INFORME FINAL

Santiago Michel

santiagomichel2604@gmail.com

**ÍNDICE**

**Resumen**

**Aspectos de accesibilidad analizados**

**Herramientas utilizadas**

**Resultados**

**Conclusiones**

**RESUMEN**

El siguiente informe tiene como objetivo el análisis de accesibilidad visual del sitio web Py Trivia, en el marco del trabajo integrador de la materia *Seminario de lenguajes: opción Python*. Para llevar a cabo dicho estudio, nos enmarcaremos dentro de las Pautas de Accesibilidad de Contenido Web WCAG y evaluaremos mediante dos softwares especializados, Wave y NVDA, la adecuación del sitio web a dicha normativa con el objetivo último de reducir las barreras de acceso a la información.

**ASPECTOS DE ACCESIBILIDAD ANALIZADOS**

En Py Trivia examinaremos tanto la paleta de colores como los textos alternativos de cada una de las imágenes y gráficos, el tamaño de las fuentes y el desempeño general de la página web mediante un lector de pantalla.

**HERRAMIENTAS**

Para evaluar la accesibilidad de nuestro sitio utilizaremos, en primer lugar, Wave (Web Accessibility in Mind), una herramienta para desarrolladores y diseñadores, la cual identifica tanto los problemas como el cumplimiento de las pautas de accesibilidad. En este este proyecto, emplearemos dicha herramienta para analizar el nivel de accesibilidad (AA o AAA), teniendo en cuenta el ratio de contraste de la paleta colores, el tamaño de la fuente, etc.En segundo lugar, utilizaremos un software de lectura de pantalla llamado NVDA (Non Visual Desktop Access). Este programa permite que personas con discapacidad visual interactúen con el sistema operativo Windows y diversas aplicaciones, mediante síntesis de voz o braille. En nuestro caso, con NVDA analizaremos el desempeño de la lectura de pantalla del sitio web.

**RESULTADOS**

Las Pautas de Accesibilidad de Contenido Web (*WCAG - Web Content Accessibility Guidelines*) constituyen uno de los documentos normativos fundamentales para desarrolladores y diseñadores web. Dichas pautas para crear contenido acce barreras de acceso a la información. “con el objetivo de facilitar el acceso de las personas con discapacidad a los contenidos de páginas web

En este marco, el término "Normal Size” refiere al tamaño de fuente estándar que se utiliza comúnmente en el contenido web, esto es, entre 12 y 16 píxeles (o un equivalente en em/rem) dependiendo del diseño y la fuente utilizada.de

para un texto de tamaño normal el resultado recomendado es mayor a 4.5:1 y el óptimo mayor a 7:1. En este test, la página web analizada obtuvo un ratio de contraste de 8.59:1, otorgándole una excelente legibilidad. Sin embargo, en la pestaña de “Conociendo nuestros datos” no se obtuvieron buenos resultados, el software arrojo 11 errores de contraste los cuales se reflejan en las palabras de colores azul y verde y en los ítems para seleccionar las provincias de un gráfico especifico, ya que el fondo es de color rojo y las letras del mismo son de color rosa tenue. Al haber tan poco contraste entre los colores, hace que no se cumplan las normas WCAG.

Al utilizar el software Wave observamos que el tamaño de la fuente de las pestañas de la página web es normal. En el contexto de las normas WCAG, la accesibilidad del texto se evalúa de acuerdo a su tamaño.

En las directrices WCAG (Web Content Accessibility Guidelines), el término "normal size" se refiere al tamaño del texto que no es ni especialmente grande ni pequeño. Es el tamaño de fuente estándar que se utiliza comúnmente en el contenido web.

En el contexto de WCAG, la accesibilidad del texto se evalúa basándose en su tamaño. El tamaño de texto "normal" se considera aquel que está entre 12 y 16 píxeles (o un equivalente en em/rem) dependiendo del diseño y la fuente utilizada. Según la WCAG, el contraste requerido entre el color del texto y el color de fondo depende del tamaño del texto:

1. **Texto de tamaño normal:** Debe tener una relación de contraste de al menos 4.5:1 con el color de fondo.
2. **Texto de tamaño grande:** Si el texto es más grande (definido generalmente como 18 puntos o 14 puntos en negrita, lo que equivale aproximadamente a 24 píxeles y 18.66 píxeles respectivamente), se permite un contraste menor de al menos 3:1.

Estos requisitos aseguran que el texto sea legible para la mayoría de los usuarios, incluidos aquellos con discapacidades visuales.

4o

En cuanto al contraste de la página web, en las pestañas de “inicio”, “juego”, “formulario de registro”, “ranking” y “estadísticas” se obtuvo un resultado positivo en el análisis, ya que no se detectó ningún error y en cuanto al ratio de contraste (relación entre la luminancia entre dos colores), s

La experiencia al usar el lector de pantallas NVDA en el sitio web no ha sido la esperada. Si bien el lector logra poder leer todas las palabras y oraciones de la pagina web no se ha sido una experiencia favorable para usuarios con discapacidades visuales.

* Utilizando el lector no se logran detectar los botones de la aplicación, únicamente se detecta el texto, pero no se especifica que es un botón.
* Al pasar el cursor por encima de los graficos y mapas, no los describe como tal, por lo tanto, el usuario no puede obtener toda la información dada.
* Al completar formularios, no se especifica lo que hay que completar solamente el valor por defecto que tiene ese casillero, por lo tanto, se dificulta demasiado poder entender que información hay que brindar.
* En cuanto al juego, el usuario con discapacidades visuales no tiene una experiencia completa ya que en la dificultad fácil no se interpretan las opciones correctamente, se logra entender la respuesta, pero no detecta los radiobuttons. En la dificultad media no se interpreta la pista.
* El software no interpreta el ranking.
* Las tablas mostradas a lo largo de las pestañas se logra mostrar la información de la mismas (celdas y columnas) pero en ningún momento se aclara que es una tabla.

**CONCLUSIÓN**

Concluyendo con el informe, los resultados que se obtuvieron en el análisis de accesibilidad web son buenos, ya que el usuario puede disfrutar de los contenidos y las experiencias propuestas para el mismo aun así no teniendo el mejor performance en todas las pestañas. En cuanto a la experiencia obtenida con el lector de pantallas no es buena ya que no se puede disfrutar por completo la aplicación, dejando baches muy grandes en la jugabilidad y en la experiencia a la hora de ver las estadísticas y el análisis de la información.

**REFERENCIAS**

<https://wave.webaim.org>

<https://www.nvaccess.org>