



**Escuela Superior  
de Ingeniería y Tecnología**  
Universidad de La Laguna

# Usabilidad y Accesibilidad: Seminario Perceptible

Saúl Pérez García  
([alu0101129785@ull.edu.es](mailto:alu0101129785@ull.edu.es))

Carlos Pío Reyes  
([alu0101132945@ull.edu.es](mailto:alu0101132945@ull.edu.es))

Jorge Porto Hernández  
([alu0100890402@ull.edu.es](mailto:alu0100890402@ull.edu.es))

Andrea Calero Caro  
([alu0101202952@ull.edu.es](mailto:alu0101202952@ull.edu.es))



## Índice:

Resumen	2
1. Introducción.	3
2. Tabla.	3
3. Webgrafía	8



## Resumen

En la práctica de “Seminario Perceptible” se presenta en una tabla un listado de las pautas 1.1, 1.2 Y 1.3 incluidas en el principio perceptible y alguna de las técnicas suficientes para cumplir con el principio.





## 1. Introducción.

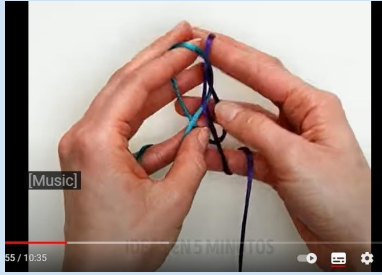
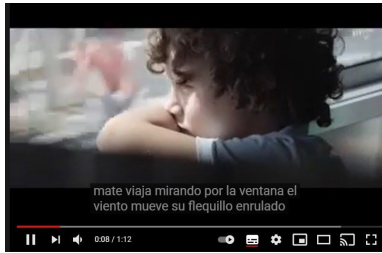

Los principios y pautas de **WCAG** son pautas de accesibilidad para los contenidos web. En el nivel más alto se sitúan los **cuatro principios** que proporcionan los fundamentos de la accesibilidad web: perceptible, operable, comprensible y robusto. Por debajo de los principios están las pautas. En esta práctica nos basaremos en el principio “perceptible” donde la información y los componentes de la interfaz de usuario deben ser mostrados a los usuarios en formas que ellos puedan entender, en concreto hablaremos de sus pautas 1.1, 1.2 y 1.3.

## 2. Tabla.


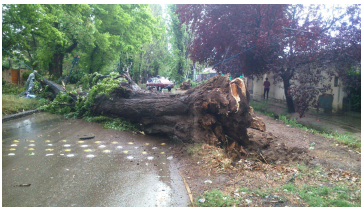
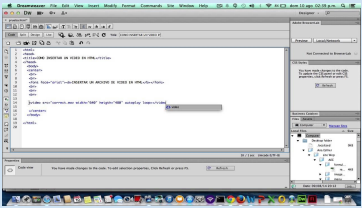
A continuación se presentará en forma de listado las pautas 1.1, 1.2 y 1.3.

Principio Perceptible	¿En qué consiste?	Técnicas	Imágenes
<b>Pauta 1.1.1</b>	Para todo el contenido que <b>no</b> es textual que se presenta al usuario tiene <b>una alternativa de texto</b> que sirve para el objetivo equivalente.	Personas que no pueden ver un captcha deben tener más mecanismos para interpretarlo.	 The image shows a CAPTCHA interface. At the top, the word 'mond' is displayed. Below it, a distorted image of the word 'essinkiz' is shown. To the right, the word 'visual' is written. Below the distorted image, there is a text input field with the prompt 'Escribe las dos palabras:'. To the right of the input field, there is a speaker icon and the word 'auditivo'. At the bottom, there is a button labeled 'Obtener una pista sonora'.
<b>Pauta 1.2.1</b>	Lograr que la información transmitida mediante contenido de sólo audio grabado y de sólo vídeo grabado <b>sea accesible para todos los usuarios</b> .	<b>Al grabar una conferencia</b> y el enlace a un archivo de audio dice: "Conferencia Deep Learning del Dr. Victor Hugo Hernández Boston". Otro enlace a una transcripción textual que está inmediatamente después del enlace al archivo de audio.	 The image shows four icons arranged in a 2x2 grid. The top-left icon is a document with a checkmark. The top-right icon is a brain with a gear inside. The bottom-left icon is a person with a speech bubble. The bottom-right icon is a hand with a speech bubble.

