



ENTORNOS GRÁFICOS

Práctica 8: Accesibilidad y Usabilidad

Comisión: 2 (2EK02)

Integrantes:

Legajo	Apellido y Nombre
47868	Silva, Alejo Lautaro
49417	Gnavi, Faustino
51655	Linch, Baltasar
51841	Redaelli, Martin
51458	Ortiz, Valentino

Respuestas

1. Qué es la Accesibilidad Web?

La accesibilidad Web significa que personas con algún tipo de discapacidad van a poder hacer uso de la Web permitiendo que estas personas puedan percibir, entender, navegar e interactuar con la Web, aportando a su vez contenidos.

Engloba muchos tipos de discapacidades, incluyendo problemas:

- visuales,
- auditivos,
- físicos,
- cognitivos,
- neurológicos
- y del habla.

Beneficia también a organizaciones y a personas sin discapacidad que, debido a determinadas situaciones:

- tienen dificultades para acceder a la Web (por ejemplo, una conexión lenta),
- que sufren una incapacidad transitoria (por ejemplo, un brazo roto),
- y de personas de edad avanzada.

2. Qué es la WAI?

La sigla WAI se refiere a "**Web Accessibility Initiative**" (Iniciativa de Accesibilidad Web, en español).

Es un proyecto desarrollado por el Consorcio **World Wide Web (W3C)** que tiene como objetivo principal promover la accesibilidad en la web para todas las personas, incluyendo aquellas con discapacidades. La WAI proporciona pautas técnicas y recursos para ayudar a los desarrolladores y diseñadores web a crear contenido accesible.

La WAI establece estándares y directrices para garantizar que las páginas web, aplicaciones y otros contenidos digitales sean accesibles y utilizables por personas con **discapacidades visuales, auditivas, motoras, cognitivas y otras**.

Esto implica, por ejemplo:

- asegurar que las páginas web sean navegables mediante teclado,
- proporcionar alternativas textuales para imágenes,
- utilizar un contraste adecuado entre texto y fondo,
- ofrecer subtítulos en videos,
- entre otras prácticas de accesibilidad.

3. Cuáles son los Componentes esenciales de Accesibilidad Web?

Los componentes de la Accesibilidad Web incluyen:

- **Contenido:** información presente en una página Web o en una aplicación Web.
- **Navegadores Web, reproductores multimedia** y otros “**agentes de usuario**”.
- **Tecnología asistiva**, En algunos casos lectores de pantalla, teclados alternativos, intercambiadores, software de escaneo, etc.
- Conocimiento de los **usuarios**, experiencias y, en ocasiones, estrategias de adaptación para la utilización de la Web.
- **Desarrolladores:** diseñadores, codificadores, autores, etc., incluyendo desarrolladores que tienen alguna discapacidad y usuarios que proporcionan contenido.
- **Herramientas de autor:** software para crear sitios Web
- **Herramientas de evaluación:** herramientas para evaluar la accesibilidad Web, validadores de HTML, validadores de CSS, etc

4. Qué son las Pautas de Accesibilidad al Contenido en la Web (WCAG)?

Las WCAG proporcionan recomendaciones y criterios técnicos para diseñadores, desarrolladores web y creadores de contenido, con el fin de mejorar la accesibilidad de los sitios web y aplicaciones.

Estas pautas se organizan en torno a cuatro principios clave, conocidos como **P.O.U.R.**:

- **Perceptible (Perceivable):** la información y los componentes de la interfaz de usuario deben presentarse de una manera que sea perceptible para todos los usuarios, independientemente de sus capacidades sensoriales.
 - Esto incluye el uso de texto alternativo para imágenes, proporcionar subtítulos para contenido multimedia y garantizar un contraste adecuado.
- **Operable (Operable):** los componentes de la interfaz de usuario y la navegación deben ser operables para todos los usuarios. Esto implica:
 - que todas las funciones del sitio web deben ser accesibles mediante el teclado,
 - que se pueda navegar de manera lógica
 - y que se eviten elementos que puedan causar convulsiones o mareos.
- **Entendible (Understandable):** la información y la operación de la interfaz de usuario deben ser comprensibles. Esto incluye la legibilidad del texto, la consistencia en la presentación de información y la capacidad de manejar y corregir errores.

- **Robusto (Robust):** el contenido debe ser lo suficientemente robusto como para ser interpretado de manera confiable por una amplia variedad de agentes de usuario, incluyendo tecnologías de asistencia.

