

Checklist richtlijnen toegankelijkheid mobiele applicaties: [Naam mobiele applicatie] [versienummer] [Platform]

					Impact op gebruikers					
					Deze score drukt de potentiële impact uit op de gebruikservaring van de app (of een specifieke functionaliteit ervan) voor een van de 4 (ruim gedefinieerde) doelgroepen.  Hoe hoger de score, hoe aannemelijker het is dat een correcte toepassing van dit WCAG-criterium een bovengemiddelde impact heeft op de gebruikservaring.  - Visueel (V) - Auditief (A) - Motorisch (M) - Cognitief (C)  1. Geen bovengemiddelde impact 2. Bovengemiddelde impact 3. Essentiële impact				Wanneer een richtlijn niet van toepassing is, wordt dit vermeld met de indicatie: n.v.t.	
Succesfactor	Naam	Level	Slaagcriteria	Uitzondering	V	A	M	C	Voldaan	Opmerkingen
1.1.1	Niet-tekst inhoud	A	Tekstalternatieven voorzien voor niet-tekst inhoud (bv. afbeeldingen, knoppen, ...)		3	1	1	2		
1.2.1	Vooraf opgenomen geluid of beeld	A	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bij enkel audio: een tekst transcript voorzien.</li> <li>Bij enkel video: een audiofragment of tekst transcript voorzien.</li> </ul>	Media is een alternatief voor tekst die reeds aanwezig is.	3	3	1	1		
1.2.2	Ondertitelingen bij vooraf opgenomen video's met audio	A	Ondertitelingen toevoegen aan video's waar geluid is.	Video is een alternatief voor tekst die reeds aanwezig is.	1	3	1	1		
1.2.3	Audiodescriptie of alternatief bij vooraf opgenomen video's met audio	A	Toevoegen van audiodescriptie of tekstalternatief bij vooraf opgenomen video's met audio.		3	1	1	2		
1.2.4	Ondertitelingen bij live video's met audio	AA	Toevoegen van ondertitelingen bij live video's, waar geluid is.		1	3	1	1		
1.2.5	Audiodescriptie bij vooraf opgenomen video's met audio	AA	Een audio beschrijving te voorzien voor video's.	Video is een alternatief voor tekst die reeds aanwezig is.	3	1	1	2		
1.3.1	Informatie en relaties tussen informatie	A	Alle informatie dient waarneembaar te zijn door een screenreader.		3	1	1	1		
1.3.2	Betekenisvolle volgorde	A	<ul style="list-style-type: none"> <li>De inhoud van een mobiele applicatie moet logisch geordend zijn.</li> <li>Gerelateerde informatie dient gegroepeerd te worden.</li> </ul>		3	1	1	1		
1.3.3	Zintuiglijke eigenschappen	A	Instructies dienen gegeven worden die waarneembaar zijn voor verschillende zintuigen (visueel, auditief, ...).		3	3	1	1		
1.3.4	Oriëntatie scherm	AA	Alle informatie en functionaliteiten moeten identiek zijn in zowel portret- als landschapmodus.		1	1	3	1		
1.3.5	Identificeerbaar doel van invoerveld	AA	Aan elk veld een moet een duidelijk doel gekoppeld zijn, met hetzij een label of metadata.		3	1	3	2		
1.4.1	Gebruik van kleur	A	Informatie mag niet enkel in kleur weergegeven worden.		3	1	1	1		
1.4.2	Controle over geluid	A	Geluiden mogen niet automatisch afspelen.		3	1	1	1		
1.4.3	Contrast (Minimum)	AA	Het hebben van een contrast ratio van minstens 4.5:1 tussen tekstkleur en de achtergrondkleur van de tekst.		3	1	1	1		
1.4.4	Schalen van tekst	AA	De tekstelementen moeten kunnen geschaald worden. Alle informatie moet waarneembaar blijven wanneer de tekst geschaald is.		3	1	1	1		
1.4.5	Afbeeldingen van tekst	AA	Gebruik geen afbeeldingen om tekst weer te geven.	<ul style="list-style-type: none"> <li>De tekst in de afbeelding is puur decoratief.</li> <li>De afbeelding is een logo.</li> </ul>	3	1	1	2		