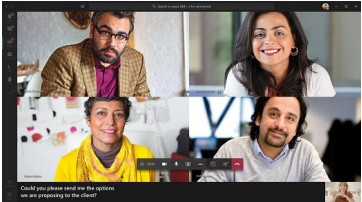

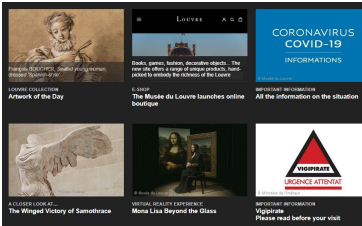



<b>Pauta 1.2.2</b>	Proporcionar <b>subtítulos</b> para todo el contenido de audio pregrabado	Un tutorial subtítulado en formato vídeo enseña cómo se ata un nudo. Los subtítulos dicen: “(música)”	
<b>Pauta 1.2.3</b>	<b>Descripción de audio o medios alternativos</b>  Lograr que la información de las presentaciones multimedia sea accesible para las personas ciegas o con problemas de visión.	Emitir una película con subtítulos y audiodescripción de todos los acontecimientos del vídeo. Por ejemplo: - <b>Acción:</b> La niña corre feliz por la calle con su vestido de princesa hasta su madre y la llama con una sonrisa. + <b>Niña:</b> “Mira mamá soy Elsa”. Siendo esto una transcripción de audio.	
<b>Pauta 1.2.4</b>	<b>Subtítulos en vivo</b>  Posibilitar que las personas sordas o con deficiencias auditivas puedan ver presentaciones en <b>tiempo real</b> .	Una cadena de televisión proporciona un webcast* de una serie infantil en vivo, subtítulada.  <b>*Webcast:</b> es un diseño de transmisión a Internet donde transmite un medio en vivo similar a un programa de televisión o una emisora de radio.	
<b>Pauta 1.2.5</b>	Se proporciona una descripción de audio para todo el contenido de video pregrabado en medios sincronizados.	Por ejemplo, un video muestra a un pájaro carpintero tallando un nido en un árbol. Un botón dentro del contenido permite a los usuarios activar o desactivar la pista de descripción de audio.	

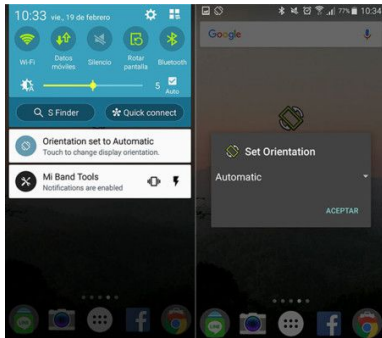




<p><b>Pauta 1.2.6</b></p>	<p><b>Lenguaje de señas (pregrabado)</b></p> <p>Se proporciona <b>interpretación en lenguaje de señas</b> para todo el contenido de audio pregrabado en medios sincronizados.</p>	<p><b>Incluir un intérprete de lenguaje de señas en la transmisión de video.</b></p> <p>El objetivo de esta técnica es permitir que los usuarios que no pueden escuchar o leer texto rápidamente puedan acceder a material multimedia sincronizado.</p>	
<p><b>Pauta 1.2.7</b></p>	<p><b>Descripción de audio ampliada (pregrabada).</b></p> <p>Cuando las pausas en el audio de primer plano son insuficientes para permitir que las descripciones de audio transmitan el sentido del video, se proporciona una descripción de audio ampliada para todo el contenido de video pregrabado en medios sincronizados</p>	<p><b>Proporcionar una película con descripciones de audio ampliadas.</b></p> <p>Una de las cosas difíciles de crear descripciones de audio tradicionales es que el narrador a veces tiene que proporcionar mucha información durante pausas muy breves en el diálogo. La descripción de audio extendida pausa temporalmente el audio y el video para permitir que se entregue información crítica cuando las pausas en el diálogo son insuficientes para una descripción adecuada.</p>	
<p><b>Pauta 1.2.8</b></p>	<p>Se proporciona una alternativa para los medios basados en el tiempo para todos los medios sincronizados pregrabados y para todos los medios de solo video pregrabados.</p>	<p>Enlace al documento .MOV en un documento HTML que describa la escena.</p>	