5. Cuáles son los niveles de prioridad establecidos por las pautas?

Según el apartado 4. *Prioridades de las Pautas de Accesibilidad al Contenido en la Web 1.0*: Cada punto de verificación tiene un nivel de prioridad asignado por el Grupo de Trabajo y fundamentado en su impacto en la accesibilidad.

- **Prioridad 1:** Un desarrollador de contenidos de páginas Web **tiene que satisfacer** este punto de verificación. De otra forma, uno o más grupos de usuarios encontrarán imposible acceder a la información del documento. **Satisfacer este punto de verificación es un requerimiento básico** para que algunos grupos puedan usar los documentos Web.
- **Prioridad 2:** Un desarrollador de contenidos de páginas Web **debería satisfacer** este punto de verificación. De otra forma, uno o más grupos encontrarán dificultades en el acceso a la información del documento. **Satisfacer este punto de verificación eliminará importantes barreras de acceso** a los documentos Web.
- **Prioridad 3:** Un desarrollador de contenidos de páginas Web **puede satisfacer** este punto de verificación. De otra forma, uno o más grupos de usuarios encontrarán alguna dificultad para acceder a la información del documento. **Satisfacer este punto de verificación mejorará la accesibilidad** de los documentos Web.

Algunos puntos de verificación tienen especificado un nivel de prioridad que puede variar bajo ciertas condiciones (que se indican).

6. ¿Cuáles son los niveles de conformidad?

Existen tres niveles de adecuación o conformidad en función del número de puntos de verificación que se cumplen:

- **Adecuación de nivel A (A):** se satisfacen todos los puntos de verificación de prioridad 1.
- **Adecuación de nivel Doble A (AA):** se satisfacen todos los puntos de verificación de prioridad 1 y 2.
- **Adecuación de nivel Triple A (AAA):** se satisfacen todos los puntos de verificación de prioridad 1, 2 y 3.

7. ¿Qué es TAW?

Taw (Test de Accesibilidad Web) Es una herramienta desarrollada por la Unidad de Accesibilidad Web de la Fundación CTIC para el análisis de la accesibilidad de los sitios web. El TAW se basa en las reglas desarrolladas por la Iniciativa de Accesibilidad Web del W3C.

Tiene más de 10 años y este es su link: <https://www.tawdis.net>

8. En qué consiste la Usabilidad Web?

La llamada “**usability**” hace referencia a la facilidad de uso de una página web.

La usabilidad web actúa como parámetro de la calidad, pues indica la facilidad con la que un programa o una página web pueden ser utilizados por los usuarios. En ella, el diseño y la apariencia están al mismo nivel que la ejecución técnica y la facilidad de uso.

Optimizar una web en cuanto a usabilidad es una disciplina importante del marketing online, pues, entre otras cosas, también es un factor relevante para un correcto posicionamiento en buscadores.

Por lo tanto, quien quiera tener usuarios satisfechos, que regresen a su web y se conviertan en clientes finales, tendrá que mantenerse al tanto de las últimas tendencias y reaccionar ante los avances y desarrollo de la tecnología.

Por usabilidad web se entiende mayor o menor facilidad con ella que los usuarios navegan en las páginas de Internet. Como factor definitorio de calidad se erige, por ejemplo, si la navegación permite obtener una experiencia sin dificultades, pero también el hecho de pueden realizarse si todas las funciones de la página sin complicaciones.

En este sentido no hay que confundir la usabilidad, relacionada con la implementación técnica, con la llamada experiencia de usuario, que hace referencia a la atmósfera percibida en la página web.

9. ¿A qué se refieren los conceptos de buscabilidad y visibilidad de un sitio web?

Buscabilidad

La **buscabilidad** se refiere a la capacidad de un sitio web para ser encontrado fácilmente por los motores de búsqueda y, por ende, por los usuarios que utilizan estos motores para buscar información.

Es crucial para un sitio web estar bien indexado por los motores de búsqueda para que aparezca en los resultados de búsqueda relevantes. La estructura del sitio, las palabras clave y otros elementos técnicos afectan directamente a la buscabilidad.

Visibilidad

La **visibilidad** se refiere a cuán fácilmente se puede encontrar un sitio web en los resultados de búsqueda, especialmente en las primeras páginas de resultados.

