

Pautas de Accesibilidad al Contenido en la Web

Las Pautas de Accesibilidad al Contenido del W3C están compuestas de 14 pautas, que son los principios generales del diseño accesible:

Proporcione alternativas equivalentes para el contenido visual y auditivo.

Los textos alternativos al contenido visual o auditivo benefician a personas ciegas y/o sordas y a aquellos usuarios que deciden anular la descarga de imágenes y/o sonidos (velocidad de acceso a Internet limitada).

Los equivalentes no textuales, como pueden ser dibujos o vídeos, benefician a personas analfabetas o con dificultades en la lectura.

No se base sólo en el color.

Los textos y gráficos deben comprenderse sin necesidad de ver los colores. El cumplimiento de esta pauta beneficia a personas con dificultades para ver los colores y a usuarios que utilizan pantallas monocromáticas.

Utilice marcadores y hojas de estilo y hágalo apropiadamente.

El control de la presentación de los contenidos se debe realizar con hojas de estilo en vez de con elementos y atributos de presentación. Con el uso de marcadores de presentación los usuarios que utilizan software especializado tendrán dificultades para entender la estructura de la página.

Identifique el idioma usado.

Esta pauta implica usar marcadores que faciliten la pronunciación o interpretación de texto abreviado o extranjero. Se debe indicar el idioma predominante en cada página y marcar aquellas expresiones que se encuentren en otra lengua. De esta forma, los sintetizadores de voz son capaces de cambiar su pronunciación en función del idioma siempre y cuando se usen los marcadores apropiados.

Cree tablas que se transformen correctamente.

Las tablas sólo se utilizan para marcar información tabular (tablas de datos). El uso de tablas con otros fines crea dificultades para los usuarios que usan lectores de pantalla. De igual forma, las tablas mal estructuradas (por ejemplo, sin encabezados <th>) dificultan la lectura a usuarios que no pueden visualizar la información de forma global: ciegos con lectores de pantalla y/o dispositivos braille, deficientes visuales que utilizan magnificadores de pantalla o usuarios con dispositivos de pantalla pequeña.

Asegúrese de que las páginas que incorporen nuevas tecnologías se transformen correctamente.

Una página basada en tecnologías modernas tiene que ser accesible al desconectarla o al visualizarla con navegadores antiguos. El usuario puede desconectar las tecnologías más modernas para ganar en rapidez de descarga. Sin embargo, los contenidos deben permanecer accesibles.

Asegure al usuario el control sobre los cambios de los contenidos tempo-dependientes.

El movimiento de los objetos o páginas, su parpadeo o actualización automática deben ser controlados por el usuario. Las personas con discapacidades cognitivas o visuales no pueden leer textos en movimiento. De forma similar, algunos discapacitados físicos no pueden interactuar con objetos móviles (limitaciones motrices).

Asegure la accesibilidad directa de las interfaces incrustadas.

Cuando un objeto incrustado (flash, applet) tiene su "propia interfaz", ésta (al igual que la interfaz de su navegador) debe ser accesible. Si la interfaz del objeto incrustado no puede hacerse accesible, debe proporcionarse una solución alternativa accesible.

Diseño para la independencia del dispositivo.

Esta pauta significa que el usuario puede interactuar con la aplicación de usuario o el documento con un dispositivo de entrada (o salida) preferido - ratón, teclado, voz, puntero de cabeza (licornio) u otro. Si, por ejemplo, un control de formulario sólo puede ser activado con un ratón u otro dispositivo de apuntamiento, alguien que use la página sin verla, con entrada de voz, con teclado o quien utilice otro dispositivo de entrada que no sea de apuntamiento, no será capaz de utilizar el formulario.

Utilice soluciones provisionales.

Las alternativas accesibles sólo son imprescindibles hasta que los antiguos navegadores y las ayudas técnicas operen correctamente.

Utilice las tecnologías y pautas W3C.

