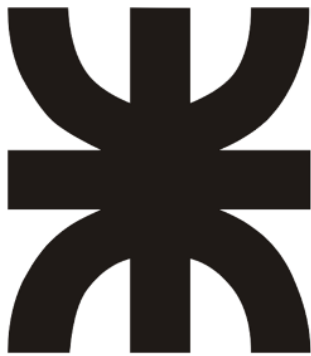


Entornos Gráficos

Práctica 8

DOCENTES

- DÍAZ DANIELA,
- JULIÁN BUTTI.



- Legajo: 44961. Cano Lautaro,
- Legajo: 44762. Gasparini Sofia,
- Legajo: 44800. Lorenzotti Guido

Año de cursado: 2021

Comisión 4E03

Grupo 01

1. La accesibilidad es el grado en el que todas las personas pueden utilizar un objeto, visitar un lugar o acceder a un servicio, independientemente de sus capacidades técnicas, cognitivas o físicas. Es indispensable para permitir la participación de todas las personas independientemente de las limitaciones funcionales que puedan tener.

Si nos referimos específicamente a la Accesibilidad WEB, la misma determina el grado en el que cualquier persona puede navegar a través de un sitio web mismo, sin importar las limitaciones que tenga.

La Accesibilidad web abarca todas las discapacidades que afectan al acceso a la Web, incluyendo:

- auditivas
- cognitivas
- neurológicas
- físicas
- del habla
- visuales

2. La WAI (Iniciativa para la Accesibilidad Web) es una rama del World Wide Web Consortium que vela por la accesibilidad de la Web. Se encarga de desarrollar especificaciones técnicas, pautas, técnicas y recursos que describen soluciones de accesibilidad. Estos son considerados estándares internacionales para la accesibilidad web;

3. Es importante que los diferentes componentes de desarrollo Web e interacción trabajen conjuntamente para que la Web sea accesible para aquellas personas con discapacidad.

Estos componentes son:

- Contenido – información presente en una página Web o en una aplicación Web.
- Navegadores Web, reproductores multimedia y otros “agentes de usuario”.
- Tecnología asistiva, en algunos casos – lectores de pantalla, teclados alternativos, intercambiadores, software de escaneo, etc.
- Conocimiento de los usuarios, experiencias y, en ocasiones, estrategias de adaptación para la utilización de la Web.
- Desarrolladores – diseñadores, codificadores, autores, etc., incluyendo desarrolladores que tienen alguna discapacidad y usuarios que proporcionan contenido.

Práctica 8 - Lorenzotti Guido, Cano Lautaro, Gasparini Sofía.

- Herramientas de autor – software para crear sitios Web
- Herramientas de evaluación – herramientas para evaluar la accesibilidad Web, validadores de HTML, validadores de CSS, etc

4. Los documentos denominados Pautas de Accesibilidad al Contenido en la Web (WCAG) explican cómo hacer que el contenido Web sea accesible para personas con discapacidad. El término "contenido" Web normalmente hace referencia a la información contenida en una página Web o en una aplicación Web, incluyendo texto, imágenes, formularios, sonido, etc.

5. Cada punto de verificación tiene un nivel de prioridad asignado por el Grupo de Trabajo y fundamentado en su impacto en la accesibilidad.

[Prioridad 1]

Un desarrollador de contenidos de páginas Web tiene que satisfacer este punto de verificación. De otra forma, uno o más grupos de usuarios encontrarán imposible acceder a la información del documento. Satisfacer este punto de verificación es un requerimiento básico para que algunos grupos puedan usar los documentos Web.

[Prioridad 2]

Un desarrollador de contenidos de páginas Web debería satisfacer este punto de verificación. De otra forma, uno o más grupos encontrarán dificultades en el acceso a la información del documento. Satisfacer este punto de verificación eliminará importantes barreras de acceso a los documentos Web.

[Prioridad 3]

Un desarrollador de contenidos de páginas Web puede satisfacer este punto de verificación. De otra forma, uno o más grupos de usuarios encontrarán alguna dificultad para acceder a la información del documento. Satisfacer este punto de verificación mejorará la accesibilidad de los documentos Web.

6. Los niveles de adecuación indican el grado de cumplimiento de los puntos de verificación:

- **Nivel A:** Se satisfacen todos los puntos de verificación de prioridad 1.
- **Nivel Doble A (AA):** Se satisfacen todos los puntos de verificación de prioridad 1 y 2.

- **Nivel Triple A (AAA):** Se satisfacen todos los puntos de verificación de prioridad 1, 2 y 3

7. Es una herramienta desarrollada por la Unidad de Accesibilidad Web de la Fundación CTIC para el análisis de la accesibilidad de sitios web, entendiendo por accesibilidad el acceso a la información sin limitación alguna por razón de deficiencia, minusvalía o tecnología utilizada.

El objetivo de TAW es comprobar el nivel de accesibilidad alcanzado en el diseño y desarrollo de páginas web con el fin de permitir el acceso a todas las personas independientemente de sus características diferenciadoras. Se basa en las reglas desarrolladas por la Iniciativa de Accesibilidad Web del W3C.

8. La usabilidad es un concepto que engloba a una serie de métricas y métodos que buscan hacer que un sistema sea fácil de usar y de aprender. Al hablar de sistema la referencia se hace a cualquier dispositivo que tenga que ser operado por un usuario. En esta categoría caen los sitios web, aplicaciones de software, hardware, etc. Se podría representar en cómo el usuario percibe el uso del sitio web.