Los usuarios tienden a hacer click en los primeros resultados que aparecen en una página de resultados de búsqueda. Por lo tanto, la visibilidad en los primeros lugares es crucial para atraer tráfico orgánico a un sitio web.

10. A qué se refiere el concepto de fidelidad en relación a un sitio web?

Una vez que logramos que nuestro sitio sea visto, debemos lograr que el usuario vuelva al mismo.

Para eso debe tener algún contenido o servicio que se necesite en forma periódica, que sea adictivo en el buen sentido de la palabra y que genere una comunidad virtual de personas con intereses comunes.

La usabilidad de un sitio genera lo más importante: que la persona vuelva, es decir genera fidelidad. Éste es el desafío más difícil, el de la seducción permanente, aunque algunas personas postulan que pueden haber sitios que subsisten en base a muchas visitas únicas.

11. Qué técnicas se utilizan para evaluar la usabilidad de un sistema?

Existen diferentes técnicas para evaluar un sistema. Su uso depende de variables tales como costo, disponibilidad de tiempo, personal calificado para interpretar los datos, entre otros factores.

A continuación se describen brevemente algunos de estos métodos:

1. **Inspección formal de usabilidad:** Un grupo de expertos realizan una especie de juicio de la interfaz, con uno de los participantes actuando como moderador, destacando las fortalezas y las debilidades de la aplicación.
2. **Testeo de usabilidad (Usability testing):** Se realizan pruebas de desempeño de un grupo de usuarios utilizando el sistema a probar y se graban los resultados para un análisis posterior.

- a. Esta actividad se puede desarrollar en un laboratorio con condiciones controladas o directamente en el lugar donde se va a utilizar el sistema.
3. **Pensar en voz alta (Thinking aloud):** Se le pide al usuario que realice una serie de tareas específicas. El usuario debe expresar sus acciones oralmente. Dentro de las instrucciones dadas al usuario de prueba no se le pide que explique sus acciones, simplemente que cada paso que realice lo diga en voz alta (generalmente el mismo usuario da una serie de explicaciones sin decírselo de manera explícita).
4. **Evaluación heurística y de estándares:** En el área de Interfaces de Usuario existen una serie de estándares y de heurísticas ampliamente aceptados (y probados). En este tipo de evaluación un equipo de especialistas en usabilidad realizan una revisión conforme a estas normativas.
5. **Caminata cognitiva:** Un grupo de expertos simula la manera en como un usuario caminaría por la interfaz al enfrentarse a tareas particulares.

Una manera bastante efectiva, y económica, de recabar información sobre los usuarios es mediante la aplicación de encuestas.

Las encuestas deben de ser escritas y revisadas por un panel de especialistas para asegurarse de que se van a evaluar factores críticos de la interfaz.

Las encuestas on-line pueden ser:

- colocadas en un sitio web ya en existencia,
- enviada por correo directamente a un grupo de usuarios,
- enviada a listas de correos
- o colocada en grupos de noticias.

12. Qué es la Independencia de Dispositivos y cuáles son sus ventajas desde los puntos de vista del usuario y del desarrollador?

La Independencia de Dispositivo está basada principalmente en la idea de que independientemente del dispositivo o dispositivos usados para acceder a la información, ésta va a estar siempre disponible y accesible para el usuario.

Es decir, se trata de hacer la Web universal y accesible para cualquier persona, en cualquier sitio, en cualquier momento y usando cualquier dispositivo, evitando la fragmentación de la Web en espacios accesibles sólo por dispositivos concretos.

El objetivo principal es mejorar la experiencia del usuario y al mismo tiempo reducir costes al desarrollar estándares que permitan acceder a esa información desde cualquier dispositivo.

La Independencia de Dispositivo, desde dos puntos de vista diferentes, implicaría:

- Desde el punto de vista del usuario implica acceso universal.
- Desde el punto de vista del desarrollador, implica un único desarrollo con multitud de aplicaciones.

La Independencia de dispositivos sirve para mejorar la experiencia del usuario ante un mercado que en los últimos años ha sufrido un rápido crecimiento en lo que a dispositivos y mecanismos de acceso a la Web se refiere.

Los mecanismos de conexión han evolucionado para incluir módems de banda ancha, LANs y redes inalámbricas cada vez más eficientes. Al mismo tiempo, las expectativas de los usuarios en relación a acceso, disponibilidad y consumo de contenido Web, han crecido exponencialmente.