Cuando no se pueda usar una tecnología W3C o al usarla se obtengan materiales que no se transformen correctamente, se debe proporcionar una versión alternativa. Se recomiendan las tecnologías W3C por incluir características accesibles incorporadas, estar desarrolladas en un proceso abierto consensuado y porque se utilizan como base para crear contenidos accesibles.

Proporcione información de contexto y orientación.

Esta información ayuda al usuario a comprender páginas o elementos complejos. Se deben agrupar los elementos y ofrecer información contextual sobre la relación entre elementos. Esta acción es fundamental para discapacitados cognitivos y visuales.

Proporcione mecanismos claros de navegación.

Estos mecanismos facilitan a todos los usuarios la búsqueda de aquella información que necesitan (fundamental para discapacitados cognitivos y visuales). Ejemplos: mapa web, ayuda, barras de navegación, etc.

Asegúrese de que los documentos sean claros y simples.

La utilización de lenguaje claro y simple facilita la comunicación de información. El acceso a la información escrita puede ser difícil para discapacitados cognitivos o con dificultad de aprendizaje y para personas sordas o que hablan en una lengua extranjera. La comprensión de un documento también depende de la maquetación de la página y de los gráficos (que deben llevar un texto alternativo).

Elementos para desarrollar un sitio accesible

Imágenes y animaciones

Utilizar el atributo alt para describir la función de cada elemento visual.

Mapas de imagen

Utilizar el elemento map y texto para las zonas activas.

Multimedia

Proporcionarle al usuario subtítulos con transcripción del sonido, y descripción del vídeo.

Vínculos de hipertexto

Usar texto que tenga sentido leído fuera de contexto. Por ejemplo, evitar "click aquí".

Organización de las páginas

Hacer uso de encabezados, listas y estructura consistente.

Figuras y diagramas

Describirlos brevemente en la pagina o emplear el atributo longdesc.

Scripts, applets y plug-ins

Ofrecer contenido alternativo si las funciones no son accesibles.

Marcos

Utilizar el elemento noframes y títulos con sentido.

Revisá tu trabajo

Verificar el sitio utilizando las herramientas de validación de sitios web y estar al tanto de las pautas de <http://www.w3.org/TR/WCAG>.

Poder cumplir con los requerimientos para que nuestro sitio sea más accesible que otros nos evitará perder una cuota de usuarios que no tendrían acceso a él.

Además una web accesible será fácilmente indexada por los principales motores de búsqueda, lo cual es un punto muy a favor que tenemos en internet, estar mejor posicionados que la comeptencia.

Hay que emplear la mayor creatividad posible para crear un sitio de fácil usabilidad y por tanto, más intuitiva.

Ejemplos

Imágen

```

```

Campos de texto

HTML

Result

```
<label for="user">Email address</label>
<input type="email" class="form-control" id="user" placeholder="Enter email">
<label for="pass">Password</label>
<input type="password" class="form-control" id="pass" placeholder="Password">
```

HTML

Result

```
<fieldset>
<legend>Select your pizza toppings</legend>
<input type="checkbox" value="ham" id="ham" name="toppings">
<label for="ham">Ham</label>
<input type="checkbox" value="pepperoni" id="pepperoni" name="toppings">
<label for="ham">Pepperoni</label>
<input type="checkbox" value="mushrooms" id="mushrooms" name="toppings">
<label for="ham">Mushrooms</label>
<input type="checkbox" value="olives" id="olives" name="toppings">
<label for="ham">Olives</label>
```

Trabajo Práctico 12 Accesibilidad

Descripción:

- Verificá que los puntos de accesibilidad de nuestra web sean los correctos

Objetivo:

- Familiarizarse y diferenciar los diferentes puntos de accesibilidad

Requerimientos:

1. Haber realizado los trabajos anteriores
2. Todas las imágenes deben tener un atributo alt que las describa
3. Subir la resolución de tu trabajo a tu repositorio de Github en la subcarpeta “Accesibilidad TP12”

Bonus:

- Instalá y recorre tu web con el programa que hay en recursos, según tu sistema operativo

Recursos:

- [NVDA Project\(windows\)](#)
- [VoiceOver \(mac\)](#)