

Accesibilidad:

4 elementos más problemáticos (1)

Esta lección pertenece al [curso “Aprende Accesibilidad Web Paso a Paso”](http://accesibilidadweb.es) ¹

Prohibida su distribución sin permiso del autor.

Presentación

Hola, soy Ester Serna Berná, desarrolladora web y consultora en accesibilidad. Y en esta lección, que consta de tres vídeos voy a detallar los 4 elementos más problemáticos que encuentran las personas que acceden a los contenidos web con un lector de pantalla y te voy a proponer algunas soluciones para que tú como desarrollador web puedas evitarlos.

En mayo de 2012, el WebAIM, un centro dependiente de la Utah State University, que se dedica a la accesibilidad web, realizó por cuarta vez una encuesta sobre el uso de los lectores de pantalla, en ella realizó la siguiente pregunta a los participantes:

¿Qué elemento es el más problemático en una página web?

Entrar en la página web:

- [Screen Readers Users Survey - Results](http://webaim.org/projects/screenreadersurvey4/#problems),
<http://webaim.org/projects/screenreadersurvey4/#problems>

¹ <http://accesibilidadweb.es>

El resultado fue el que muestra el gráfico de barras que en ella aparece.

Voy a destacar los 4 principales problemas de acceso, que son los que os voy a presentar en detalle.

1. El primer problema que presenta mayor dificultad de acceso a los contenidos, a los usuarios con lectores de pantalla, es, **la presencia de contenido Flash inaccesible**.
2. El segundo, y muy de cerca, los **CAPTCHA**.
3. El tercero, los **enlaces o botones que no tienen sentido fuera del contexto** en el que se encuentran.
4. Y el cuarto, las **imágenes sin un texto alternativo** que las describa o un texto alternativo inapropiado.

Problema 1. FLASH inaccesible

El primer problema que presenta mayor dificultad de acceso es el uso de la tecnología FLASH de forma inaccesible.

Una de las preguntas más comunes entre los desarrolladores web es:

¿Podemos usar FLASH en nuestros sitios web de forma que sigan siendo accesibles?

Sí, pero con prudencia. Es mejor ser cauteloso con el uso del Flash.

Mi consejo es que:

- No desarrolles tu sitio web 100% en FLASH.
- No desarrolles elementos importantes como los menús de navegación de FLASH.

¿Cómo usamos FLASH de forma accesible?

Tenemos dos opciones:

- FLASH accesible de forma nativa, es decir, no necesita alternativa HTML
- FLASH no es accesible, necesita de alternativa en HTML accesible.

Podéis encontrar **36 técnicas** donde se explica cómo implementar **FLASH accesible de forma nativa**, en la siguiente dirección web:

- [Flash Techniques for WCAG 2.0](http://www.w3.org/TR/WCAG20-TECHS/flash.html),
<http://www.w3.org/TR/WCAG20-TECHS/flash.html>

En esta página, antes de detallar las 36 técnicas, hace tres **consideraciones especiales** que me gustaría comentar:

- **2.4.2 Titulado de páginas:** con el fin de cumplir con el criterio 2.4.2, el contenido FLASH debe estar integrado dentro de una página HTML que tiene un título de página en el elemento de título HTML.

Ejemplo:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<html lang="es" xml:lang="es"
xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
    <title>Título de mi página</title>
</head>
<body>
    <object type="application/x-shockwave-
    flash">...</object>
</body>
</html>
```

- **3.1.1. Lenguaje de la página**, el lenguaje del contenido del FLASH hay que especificarlo mediante el atributo `lang` del elemento `object` contenedor.

Ejemplo 1:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<html lang="es" xml:lang="es"
xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
    <title>Título de mi página</title>
</head>
<body>
    <object type="application/x-shockwave-
        flash">
        <param name="movie" value="myMovie.swf"/>
    </object>
</body>
</html>
```

En este ejemplo, el objeto está en el mismo idioma que la página, en español, por lo que no volveremos a especificarlo a través de la etiqueta `object`.

