

Requisitos de Usabilidad y Accesibilidad (TRES)

Dirección y gestión de proyectos



UNIVERSIDAD DE GRANADA

Autores:

GARCÍA SEGURA, CARLOS
JIMENEZ PIÑERO, SAMUEL
MARTOS VELA, ALBERTO
REINOSO ORTEGA, SANDRA
NOGUERA CARRILLO, MOISÉS
TORRES FERNANDEZ, GUILLERMO

Índice

Introducción	3
Operables	3
Comprensibles	3
Perceptibles	3
Acciones para garantizar la accesibilidad de la aplicación	4

Introducción

A la hora de realizar nuestro proyecto nos vamos a basar en una serie de directivas y normas para hacerla usable y accesible para todo tipo de usuarios, estas normas están basadas en seguir los estándares del WCAG 2.1, qué es la última versión de las pautas de accesibilidad del contenido en la Web del World Wide Web Consortium (W3C).

Además a la hora de describir nuestras pautas, las vamos a agrupar en tres grupos en función de la característica que mejoraremos con ellas.

Operables

- No se usará en ninguna pestaña la barra de scroll, **todas las ventanas para los alumnos** adaptan su contenido al espacio del que disponen.
- El contenido no es dinámico, no desaparece, ni se mueve de lugar hasta que el usuario no decida cambiar de pantalla.
- Posibilidad de que cualquier entrada por teclado necesaria pueda ser sustituida por una nota de voz.

Comprensibles

- Texto breve, comprensible, sencillo e intuitivo, evita palabras largas y complicadas.
- Botones y contenido intuitivo, representado con imágenes o iconos que muestre claramente lo que representa cada acción.
- No requiere muchos pasos para realizar una acción, todo lo que el alumno tenga que solicitar se hará en un máximo de 3 clicks.

Perceptibles

- Las descripciones y demás contenidos textuales deben tener una alternativa visual (iconos, pictograma o archivo multimedia).
- Mismos colores en toda la aplicación según el tipo de usuario, colores sencillos y claros para evitar que la información sea inentendible.
- Los menús y la estética común de cada pestaña se representará del mismo color en toda la aplicación.
- Se usará la misma tipografía en toda la aplicación, los textos normales y las descripciones con *arial*, y los botones *roboto 26*.
- En las vistas del alumno solo se utilizan letras mayúsculas.

Acciones para garantizar la accesibilidad de la aplicación

Para realizar las pruebas de accesibilidad hemos usado la extensión *Web Disability Simulator* para simular que contamos con diferentes discapacidades y poder ver donde podríamos mejorar la accesibilidad de la aplicación.