Gracias a las nuevas tecnologías y a la creación de infraestructuras inalámbricas más asequibles para el usuario, éste espera acceder a la información desde diferentes mecanismos de acceso, desde diferentes lugares y a diferentes momentos durante el día. Es decir, espera tener **siempre** la información accesible.

Ante esta demanda, **los autores de contenido empiezan a desarrollar contenido accesible desde cualquier mecanismo, reduciendo esfuerzo y costes al desarrollar un único diseño de contenido y de aplicaciones que puedan ser enviadas a través de diferentes mecanismos.**

Desde el desarrollador: se programa una sola vez pero se aplica a cualquier mecanismo, de esta forma se evita la duplicación de información.

Por lo tanto, para conseguir independencia de dispositivos son necesarios lenguajes de etiquetado estándares que funcionen en una amplia gama de dispositivos y de tecnologías.

También son necesarias técnicas de autor nuevas para ayudar a los desarrolladores, una negociación de contenido mejorada entre un agente de usuario y servidores de contenido, es decir, es necesaria más información sobre el contexto de envío (preferencias de los usuarios, características de los dispositivos, contexto y entorno).

13. Qué es la Internacionalización y cómo funciona?

¿Qué es?

La Web se ha convertido en la principal herramienta de difusión de información para una audiencia variada y de gran tamaño que requiere de un procesamiento de información sencillo.

La información que se muestra al usuario está compuesta de partes diferentes que han de trabajar en conjunto de forma coordinada para que la información sea accesible y universal, es decir, estas partes que integran la Web han de funcionar bajo cualquier circunstancia, en cualquier país, con cualquier idioma y cultura.

Por este motivo la internacionalización podría definirse como un proceso a través del cual se van a diseñar sitios Web adaptables a diferentes idiomas y regiones sin necesidad de realizar cambios en el código.

La utilización de formatos y protocolos que no establezcan barreras a los diferentes idiomas, sistemas de escritura, códigos y otras convenciones locales, es esencial para hablar de internacionalización en un sitio Web.

El **W3C** inicia la Actividad de Internacionalización en un intento por asegurar que estos formatos y protocolos puedan utilizarse de forma universal en todos los idiomas y en todos los sistemas de escritura.

Por lo tanto, la creación de un sitio Web **internacional** permite garantizar su utilización universal incluyendo todos los idiomas y culturas.

¿Cómo funciona?

Usuarios de diferentes países y con diferentes culturas necesitan servicios adaptados correctamente para procesar información usando su idioma de origen, su sistema de escritura, su sistema de medida, sus calendarios y otras reglas y convenciones culturales.

La especificación de un conjunto particular de convenciones culturales es importante para que un sitio Web procese la información que intercambia con el usuario correctamente.

Hay muchas preferencias que un sitio Web debe ofrecer para que sea considerado usable y aceptable por los usuarios a nivel mundial. Al existir un variado número de preferencias o de circunstancias culturales o de idioma, es importante utilizar identificadores basados en el idioma y lugar como referente para recoger información sobre las preferencias de los usuarios.

Por ejemplo **HTML** usa el atributo **lang** para indicar el idioma de segmentos de contenido. **XML** utiliza el atributo **xml:lang** con el mismo objetivo.

La utilización de estos identificadores de idioma son muy importantes. Por ejemplo, es un requisito imprescindible identificar el idioma de nuestra página al inicio del documento, antes de **head**, de la siguiente forma:

```
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" lang="es">
```

También es importante marcar cualquier cambio de idioma que se pueda producir a lo largo del texto en una página Web. Un ejemplo sería:

```
<p lang="en">The quick brown fox jumps over the dog.</p>
<p lang="en-GB">What colour is it?</p>
<p lang="en-US">What color is it?</p>
```

Los idiomas se especifican a través de un código estándar, como se aprecia en los ejemplos anteriores. Primero se indica el idioma (**en, inglés**), y si se desea, el país (**en-US, inglés de EEUU**).

No hay que olvidar tampoco indicar, si incluimos un enlace a otra página, el idioma en el que esa página se va a mostrar, esta vez se indicará con **hreflang**:

```
<a href="http://www.w3.org/International/questions/" hreflang="en">
Preguntas frecuentes sobre Internacionalización</a>
```

Otra cuestión importante en el área de Internacionalización es hacer frente a los problemas de codificación en documentos **(X)HTML**. Se trata de un método para transformar una secuencia de bits en una secuencia de caracteres.