9. **Buscabilidad:** debido a que un gran porcentaje de las visitas de un sitio provienen de un buscador, este concepto hace referencia a que tan fácil es encontrar el sitio. Existen muchos factores que pueden impedir la búsqueda del sitio mediante un buscador, como lo es el uso de mecanismos que no son HTML, como Flash o mapas de imágenes,

Visibilidad: si el sitio posee una adecuada buscabilidad, pero no es posible acceder a él, o visualizarlo, no sirve de nada. Justamente a esto se refiere este concepto. La visibilidad depende tanto del desempeño computacional de un sitio y de la calidad del enlace Internet, como del diseño del sitio. Sin embargo, aunque el hardware y la conectividad sean buenas, aún pueden haber otros problemas que impiden que su sitio sea visible, como por ejemplo: el peso del sitio, diseño incompatible con variedad de navegadores, la no adecuación del sitio para personas con visibilidad reducida, etc.

10. Refiere a que el usuario vuelva a ingresar al sitio, siendo un factor importante para esto, la usabilidad del mismo.

11. Existen diferentes técnicas para evaluar un sistema. Su uso depende de variables tales como costo, disponibilidad de tiempo, personal calificado para interpretar los datos, entre otros factores.

A continuación se describen brevemente algunos de estos métodos:

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 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 realizan una revisión conforme a estas normativas
 5. **Caminata cognitiva.** Un grupo de expertos simula la manera en como un usuario caminaría por la interfaz al enfrentarse a tareas particulares.
12. La independencia de dispositivos refiere al objetivo de poseer un único sitio web que sea accesible de distintos dispositivos, tales como tablets, computadoras, celulares, smart tv, etc.

Desde el punto de vista del desarrollador la ventaja es que solo se mantiene un único sitio, y los cambios impactan de manera automática en cada dispositivo. No hay que hacer múltiples sitios para múltiples plataformas.

Práctica 8 - Lorenzotti Guido, Cano Lautaro, Gasparini Sofía.

La web, independiente de dispositivos, implica entre otras las siguientes ventajas para el usuario:

- Permite consultar la información a través de cualquier soporte: ordenador, teléfono móvil, PDA, navegadores especiales para personas con discapacidad visual.
- Los contenidos se muestran más claros y estructurados ,
- Posibilidad de acceso con una calidad variable de conexión a la red.

13. 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.

Funciona proporcionando características que son usadas al momento de la localización. Por ejemplo, hacer el 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 (incorporar características y datos de localización predefinidos tales como formatos de fecha y hora, calendarios locales, formatos y sistemas de números, etc

14. 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, á á o á) 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

15. Localización

Se entiende por localización la adaptación de un producto, una aplicación o el contenido de un documento con el fin de adecuarlos a las necesidades (lingüísticas, culturales u otras) de un mercado destinatario concreto. Puede implicar la adaptación del contenido en relación con:

- formatos numéricos, de fecha y de hora;
- uso de símbolos de moneda;
- uso del teclado;
- algoritmos de comparación y ordenamiento;
- símbolos, iconos y colores;
- texto y gráficos que contengan referencias a objetos, acciones o ideas que, en una cultura dada, puedan ser objeto de mala interpretación o considerados ofensivos;
- diferentes exigencias legales;
- y muchas otras cuestiones.

La localización puede requerir incluso una reelaboración exhaustiva de la lógica, el diseño visual o la presentación, si la forma de hacer negocios (por ejemplo, las normas contables) o el paradigma aceptado de aprendizaje (por ejemplo, énfasis en el individuo o en el grupo) en la localidad de destino difieren mucho en relación con la cultura originaria.

Internacionalización

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.

La internacionalización generalmente implica:

Práctica 8 - Lorenzotti Guido, Cano Lautaro, Gasparini Sofía.

- Un modo de diseño y desarrollo que elimine obstáculos a la localización o la distribución internacional. Esto incluye cuestiones tales como 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.
- Preparar el código para hacer frente a las preferencias locales, regionales, lingüísticas o culturales. Esto supone incorporar características y datos de localización predefinidos a partir de bibliotecas existentes o de las preferencias del usuario.
- 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.

16.

<u>ASPECTOS</u>	<u>DESCRIPCIÓN</u>	<u>U/A</u>
Aspectos generales	¿Cumple el sitio con sus objetivos?	U
	¿Está diseñado para darle a los usuarios lo que ellos quieren?	U
	¿Es eficiente?	U
	¿Es intuitivo?	A
	¿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
Navegación	¿Aparece la navegación en un lugar prominente, donde se vea fácilmente?	A
	¿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

Práctica 8 - Lorenzotti Guido, Cano Lautaro, Gasparini Sofía.

	<p>¿Tiene el sitio un site map o un buscador para quienes quieren acceder directamente a los contenidos sin tener que navegar?</p> <p>¿Se mantiene una navegación consistente y coherente a lo largo del site?</p> <p>¿Existen elementos que permitan al usuario saber exactamente dónde se encuentra dentro del site y cómo volver atrás (como “migas de pan”)?</p> <p>¿Indican los enlaces claramente hacia dónde apuntan?</p> <p>¿Está claro lo que el usuario encontrará detrás de cada uno?</p>	<p>A</p> <p>A</p> <p>A</p> <p>A</p> <p>A</p>
Animaciones	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.	U
Tecnología	<p>¿La tecnología utilizada en el site es ompatible con el software y hardware de los usuarios objetivos?</p> <p>¿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>A</p> <p>A</p> <p>U</p>
Feedback	<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>A</p> <p>U</p>