Contenido

1.	خ	,Qué es la accesibilidad y la usabilidad?	2
2.	R	Recomendaciones de W3C	2
	2.1	Adaptable	2
	2	2.1.1 Orientación	2
	2	2.1.2 Identificación del Propósito de Entrada	2
	2	2.1.3 Identificación del Propósito	2
	2.2	Distinguible	2
	2	2.2.1 Reajuste	2
	2	2.2.2 Contraste no textual	3
	2	2.2.3 Espaciado de texto	3
	2	2.2.4 Contenido en puntero flotante	3
	2.2	Accesible por Teclado	3
	2.2	Tiempo suficiente	3
	2.4	Convulsiones y Reacciones Físicas	3
	2.5	Modalidades de Entrada	3
	2	2.5.1 Gestos del Puntero	3
	2	2.5.2 Cancelación del Puntero	4
	2	2.5.3 Etiqueta en el Nombre	4
	2	2.5.4 Actuación del Movimiento	4
2.5.5 Tamaño del Objetivo		2.5.5 Tamaño del Objetivo	4
	2	2.5.6 Mecanismos de Entrada Concurrentes	4
3.	H	Herramientas	5
	3.1	Tawdis	5
	3.2	Wabe	5
	3.3	Google Lighthouse	5
	3.4	Pa11y	5
4.	P	Pruebas	6
	Rer	nfe	6
	Meneame		
	Forocoches		
Wikipedia			6

1. ¿Qué es la accesibilidad y la usabilidad?

La accesibilidad web trata de buscar la manera de que la información sea accesible para todas las personas, independientemente de si sufren una discapacidad (física, intelectual o técnica) o no.

La usabilidad lo que busca es que la página web sea fácil de usar, se asemeja a la accesibilidad, pero puede haber casos en los que la usabilidad vaya en contra de la accesibilidad.

2. Recomendaciones de W3C

2.1 Adaptable

Crear contenido que pueda presentarse en diferentes formas.

2.1.1 Orientación

Es decir que el contenido de la web se adapte para que se pueda ver tanto en vertical como en horizontal.

2.1.2 Identificación del Propósito de Entrada

Tiene como objetivo que sea más fácil rellenar formularios, ya sea autocompletando los datos o por ejemplo separa los campos combinados.

2.1.3 Identificación del Propósito

2.2 Distinguible

Facilite que los usuarios puedan ver y oír el contenido incluyendo la separación entre el primer plano y el fondo.

2.2.1 Reajuste

Esta recomendación indica que la fuente de nuestros textos cuando aumente el tamaño del texto no se salga de la pantalla haciendo al usuario tener que desplazarse, sino que se ajuste al tamaño de la ventana.

2.2.2 Contraste no textual

Se refiere a que se pueda distinguir claramente los textos, los iconos, los botones... De manera que se pueda leer fácilmente.

2.2.3 Espaciado de texto

Con esto se refiere a que el espacio entre las palabras y los párrafos sea lo suficientemente grande como para que no sea difícil de leer, algunas recomendaciones son:

- 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.

2.2.4 Contenido en puntero flotante

2.2 Accesible por Teclado

Proporcione acceso a toda la funcionalidad mediante el teclado.

2.2 Tiempo suficiente

Proporcione a los usuarios tiempo suficiente para leer y usar el contenido

2.4 Convulsiones y Reacciones Físicas

No diseñe contenido de una forma que sea conocida por causar convulsiones o reacciones físicas.

2.5 Modalidades de Entrada

Facilite que los usuarios puedan operar la funcionalidad a través de diferentes entradas además del teclado.

2.5.1 Gestos del Puntero

Evitar gestos con el puntero basado en recorridos

2.5.2 Cancelación del Puntero

Se refiere a que se pueda cancelar la acción hecha con el ratón para evitar los clicks accidentales.

Desde JavaScript se debe cumplir alguna de estas funciones en los eventos:

 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".

2.5.3 Etiqueta en el Nombre

Agregar un alt a las imágenes.

2.5.4 Actuación del Movimiento

2.5.5 Tamaño del Objetivo

Los componentes de la web tienen que tener un tamaño superior o igual 44px * 44px

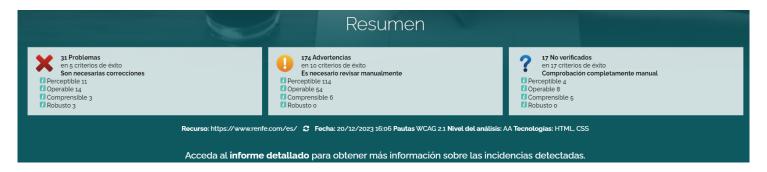
2.5.6 Mecanismos de Entrada Concurrentes

Que no solo haya una manera de introducir datos, es decir por ejemplo poder introducir datos mediante comandos de voz.

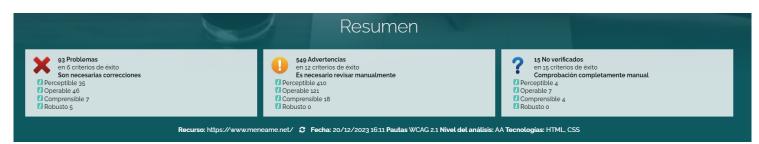
- 3. Herramientas
- 3.1 Tawdis
- 3.2 Wabe
- 3.3 Google Lighthouse
- 3.4 Pa11y

4. Pruebas

Renfe



Meneame



Forocoches



Wikipedia