Los servidores envían documentos **HTML** a agentes de usuario como cadenas de bits; a su vez, los agentes de usuarios los interpretan como una secuencia de caracteres. El método de conversión va desde una simple transformación hasta algoritmos y esquemas complejos.

Una forma de solucionar problemas de codificación es servir todas las páginas en un conjunto de caracteres, por ejemplo **UTF-8**, un conjunto de longitud variable que utiliza grupos de bits para representar el estándar Unicode para el alfabeto de varios idiomas.

UTF-8 puede representar los caracteres de una amplia variedad de idiomas. Los navegadores envían de vuelta los datos en el mismo codificado que la página que contiene la información.

Es muy importante que el conjunto de caracteres de cualquier documento **XML** o **(X)HTML** esté claramente etiquetado. Esto puede hacerse utilizando el parámetro **charset**, en la cabecera **Content-Type** de **HTTP**, de la siguiente manera:

```
Content-Type: text/html; charset=UTF-8
```

Para documentos **XML**, es importante utilizar el pseudo atributo de codificación en la declaración de **XML** al principio del documento o la declaración de texto al principio de una entidad. Un ejemplo sería:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
```

Para **XHTML**, hay que usar la etiqueta **<meta>** dentro de **<head>**, de la siguiente forma:

```
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
```

En un principio la Actividad de Internacionalización promovió el uso de **Unicode/ISO 10646** para identificar y describir caracteres. Unicode se ha usado de forma generalizada ya que asegura que los datos puedan ser manejados uniformemente y de forma que puedan ser mostrados y, en definitiva, manipulados sin miedo a alteraciones.

En resumen, a la hora de diseñar un sitio Web es importante la codificación de datos, para que la Web trabaje internacionalmente y especificar el idioma del contenido con el objetivo de asegurar la adecuación cultural de formatos de datos y otros aspectos.

14. Cuáles son los conceptos clave para el diseño web internacional?

Son los encontrados en la siguiente página: <https://www.w3.org/International/quicktips/index.es>

- **Codificación:** Utilice Unicode siempre que sea posible para contenidos, bases de datos, etc. Siempre declare la codificación del contenido.
- **Escapes:** Utilice caracteres en lugar de escapes (por ejemplo, **á á o á**;) siempre que sea posible.
- **Idioma:** Declare el idioma de los documentos e indique los cambios de idioma internos.
- **Presentación vs. contenido:** Utilice hojas de estilo para información de presentación. Restrinja el uso de etiquetas para la semántica.
- **Imágenes, animaciones & ejemplos:** Verifique si es posible la traducción y si existe alguna influencia cultural inadecuada.
- **Formularios:** Utilice una codificación adecuada tanto en el formulario como en el servidor. Admita los formatos locales de nombres/direcciones, horas/fechas, etc.
- **Autoría de texto:** Utilice texto simple y conciso. Tenga cuidado al componer oraciones de cadenas múltiples.
- **Navegación:** Incluya en cada página una navegación que pueda verse claramente hacia las páginas o los sitios localizados, utilizando el idioma de llegada.
- **Texto de derecha a izquierda:** Para **XHTML**, agregue **dir="rtl"** a la etiqueta **html**. Utilícela nuevamente sólo para cambiar la dirección de base.

15. Cuáles son las diferencias entre localización e internacionalización?

Localización

Se entiende por localización la adaptación de un producto, una aplicación o el contenido de un documento con el fin de adecuarlos a las necesidades (lingüísticas, culturales u otras) de un mercado destinatario concreto.

Aunque se la considera a menudo sinónimo de traducción de la interfaz de usuario y de la documentación, la localización suele ser un asunto considerablemente más complejo, que puede implicar la adaptación del contenido en relación con:

- formatos numéricos, de fecha y de hora;
- uso de símbolos de moneda;
- uso del teclado;
- algoritmos de comparación y ordenamiento;
- símbolos, iconos y colores;
- texto y gráficos que contengan referencias a objetos, acciones o ideas que, en una cultura dada, puedan ser objeto de mala interpretación o considerados ofensivos;
- diferentes exigencias legales;
- y muchas otras cuestiones.