<p><b>Pauta 1.2.9</b></p>	<p>Se proporciona una alternativa para los medios basados en el tiempo que presenta información equivalente para el contenido de solo audio en vivo.</p>	<p>Incorporación de un servicio de subtítulos de audio en vivo en una página web.</p>	
<p><b>Pauta 1.3.1</b></p>	<p><b>Información y relaciones.</b> La información, la estructura y las relaciones transmitidas a través de la presentación se pueden determinar mediante programación o están disponibles en texto.</p>	<p><b>Uso de marcado semántico.</b> Siempre que se utilicen señales de color. El objetivo de esta técnica es combinar el color y el marcado semántico para transmitir información.</p>	
<p><b>Pauta 1.3.2</b></p>	<p><b>Secuencia significativa.</b> Cuando la secuencia en la que se presenta el contenido afecta su significado, se puede determinar mediante programación una secuencia de lectura correcta.</p>	<p><b>Ordenar el contenido en una secuencia significativa.</b> El objetivo de esta técnica es asegurar que el orden del contenido presentado a las tecnologías de asistencia permita al usuario darle sentido al contenido.</p>	
<p><b>Pauta 1.3.3</b></p>	<p>Las instrucciones proporcionadas para comprender y operar el contenido <b>no se basan únicamente</b> en las características sensoriales de los componentes, como la forma, el color, el tamaño, la ubicación visual, la orientación o el sonido.</p>	<p><b>Proporcionar identificación textual de elementos que de otra manera se basan solo en información sensorial para ser entendidos.</b></p> <p>Consiste en asegurar que los elementos dentro de una página web estén referenciados en el contenido no solo por forma, tamaño, sonido o ubicación, sino también de formas que no dependan de esa</p>	



		percepción sensorial. Por ejemplo, una referencia también puede describir la función del artículo o su etiqueta.	
<b>Pauta 1.3.4</b>	El contenido no restringe su visualización y funcionamiento a una sola orientación de pantalla, como vertical u horizontal, a menos que sea esencial una orientación de pantalla específica.	Uso de controles de mostrar / ocultar para permitir el acceso al contenido en diferentes orientaciones.	
<b>Pauta 1.3.5</b>	Determinar el propósito de cada campo de entrada que recopila información.	El contenido se implementa utilizando tecnologías con soporte para identificar el significado esperado para los datos de entrada del formulario	
<b>Pauta 1.3.6</b>	En el contenido implementado mediante lenguajes de marcado, el propósito de los componentes de la interfaz de usuario, los iconos y las regiones se puede determinar mediante programación.	Los roles de puntos de referencia (o "puntos de referencia") identifican secciones de una página y <b>ayudan</b> a los usuarios a <b>orientarse</b> en esta. Por ejemplo, un formulario de búsqueda con un punto de referencia de "búsqueda".	





### 3. Webgrafía

- <http://accesibilidadweb.dlsi.ua.es/?menu=principios-2.1#:~:text=Principio%201%3A%20Perceptible%3A%20la%20informaci%C3%B3n,formas%20que%20ellos%20puedan%20entender.&text=Pauta%201.4%3A%20Distinguible%3A%20Facilitar%20a,lo%20m%C3%A1s%20y%20menos%20importante.>
- <https://www.w3.org/>
- <https://www.w3.org/TR/WCAG21/#perceivable>