

[\[Inhaltsverzeichnis\]](#)



Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.0

Lead translating organization:

Deutsche Behindertenhilfe Aktion Mensch e.V.
Heinemannstrasse 36
D-53175 Bonn

<http://www.aktion-mensch.de/>, <http://www.einfach-fuer-alle.de/>

Translation coordinator: Iris Cornelssen (iris.cornelssen@aktion-mensch.de)

Autorisierte deutsche Übersetzung

Datum der Veröffentlichung: 29 Oktober 2009

Diese Version:

<http://www.w3.org/Translations/WCAG20-de/WCAG20-de-20091029/>

Aktuellste Version:

<http://www.w3.org/Translations/WCAG20-de/>

Originalversion (englisch):

<http://www.w3.org/TR/2008/REC-WCAG20-20081211/>

Errata für diese Übersetzung:

<http://www.einfach-fuer-alle.de/wcag2.0/errata>

Leitung der Übersetzung (LTO):

Deutsche Behindertenhilfe Aktion Mensch e.V.
Heinemannstrasse 36
D-53175 Bonn

<http://www.aktion-mensch.de/>, <http://www.einfach-fuer-alle.de/>

Koordination: Iris Cornelssen (iris.cornelssen@aktion-mensch.de)

Übersetzung: Claudia & Tomas Caspers

Partner im Übersetzungsprozess (Stakeholder):

<http://lists.w3.org/Archives/Public/w3c-translators/2009AprJun/0175.html>

Zusammenfassung der öffentlichen Kommentare zum Übersetzungsentwurf (CAT):

<http://lists.w3.org/Archives/Public/public-auth-trans-de/2009Oct/0029.html>

Anmerkungen:

In dieser Übersetzung wurde durchgängig das Maskulinum in seiner generischen Funktion verwendet. Dieses Dokument spricht somit sowohl das weibliche als auch das männliche Geschlecht an. Auf ein Gendering wurde zugunsten der Lesbarkeit verzichtet. [Weitere Anmerkungen der Übersetzer](#)

Dies ist eine autorisierte Übersetzung eines W3C-Dokumentes. Bei der Veröffentlichung dieser Übersetzung wurden die in der „[Policy for W3C Authorized Translations](#)“ beschriebenen Schritte eingehalten. Im Falle von Streitigkeiten ist das originale, englische Dokument die maßgebende Version der Spezifikation.

Richtlinien für barrierefreie Webinhalte (WCAG) 2.0

W3C-Empfehlung 11. Dezember 2008

Diese Version:

<http://www.w3.org/TR/2008/REC-WCAG20-20081211/>

Neueste Version:<http://www.w3.org/TR/WCAG20/>**Vorhergehende Version:**<http://www.w3.org/TR/2008/PR-WCAG20-20081103/>**Herausgeber:**

Ben Caldwell, Trace R&D Center, University of Wisconsin-Madison
Michael Cooper, W3C
Loretta Guarino Reid, Google, Inc.
Gregg Vanderheiden, Trace R&D Center, University of Wisconsin-Madison

Frühere Herausgeber:

Wendy Chisholm (bis Juli 2006, während ihrer Tätigkeit beim W3C)
John Slatin (bis Juni 2006, während seiner Tätigkeit am Accessibility Institute, University of Texas at Austin)
Jason White (bis Juni 2005, während seiner Tätigkeit an der University of Melbourne)

Bitte beachten Sie die [Errata \(englisch\)](#) für dieses Dokument, da diese normative Korrekturen enthalten könnten.

Siehe auch [Übersetzungen \(englisch\)](#).

Dieses Dokument ist außerdem in nicht-normativen Formaten erhältlich, siehe dazu [Alternative Versionen der Richtlinien für barrierefreie Webinhalte 2.0 \(englisch\)](#).

Copyright © 2008 [W3C](#)[®] ([MIT](#), [ERCIM](#), [Keio](#)), All Rights Reserved. W3C [liability](#), [trademark](#) and [document use](#) rules apply.

Copyright © 2008 [W3C](#)[®] ([MIT](#), [ERCIM](#), [Keio](#)), Alle Rechte vorbehalten. Die Regelungen des W3C zur [Haftung](#), zu [Markenzeichen](#) und zur [Verwendung von Dokumenten](#) finden Anwendung.

Abstract

Die Richtlinien für barrierefreie Webinhalte (WCAG) 2.0 decken einen großen Bereich von Empfehlungen ab, um Webinhalte barrierefreier zu machen. Wenn Sie diesen Richtlinien folgen, dann werden Inhalte für eine größere Gruppe von Menschen mit Behinderungen barrierefrei sein. Dies beinhaltet Blindheit und Sehbehinderung, Gehörlosigkeit und nachlassendes Hörvermögen, Lernbehinderungen, kognitive Einschränkungen, eingeschränkte Bewegungsfähigkeit, Sprachbehinderungen, Photosensibilität und Kombinationen aus diesen Behinderungen. Darüber hinaus wird das Befolgen dieser Richtlinien Ihre Webinhalte in vielen Fällen für Nutzer im Allgemeinen benutzbarer machen.

Die WCAG 2.0-Erfolgskriterien wurden als testbare Aussagen formuliert, sogenannte „Statements“, die nicht technik-spezifisch sind. Sowohl eine Anleitung zur Erfüllung der Erfolgskriterien bei bestimmten Techniken als auch allgemeine Informationen zur Interpretation der Erfolgskriterien finden Sie in separaten Dokumenten. Unter [Übersicht zu den Richtlinien für barrierefreie Webinhalte \(WCAG\) 2.0 \(englisch\)](#) finden Sie eine Einführung und Links zu technischem Material und Lehrmaterial.

