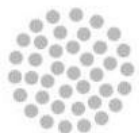


ESCUELA:  
TECNOLOGÍA



# PRUEBAS ACCESIBILIDAD WEB

22 y 23 de Noviembre de 2018



**indra**



# ÍNDICE

- Las WCAG 1.0. Pautas y puntos de verificación.
- Las WCAG 2.0. Pautas, puntos de verificación y aplicación de las mismas con casos prácticos. Validaciones automáticas y manuales.
- Magnificadores (Zoom test). Manejo básico.
- Lectores de pantalla (JAWS). Manejo básico.



- NOMBRE APELLIDO PROFESOR  
José Mª Díaz Charcán

- VER PERFIL COMPLETO:

 [linkedin.com/company/icono-training-consulting](https://www.linkedin.com/company/icono-training-consulting)

- CONTACTO



[training@iconotc.com](mailto:training@iconotc.com)

# Accesibilidad I

- Accesibilidad para una aplicación (sitio)  
Web significa que personas discapacitadas pueden usarla
- También significa que dichas personas pueden interactuar con ella en ambos sentidos, esto es, inspeccionar contenidos y producirlos
- La accesibilidad es importante porque intenta promover la igualdad de acceso y la igualdad de oportunidades en la red

# Accesibilidad II

Para crear un sitio Web accesible es importante:

- Conocer los elementos esenciales de la accesibilidad Web
- Examinar las directrices y técnicas para organizar dichos elementos
- Definir y ejecutar un plan de implementación de accesibilidad
- Evaluar los resultados obtenidos mediante herramientas específicas

# Accesibilidad III

Para hacer un sitio Web existente accesible es importante:

- Disponer de un método para abordar el problema

En ambos casos, sitio nuevo o existente, también es importante emplear estrategias para la evaluación de la accesibilidad

# Usabilidad I

- La usabilidad Web se refiere a la facilidad y naturalidad con que una persona interactúa con una aplicación Web
- Otra definición: *La usabilidad se refiere a la capacidad de un software de ser comprendido, aprendido, usado y ser atractivo para el usuario, en condiciones específicas de uso*
- La usabilidad no puede separarse de un contexto concreto en relación al cual se define
- La usabilidad es, esencialmente, una métrica

# Usabilidad II

Para hacer una aplicación (sitio) Web usable, hay que considerar cuatro aspectos esenciales:

1. [Diseño centrado en el usuario](#)
2. [Relación con la accesibilidad](#)
3. [Arquitectura de la información](#)
4. [Pruebas de usabilidad](#)

y uno más:

- [Análisis competitivo](#)

que complementa los aspectos 1 y 3



# Usabilidad III

- Es esencial recabar información sobre nuestros usuarios en tiempo de diseño y en tiempo de pruebas para implementar, y probar, adecuadamente la usabilidad en una aplicación Web
- Tenemos algunas [herramientas de investigación](#) sobre usuarios (*users research*) disponibles para ello