* tecnología accesible
* sin obstáculos.

Métodos de revisión WCAG: Cuando se desarrolla una interfaz debemos revisar sus cualidades de accesibilidad, estas pueden aplicarse por parte del desarrollador y/o colaborando con usuarios

Calificaciones más generales de perfiles de usuario:

* Impedimentos de edad
* múltiples impedimentos
* impedimentos de salud
* habilidades cambiantes
* impedimentos temporales
* limitaciones circunstanciales.

Herramientas de análisis de accesibilidad web, resultados:

* Problema
* Advertencias
* No Verificados

WAI ARIA permite añadir información semántica a cualquier elemento de la interfaz, sus tres elementos fundamentales son roles, estados y propiedades.

* Aria-label: indica directamente el contenido de la etiqueta del elemento
* Aria-labelledby: indica el contenido de la etiqueta del elemento
* Aria-describedby: indica información adicional a la de su etiqueta.

Aria es peligroso si se usa mal por lo que se recomienda:

No utilizar ARIA si no es necesario, un rol es una promesa, evitar conflictos y redundancia, JS no intrusivo, accesible por teclado, …

USABILIDAD es un atributo que mide lo fácil que es algo de usar.

La misión del consultor de usabilidad es conseguir que una interfaz sea Eficiente, Efectiva y Satisfactoria, para ello se facilita la navegación, se usa el sentido común y se cuenta con la experiencia de uso previa.

Normas básicas de usabilidad:

* Legibilidad
* Organización
* navegación ágil
* accesibilidad

Usos comunes, las interfaces deben cumplir con estándares y una serie de usos comunes como: texto de izquierda a derecha, nombres comunes, logotipos, ayuda.

En la usabilidad se recomienda una buena legibilidad y percepción, seguir las convenciones de color, iconos..., rotulación y ayudas.

Jakob Nielsen es el gurú de la usabilidad y definió las 10 reglas a seguir para que una interfaz sea usable:

* Visibilidad del estado del sistema
* Relación entre el sistema y el mundo real
* control y libertad del usuario
* Consistencia y estándares
* Prevención de errores
* Reconocimiento antes que recuerdo
* Flexibilidad y eficiencia de uso
* Estética y diseño minimalista
* Ayudar a los usuarios a reconocer
* Ayuda y documentación

Es importante definir el objetivo de una web y transmitírselo al usuario.

Es preferible la navegación recordada a la redescubierta por lo que conviene simplificar las interfaces eliminando la información redundante, evitar que el usuario tenga que retener información, usar modelos ya conocidos.

La usabilidad se puede medir mediante:

* Test con usuarios
* Eye-Traking
* Evaluación heurística.

La experiencia de usuario es la Macro disciplina que engloba la Usabilidad, la Accesibilidad y la Arquitectura de la información.

La UX es un proceso cíclico por lo que permite iterar y mejorar por cada ciclo: (investigar, análisis, diseño, producción, lanzamiento, evaluar)

Arquitectura de la información: Disciplina que se encarga de estructurar, organizar y etiquetar los elementos que conforman los entornos de la información para facilitar la localización de la información para que los usuarios la aprovechen.

El arquitecto de la información trabaja sobre: Usuarios, contexto y contenido.

Su trabajo consiste en Identificar, determinar y planificar.

El arquitecto de la información planifica, realiza y valida esquemas que relacionan la relación entre usuarios, contexto y contenido

Tipos de arquitecturas:

* Categorías
* Búsquedas
* Gente
* Funciones
* Combinaciones.

Diseño de la experiencia de usuario: Desde una vista práctica, el diseño de UX consiste en conceptualizar gráficamente todo el trabajo de organización, además se tendrán en cuenta los requisitos técnicos

Prototipo: Para el diseñador, es un conjunto de pantallas relacionadas a través de cierta interacción donde se refleja las relaciones entre objetos y las interacciones a que ofrecen diferentes componentes al usuario, con un acabado parecido a un Wireframe