Ejemplo 2:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<html lang="es" xml:lang="es"
xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
    <title>Título de mi página</title>
</head>
<body>
    <object lang="fr" xml:lang="fr"
        type="application/x-shockwave-flash">
        <param name="movie" value="myMovie.swf"/>
    </object>
```

</body>

</html>

- **3.1.2 Idioma de las partes**, actualmente no es posible definir dentro del archivo SWF los cambios de idioma que puedan ocurrir en el contenido del mismo.

El detalle de las 36 técnicas en esta presentación es inviable por lo que aquellos de vosotros que queráis insertar un objeto FLASH os animo a que visitéis esta dirección web para que profundicéis en ellas:

- [Flash Techniques for WCAG 2.0](http://www.w3.org/TR/WCAG20-TECHS/flash.html),
<http://www.w3.org/TR/WCAG20-TECHS/flash.html>

Problema 2. CAPTCHA

El segundo problema que presenta dificultad de acceso a los usuarios de lectores de pantalla es el uso de CAPTCHA.



En la imagen anterior, se muestra el test más habitual que es incluir en una imagen letras o palabras distorsionadas para que el usuario las reconozca y las introduzca por teclado.

Esto lo hacemos para evitar que accedan robots de spam u otro tipo de software automático a zonas restringidas de nuestro sitio web.

El problema, es que esta forma de incluir un CAPTCHA crea una barrera de acceso a los usuarios que no puedan ver la imagen.

Modalidad de CAPTCHA

Los CAPTCHA pueden ser:

- **Visuales**, en ellos se muestra una imagen con las letras o palabras distorsionadas que hemos de introducir.



- También pueden ser **auditivos**, se pronuncia la palabra que hay que reconocer sobre un ruido de fondo.



- O pueden ser **lógicos**, en los que se realiza una pregunta lógica, como por ejemplo:
 - o ¿Cuántas son dos más dos?, o
 - o ¿Cuál es la tercera palabra de: Hoy está lloviendo?

¿Cómo programamos un CAPTCHA de forma accesible?

En primer lugar se ha de **proporcionar una alternativa textual que describa su propósito**.

```

```

Si observamos el ejemplo, en el texto alternativo, se ha incluido la acción que hemos de realizar, es decir, introducir las letras que aparecen en la imagen.

En segundo lugar, tenemos que **proporcionar otro CAPTCHA, con el mismo propósito, pero en una modalidad sensorial diferente:**



En la captura del CAPTCHA anterior, se ha incluido como segunda modalidad la auditiva.

Cada modalidad sensorial, usada por separado crea **problemas de acceso:**

- Los CAPTCHA visuales como hemos visto crean una barrera de acceso a las personas que no ven,
- los auditivos son inaccesibles para aquellas personas que no puedan oír y,
- los lógicos pueden presentar problemas para usuarios con problemas cognitivos ya que por ejemplo pueden no entender el idioma.

Por tanto se considera suficiente usar dos de estas modalidades.

Para ampliar los conocimientos sobre este tema os aconsejo que visualicéis el siguiente vídeo:

- [CAPTCHA, Sergio Luján Mora,](http://www.youtube.com/playlist?list=PL1166618C0384DF0A)
<http://www.youtube.com/playlist?list=PL1166618C0384DF0A>

Siguiente lección

A continuación te invito a que visualices la segunda parte de este vídeo en la que comento el problema de los Enlaces o botones que no tienen sentido fuera del contexto y la inclusión de imágenes sin un texto alternativo que las describa o un texto alternativo inapropiado.

Autor

Ester Serna Berná. Desarrolladora web y consultora en Accesibilidad.

Para terminar, puedes contactar conmigo a través de linkedin y twitter en esas direcciones.

- LinkedIn: [es.linkedin.com/in/estersernaberna/](https://www.linkedin.com/in/estersernaberna/)
- Twitter: <https://twitter.com/estersernaberna>

Referencias

- W3C: [Web Content Accessibility Guidelines \(WCAG\) 2.0](http://www.w3.org/TR/WCAG20/), <http://www.w3.org/TR/WCAG20/>, 2008
- [WEBAIM: “ Screen Reader User Survey #4 Results “ \(Mayo 2012\)](http://webaim.org/projects/screenreadersurvey4/#problems), <http://webaim.org/projects/screenreadersurvey4/#problems>
- [W3C: “Flash Techniques for WCAG 2.0”](http://www.w3.org/TR/WCAG20-TECHS/flash.html), <http://www.w3.org/TR/WCAG20-TECHS/flash.html>

El poder de la Web está en su universalidad. El acceso por cualquier persona, independientemente de la discapacidad que presente es un aspecto esencial. Tim Berners-Lee.