

### Day3. Computational Thinking\_3

전미정

#### Q1. 접근성이란 무엇인가?

**A1.** 접근성(Accessibility)란, 단어 그대로 사용자가 특정 서비스나 기능에 얼마나 접근하기 쉬운가를 일컫는 용어이다. 주로 산업디자인, 사용자 인터페이스 디자인, 건축, 시스템 공학, 인간공학 등의 분야에서 사용된다. 접근성은 사용하는 사람의 입장에서 판단되는데 신체적 특징, 사용 지역, 국가, 성별, 나이, 학력, 재산 등이 고려 대상이다. 특히 웹 접근성은 사용 브라우저의 종류, 컴퓨터 사양 수준, 접속 기기 등과 같은 접근 방식도 함께 고려된다. 접근성이 높다는 것은 다양한 사용 환경에서 불편없이 사용할 수 있다는 것이며, 접근성이 낮다는 것은 사용자의 환경으로 인해 사용에 제한을 받는 것을 의미한다.

#### Q2. 국내에서 웹 or 앱에 접근성이 적용된 사례

**A2.** 국내 대표 포털 사이트인 네이버는 기존에 웹페이지에서 이미지로 제공했던 많은 부분(그림, 사진, 아이콘, 차트, 다이어그램 등)을 대체 텍스트와 함께 제공하여 키보드로 전체 콘텐츠 탐색이 가능하도록 수정하였다(alt 속성 사용). 이러한 변화는 마우스 사용이 어려운 시각 장애인, 지체 장애인, 뇌병변 장애인의 접근 제한을 완화하는데 도움을 주었다.

국내 앱 중에는 유명 포털앱과 쇼핑앱이 접근성이 높은 편이나, 아직 화면 읽기 기능을 제외한 쇼핑 및 링크 부분의 기능이 많이 미흡해 웹 접근성을 따라잡기 위한 개선이 필요할 것으로 사료된다.

### **Q3. 위 내용을 조사하며 느낀점**

**A3.** 지금까지 많은 웹과 앱을 사용하면서 느끼지 못했던 불편함을 내가 아닌 사람의 입장에서 생각해보는 계기가 되었다. 나에겐 당연해 보였던 이미지, 폰트, 단어, 사이즈, 접근 방식 등이 모두에게 똑같지 않을 수 있다는걸 느꼈고 아직 우리나라 웹과 앱은 외국에 비해 접근성이 많이 미흡하다는 것을 알게 되었다. 앞으로 직접 개발을 하게 된다면 나의 입장이 아닌 사용자의 입장에 서서 한번더 생각해볼 수있 것 같다. 그때까지 절대 잊지 말아야지!