

## 1. Qué es la Accesibilidad Web?

Hablar de Accesibilidad Web es hablar de un acceso universal a la Web, independientemente del tipo de hardware, software, infraestructura de red, idioma, cultura, localización geográfica y capacidades de los usuarios.

## 2. Qué es la WAI?

La WAI es la Iniciativa para la accesibilidad Web. Es una actividad desarrollada por el W3C, cuyo objetivo es facilitar el acceso de las personas con discapacidad, desarrollando pautas de accesibilidad y herramientas para su evaluación.

## 3. Cuáles son los Componentes esenciales de Accesibilidad Web?

Los componentes esenciales de la Accesibilidad Web son:

- **El contenido** - la información en una página web o aplicación web, incluyendo:
  - La información natural como el texto, las imágenes y los sonidos
  - Código o marca que define la estructura, la presentación, etc.
- **Navegadores web, reproductores multimedia** y otros "agentes de usuario".
- **Tecnología de asistencia**, en algunos casos - lectores de pantalla, teclados alternativos, interruptores, software de escaneo, etc.
- Conocimientos, experiencias y, en algunos casos, estrategias de adaptación de los usuarios utilizando la web
- **Desarrolladores** - diseñadores, codificadores, autores, etc., incluidos los desarrolladores con discapacidades y los usuarios que aportan contenidos
- **Herramientas de autoría** - software que crea sitios web
- **Herramientas de evaluación** - herramientas de evaluación de la accesibilidad web, validadores HTML, validadores CSS, etc.
- 

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

Las pautas WCAG son la última versión de las pautas de accesibilidad del contenido en la Web del World Wide Web Consortium (W3C). Están dirigidas a los web masters e indican como hacer que los contenidos el sitio sean accesibles.

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

Existen 3 niveles de prioridad establecidos por las pautas.

Prioridad 1: son aquellos puntos que un desarrollador web tiene que cumplir ya que, de otra manera, ciertos grupos de usuarios no podrían acceder a la información del sitio web.

Prioridad 2: son aquellos puntos que un desarrollador web debería cumplir ya que, si no fuese así, sería muy difícil acceder a la información para ciertos grupos de usuarios.

Prioridad 3: son aquellos puntos que un desarrollador Web debería cumplir ya que, de otra forma, algunos usuarios experimentarían ciertas dificultades para acceder a la información.

## 6. Cuáles son los niveles de conformidad?

Existen tres niveles de conformidad.

Nivel de Conformidad "A": todos los puntos de verificación de prioridad 1 se satisfacen.

Nivel de Conformidad "Doble A": todos los puntos de verificación de prioridad 1 y 2 se satisfacen.

Nivel de Conformidad "Triple A": todos los puntos de verificación de prioridad 1,2 y 3 se satisfacen.

## 7. Qué es TAW?

El 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 sitios web. El TAW se basa en las reglas desarrolladas por la Iniciativa de Accesibilidad Web del W3C. Estas recomendaciones, denominadas Pautas de Accesibilidad al Contenido Web 1.0, son normas "de facto" aceptadas universalmente.

## 8. En qué consiste la Usabilidad Web?

La usabilidad web es el grado de facilidad de uso que tiene una página web para los visitantes que entran e interactúan con ella. Una web con una buena usabilidad es aquella que permite a los usuarios una interacción sencilla, intuitiva, agradable y segura. La clave en la usabilidad de un sitio web es asegurarse de que el sitio sea útil y usable para la audiencia objetivo.

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

Al concepto de estar en la Web y poder ser encontrado y visto lo llamamos ubicuidad. Ubicuidad tiene dos partes: el poder encontrar el sitio, que llamamos **buscabilidad**. Para usar un sitio Web después de encontrarlo, hay que poder verlo. Al concepto de poder ver un sitio lo llamamos **visibilidad**.

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

El desafío más grande de un sitio web es el de la seducción permanente, es decir que, la web debe tener algún contenido o servicio que se necesite de forma periódica, que sea adictivo (en el buen sentido de la palabra) y que genere una comunidad virtual de personas con intereses comunes. Resumiendo, lo importante es que la persona vuelva a ingresar a la página y así genere una fidelidad.

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

Las técnicas que se utilizan para evaluar la usabilidad de un sistema son:

### 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. 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 de 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 pedírselo 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 realiza una revisión conforme a estas normativas.

### **5. Caminata cognitiva.**

Un grupo de expertos simula la manera en cómo 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?**

Independencia del dispositivo es el proceso de hacer una aplicación de software capaz de funcionar en una amplia variedad de dispositivos independientemente del hardware local en el que se utiliza el software.

## **13. Qué es la Internacionalización y cómo funciona?**

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.

Un aspecto fundamental de la internacionalización es asegurar que la tecnología apoye al texto en cualquier sistema de escritura del mundo. Es por eso que las tecnologías del W3C están construidas sobre el conjunto de caracteres universales, Unicode. Puede ser necesario también apoyar otros conjuntos de caracteres y codificaciones heredados.

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.

Fuente: <https://www.w3.org/International/questions/qa-i18n.es.html>

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

- 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, `&#xE1`; `&#225`; o `&acute`;) 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 y 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.

Fuente: <https://www.w3.org/International/quicktips/index.es>

#### 15. Cuáles son las diferencias entre localización e internacionalización?

La internacionalización es el proceso de diseñar una aplicación informática de manera que pueda adaptarse a varios idiomas y regiones sin necesidad de cambios de ingeniería. La localización es el proceso de adaptar el software internacionalizado para una región o un idioma específicos mediante la traducción

del texto y la adición de componentes específicos de la localidad. La localización (que puede realizarse varias veces, para diferentes localidades) utiliza la infraestructura o la flexibilidad que proporciona la internacionalización (que idealmente se realiza una sola vez antes de la localización).

**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
<b>Aspectos Generales</b>	¿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?	A
	¿Facilita que el usuario se sienta cómodo y con el control del sitio?	U
<b>Navegación</b>	¿Aparece la navegación en un lugar prominente, donde se	U
	vea fácilmente?	
	¿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 site map 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?	U
	¿Está claro lo que el usuario encontrará detrás de cada uno?	U

<b>Animaciones</b>	Evite las animaciones cíclicas (i.e. gif animados que se repiten hasta el cansancio), a menos que cumplan con un propósito claro. Use animaciones Flash sólo si es absolutamente necesario.	<b>A</b>
<b>Tecnología</b>	<p>¿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?</p> <p>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?</p>	<p><b>A</b></p> <p><b>U</b></p>
<b>Feedback</b>	<p>¿Se han previsto respuestas del sistema frente a interacciones del usuario?</p> <p>¿Puede el usuario ponerse en contacto para hacer sugerencias o comentarios?</p>	<p><b>A</b></p> <p><b>U</b></p>