

# Tarea de aprendizaje:

## Accesibilidad y usabilidad

Sheila García Módenes

Para que una interfaz basada en menús pueda ser accesible para todo tipo de usuarios, hay que implementar unos cuantos cambios. Entre ellos:

**1. Textos que describen contenido no textual y herramientas adaptadas para personas con dificultad visual:** Se puede conseguir poniendo una descripción de audio en el icono del programa o en la misma imagen y cuando la persona navegue por el ordenador se reproducirá ese audio. Ejemplo: <https://youtu.be/i4gLepAgh8c>

**2. Las transcripciones de textos, descripciones de audio e interpretación de signos:** Poniendo una persona que transcribe los textos a lenguaje de signos hace que la interfaz se acerque a más usuarios. También se puede poner un texto para que puedan leer el contenido de audio que se está reproduciendo. Ejemplo: <https://youtu.be/MScPnGLE0cE>

**3. Contenido representado de manera distinta:** Para que las personas daltónicas o con alguna dificultad visual puedan acceder a la interfaz se deben de implementar colores diferentes según su deficiencia, de esa manera podrán visualizarlo perfectamente. Normalmente se usa un analizador de contrastes o la herramienta para comparar contrastes. Ejemplo: <https://youtu.be/oIHnN2NUynA>

**4. Contenido más accesible para la lectura y visualización:** Se adapta a diferentes plataformas sin perder información. Esto se puede conseguir diseñando la misma interfaz pero en plataformas diferentes o poniendo una opción que aplique los cambios directamente. También se puede usar un escalado de texto para hacer zoom y visualizar la información a mayor tamaño. Ejemplo: <https://youtu.be/2aUty7u-xHI>

**5. Funcionalidad accesible desde el teclado:** Poder usar el teclado en vez del ratón o la pantalla táctil es un avance para personas con alguna dificultad de movilidad o visual. También sirve para que todo tipo de usuario se mueva con más rapidez. Con comandos o poniendo una opción en ajustes, se podría conseguir. Ejemplo: <https://youtu.be/OQmDccwIChU>

**6. Tiempo suficiente para leer y usar el contenido:** Sirve para que más usuarios como personas mayores o con alguna dificultad puedan tener más tiempo para comprender, leer y usar el contenido. No todos los usuarios tienen el mismo tiempo de comprensión y de lectura. Se consigue poniendo un poco más de tiempo de lo habitual o colocando una opción en las herramientas.

**7. Contenido que no crea reacciones adversas:** Hay usuarios que son fotosensibles y sufren de epilepsia u otras dificultades visuales o auditivas. Se puede crear una interfaz que no genera ninguna reacción adversa teniendo en cuenta con que reaccionan ese tipo de usuarios. Se analizan con PEAT y después se evitan esas reacciones.

Se pueden aplicar varios principios de usabilidad en una interfaz basada en menús:

- **Visibilidad del estado del sistema:** Para mantener a los usuarios informados del guardado o del exportado del documento.
- **Conexión entre sistema y mundo real:** Asociar palabras u objetos de la vida cotidiana a las herramientas de la interfaz. El icono de un lápiz o rotulador para dibujar y el de una impresora para imprimir el documento.
- **Control de usuario y libertad:** Que el usuario pueda elegir cuándo salir o configurar la interfaz.
- **Consistencia y estándares:** Poder visualizar la cuenta con la que creo y edito el documento.
- **Prevención de errores:** Sí hay alguna falta ortográfica o error en el documento avisa inmediatamente.
- **Reconocimiento frente a memorización:** Para interactuar más rápido, las herramientas deben de estar siempre cerca y a la vista.
- **Flexibilidad y eficiencia de uso:** Atajos para mayor rapidez, pueden ser en el ratón o teclado.
- **Diseño minimalista:** Que sea fácil de reconocer y con la información concisa.
- **Ayuda y documentación:** Mensajes de ayuda para indicar al usuario.