1.4.11	Niet-tekst contrast	AA	De volgende zaken moeten een contrast ratio hebben van minstens 3:1: <ul style="list-style-type: none"> <li>Grafische elementen, die inhoud hebben.</li> <li>UI elementen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Inactieve UI elementen.</li> <li>Grafische elementen zonder inhoud voor de gebruiker.</li> </ul>	3	1	1	1		
1.4.13	Inhoud bij focussen op een element.	AA	Wanneer een element focus krijgt, en er komt extra inhoud tevoorschijn, moet het element voldoen aan: <ul style="list-style-type: none"> <li>Er is een mogelijkheid tot het verbergen van de extra inhoud.</li> <li>De extra inhoud mag niet verdwijnen wanneer deze aangeraakt wordt.</li> <li>De extra inhoud blijft zichtbaar tot deze verborgen wordt, of de inhoud niet meer geldig is.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Meldingen over invoerfouten moeten niet verborgen kunnen worden.</li> <li>De extra inhoud verbergt geen andere inhoud</li> </ul>	2	1	3	2		
2.1.1	Bedienbaar via schakelaars	A	Alle functionaliteiten moeten kunnen gebruikt worden met behulp van een schakelaar.		2	1	3	1		
2.1.2	Geen val voor schakelaars	A	Een gebruiker moet steeds de mogelijkheid hebben om te navigeren met schakelaars.		2	1	3	1		
2.1.4	Toetsenbord shortcuts	A	Wanneer een applicatie een toetsenbord shortcut gebruikt, moet men voldoen aan 1 van de volgende situaties: <ul style="list-style-type: none"> <li>Mogelijkheid tot uitschakelen shortcut.</li> <li>Het kunnen veranderen van de toets van de shortcut.</li> <li>Shortcut is enkel actief wanneer een bepaald element een focus heeft.</li> </ul>		2	1	3	1		
2.2.1	Aanpasbare timing	A	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wanneer inhoud voor een bepaalde tijdslimiet zichtbaar is, moet de optie beschikbaar zijn om deze limiet uit te schakelen of,</li> <li>er is een optie tot verlengen van tijdslimiet beschikbaar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tijdslimiet is voor real-time gebeurtenissen.</li> <li>Inhoud is een livestream.</li> <li>Tijdslimiet is essentieel.</li> </ul>	3	1	2	3		

					Impact op gebruikers					
					<p>Deze score drukt de potentiële impact uit op de gebruikservaring van de app (of een specifieke functionaliteit ervan) voor een van de 4 (ruim gedefinieerde) doelgroepen.</p> <p>Hoe hoger de score, hoe aannemelijker het is dat een correcte toepassing van dit WCAG-criterium een bovengemiddelde impact heeft op de gebruikerservaring.</p> <p>- Visueel (V) - Auditief (A) - Motorisch (M) - Cognitief (C)</p> <p>1. Geen bovengemiddelde impact 2. Bovengemiddelde impact 3. Essentiële impact</p>				<p>Wanneer een richtlijn niet van toepassing is, wordt dit vermeld met de indicatie: n.v.t.</p>	
Succesfactor	Naam	Level	Slaagcriteria	Uitzondering	V	A	M	C	Voldaan	Opmerkingen
2.2.2	Pauzeer, stoppen, verbergen	A	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bewegende inhoud moet een optie hebben tot het pauzeren, stoppen of verbergen van de beweging.</li> <li>Inhoud die automatisch update, moet kunnen gepauzeerd worden.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bewegende inhoud start niet automatisch.</li> <li>Bewegingen duren niet langer dan 5 seconden.</li> <li>De beweging is een animatie die aantoont dat iets aan het laden is.</li> </ul>	1	1	1	3		
2.3.1	Drie flitsen na elkaar	A	Er mogen niet meer dan 3 flitsen per seconde plaatsvinden.		1	1	1	3		