La localización puede requerir incluso una reelaboración exhaustiva de la lógica, el diseño visual o la presentación, si la forma de hacer negocios (por ejemplo, las normas contables) o el paradigma aceptado de aprendizaje (por ejemplo, énfasis en el individuo o en el grupo) en la localidad de destino difieren mucho en relación con la cultura originaria.

Internacionalización

La internacionalización es el diseño y desarrollo de un producto, una aplicación o el contenido de un documento de modo tal que permita una fácil localización con destino a audiencias de diferentes culturas, regiones o idiomas.

La internacionalización generalmente implica un modo de diseño y desarrollo que elimine obstáculos a la localización o la distribución internacional.

Esto incluye cuestiones tales como (entre otras):

- Usar Unicode o asegurar, allí donde corresponda, un correcto tratamiento de las codificaciones de caracteres anticuadas.
- Controlar la concatenación de cadenas, o evitar que la programación dependa de valores de cadenas pertenecientes a la interfaz de usuario.

- Habilitar características que tal vez no sean usadas hasta el momento de la localización. Por ejemplo, añadir en la DTD etiquetas para habilitar el texto bidireccional o la identificación de idiomas.
- O hacer la CSS compatible con texto vertical u otras características tipográficas ajenas al alfabeto latino.
- Preparar el código para hacer frente a las preferencias locales, regionales, lingüísticas o culturales. Por lo general, esto supone incorporar características y datos de localización predefinidos a partir de bibliotecas existentes o de las preferencias del usuario. Algunos ejemplos son:
 - formatos de fecha y hora,
 - calendarios locales,
 - formatos y sistemas de números,
 - ordenamiento y presentación de listas,
 - uso de nombres personales y formas de tratamiento,
 - etc.
- Separar del código o contenido fuente los elementos localizables, de modo que puedan cargarse o seleccionarse alternativas localizadas según determinen las preferencias internacionales del usuario.

Obsérvese que esta lista no incluye necesariamente la localización del contenido, la aplicación o el producto hacia otro idioma; se trata más bien de prácticas de diseño y desarrollo que facilitan esa migración en el futuro, pero que también pueden tener una utilidad considerable aunque la localización jamás se produzca.

16. A partir de la siguiente lista de comprobación para analizar un sitio web, diferenciar las preguntas que se refieren a aspectos de usabilidad (U) de las de accesibilidad (A):

ASPECTOS	DESCRIPCIÓN	U/A
Aspectos generales	¿Cumple el sitio con sus objetivos? ¿Está diseñado para darle a los usuarios lo que ellos quieren?	U
	¿Es eficiente?	U
	¿Es intuitivo?	U

	¿Mantiene una consistencia tanto en su funcionamiento como en su apariencia?	U
	¿Facilita que el usuario se sienta cómodo y con el control del sitio?	U
Navegación	¿Aparece la navegación en un lugar prominente, donde se vea fácilmente?	U
	¿Los enlaces que son imágenes tienen su atributo ALT escrito?	A
	Si ha usado JavaScript para la navegación ¿ha preparado también una navegación en modo texto?	A
	¿Existen enlaces rotos o que no conducen a ningún sitio?	U
	¿Tiene el sitio un sitemap o un buscador para quienes quieren acceder directamente a los contenidos sin tener que navegar?	U
	¿Se mantiene una navegación consistente y coherente a lo largo del site?	U
	¿Existen elementos que permitan al usuario saber exactamente dónde se encuentra dentro del site y cómo volver atrás (como “migas de pan”)?	U
	¿Indican los enlaces claramente hacia dónde apuntan? ¿Está claro lo que el usuario encontrará detrás de cada uno?	U
Animaciones	Evite las animaciones cíclicas (i.e. gif animados que se	A

	repiten hasta el cansancio), a menos que cumplan con un propósito claro. Use animaciones Flash sólo si es absolutamente necesario.	
Tecnología	¿La tecnología utilizada en el site es compatible con el software y hardware de los usuarios objetivos? ¿No tendrán que descargar elementos como plug-ins para poder usarlo?	A
	Si es importante utilizar recursos técnicos que requieran la descarga de plug-ins, ¿se le informa al usuario de esta situación y se le explica la importancia de hacerlo?	U
Feedback	¿Se han previsto respuestas del sistema frente a interacciones del usuario?	U
	¿Puede el usuario ponerse en contacto para hacer sugerencias o comentarios?	U