2.4.2	Schermtitel	A	Wanneer gebruikt gemaakt wordt van navigatie, moet elk scherm een titel bevatten.		2	1	1	3		
2.4.3	Focus volgorde	A	Er moet in een logische volgorde kunnen genavigeerd worden naar de verschillende elementen op een scherm.	Wanneer de informatie niet dient waargenomen te worden in een bepaalde volgorde.	3	1	2	1		
2.4.4	Knop doel	A	Het doel van een knop moet duidelijk beschreven zijn.		3	1	1	1		
2.4.7	Zichtbare focus	AA	Op elk element die inhoud/functionaliiteit heeft moet het mogelijk zijn om op te focussen.		3	1	3	1		
2.5.1	Aanwijsgelabelen	A	Functionaliteiten die gebruik maken van aanwijsgelabelen voor het veranderen van waarden of het activeren van een functionaliteit, dienen ook zonder dit aanwijsgebaar geactiveerd te kunnen worden.	Wanneer het aanwijsgebaar essentieel is, en de informatie of functionaliteit zou veranderen bij het bieden van een alternatief.	2	1	3	1		
2.5.2	Aanwijzen annuleren	A	<p>Voor functionaliteiten in een mobiele applicatie die met een enkele aanraking geactiveerd kunnen worden, dient deze te voldoen aan minstens 1 van de volgende voorwaarden:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>De functionaliteit wordt pas geactiveerd wanneer een gebruiker zijn vinger heeft opgeheven.</li> <li>Er is een undo mogelijkheid.</li> <li>Het uitvoeren van de functionaliteit bij het indrukken is essentieel.</li> </ul>		2	1	3	1		
2.5.3	Label in naam	A	De naam/tekst van een label die een ander element ondersteunt, dient opgenomen te worden in de naam van het element.		2	1	1	1		
2.5.4	Bewegings-aansturing	A	Functionaliteiten die aangestuurd zijn door beweging van het apparaat kunnen ook geactiveerd worden door een element in te drukken. Ook dient de activatie door de beweging uitgeschakeld te kunnen worden.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Beweging is voor gebruik van toegankelijkheidsfunctionaliteiten.</li> <li>Beweging is essentieel voor gebruik van applicatie.</li> </ul>	1	1	3	1		
3.2.1	Bij focus	A	Een element mag niet automatisch veranderen enkel door te focussen erop.		3	1	2	2		
3.2.2	Bij invoer	A	Bij elementen waar men gegevens kan invoeren.	De gebruiker dient gewaarschuwd te worden.	3	1	2	2		
3.3.1	Fouten identificatie	A	Wanneer een fout is gedetecteerd, bevindt er zich uitleg over de fout op het scherm.		3	1	1	2		
3.3.2	Labels of instructies	A	Instructies zijn voorzien, wanneer er invoer wordt verwacht van een gebruiker.		3	1	1	2		
3.3.3	Error suggestie	AA	Wanneer een invoerfout is gedetecteerd, en er zijn aanbevelingen te geven, moeten deze getoond worden.	Wanneer de invoer te maken heeft met veiligheid, en een suggestie deze in gevaar zou brengen.	2	1	2	3		
3.3.4	Error preventie (financiële en juridische invoer)	AA	<p>Wanneer gebruikers gevoelige data invoeren voor financiële transacties of juridische verbintenissen dient de mobiele applicatie minstens één van de volgende zaken te doen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>De mogelijkheid geven om de ingevoerde data ongedaan te maken.</li> <li>De ingevoerde data controleren op fouten, en de mogelijkheid geven tot het verbeteren ervan.</li> <li>De gebruiker de ingevoerde data laten bevestigen.</li> </ul>		3	1	3	3		
4.1.3	Status berichten	AA	In het geval er inhoud is toegevoegd of veranderd, en de gebruiker daarvan op de hoogte gebracht moet worden, moet dit zonder de focus van de gebruiker te forceren naar de inhoud.		3	1	1	1		