Die WCAG 2.0 sind der Nachfolger der [Web Content Accessibility Guidelines 1.0 \(englisch\) \[WCAG10\]](#), die im Mai 1999 als W3C-Empfehlung veröffentlicht wurden. Obwohl es möglich ist, konform zu WCAG 1.0 oder WCAG 2.0 zu sein (oder zu beiden), empfiehlt das W3C, dass sich neue und aktualisierte Inhalte an die WCAG 2.0 halten. Das W3C empfiehlt weiterhin, dass Regelwerke zur Barrierefreiheit im Web auf die WCAG 2.0 Bezug nehmen.

Status dieses Dokumentes

Dieser Abschnitt beschreibt den Status dieses Dokumentes zum Zeitpunkt seiner Veröffentlichung. Andere Dokumente können dieses hier ersetzen. Eine Liste mit aktuellen W3C-Veröffentlichungen und die neueste Revision dieses technischen Berichtes finden Sie im [Verzeichnis der Standards und Entwürfe des W3C \(englisch\)](#) unter <http://www.w3.org/TR/>.

Dies sind die Richtlinien für barrierefreie Webinhalte (WCAG) 2.0, eine [W3C-Empfehlung \(englisch\)](#) der „[Web Content Accessibility Guidelines](#)“-Arbeitsgruppe (englisch).

Dieses Dokument wurde von W3C-Mitgliedern, Software-Entwicklern, anderen W3C-Gruppen und interessierten Beteiligten begutachtet und wird vom Direktor als W3C-Empfehlung unterstützt. Es ist ein stabiles Dokument und kann als Referenzmaterial genutzt oder von einem anderen Dokument aus zitiert werden. Die Rolle des W3C beim Aussprechen einer Empfehlung besteht darin, die Aufmerksamkeit auf die Spezifikation zu lenken und den weit verbreiteten Einsatz zu fördern. Dies verbessert die Funktionalität und Interoperabilität des Webs.

WCAG 2.0 wird von den dazugehörigen, nicht-normativen Dokumenten [WCAG 2.0 verstehen \(englisch\)](#) und [Techniken für WCAG 2.0 \(englisch\)](#) unterstützt. Obwohl diese Dokumente keinen formalen Status wie die WCAG 2.0 selbst haben, so geben sie dennoch wichtige Informationen zum Verständnis und zur Implementierung der WCAG.

Die Arbeitsgruppe bittet darum, dass alle Kommentare über das [Online-Formular \(englisch\)](#) abgegeben werden. Falls dies nicht möglich ist, können Kommentare auch an public-comments-wcag20@w3.org gesendet werden. Die [Archive für öffentliche Kommentare \(englisch\)](#) stehen öffentlich zur Verfügung. Erhaltene Kommentare zur WCAG 2.0-Empfehlung können nicht zu Änderungen in dieser Version der Richtlinien führen, könnten aber in den Errata oder in zukünftigen Versionen der WCAG berücksichtigt werden. Die Arbeitsgruppe plant nicht, formale Antworten auf Kommentare zu geben. Archive der [Diskussionen der WCAG-WG-Mailingliste \(englisch\)](#) stehen öffentlich zur Verfügung und zukünftige Arbeiten der Arbeitsgruppe können auf Kommentare Bezug nehmen, die zu diesem Dokument abgegeben werden.

Dieses Dokument wurde als Teil der W3C [Web Accessibility Initiative \(englisch\)](#) (WAI) erstellt. Die Ziele der WCAG-Arbeitsgruppe werden in der [Charta der WCAG Working Group \(englisch\)](#) behandelt. Die WCAG-Arbeitsgruppe ist Teil der [WAI Technical Activity \(englisch\)](#).

Dieses Dokument wurde von einer Gruppe erstellt, die unter der [W3C Patent Policy vom 5. Februar 2004 \(englisch\)](#) arbeitet. Das W3C unterhält eine [öffentliche Liste sämtlicher Patent-Offenlegungen \(englisch\)](#), die in Verbindung mit den Arbeitsergebnissen (den sogenannten Deliverables) der Gruppe gemacht werden; diese Seite beinhaltet außerdem Anleitungen zur Offenlegung eines Patents. Eine Person, die Kenntnis von einem Patent hat, von dem sie glaubt, dass es [essentielle Patentansprüche \(englisch\)](#), beinhaltet, muss diese Informationen in Übereinstimmung mit [Abschnitt 6 der W3C Patent Policy \(englisch\)](#) offenlegen.

Inhaltsverzeichnis

[Einleitung](#)

[WCAG 2.0: Ebenen der Anleitung](#)

[WCAG 2.0: Unterstützende Dokumente](#)

[Wichtige Begriffe in den WCAG 2.0](#)

[WCAG 2.0-Richtlinien](#)

[1 Wahrnehmbar](#)

1.1 [Stellen Sie Textalternativen für alle Nicht-Text-Inhalte zur Verfügung, so dass diese in andere vom Benutzer benötigte Formen geändert werden können, wie zum Beispiel Großschrift, Braille, Symbole oder einfachere Sprache.](#)

1.2 [Stellen Sie Alternativen für zeitbasierte Medien zur Verfügung.](#)

1.3 [Erstellen Sie Inhalte, die auf verschiedene Arten dargestellt werden können \(zum Beispiel mit einfacherem Layout\), ohne dass Informationen oder Strukturen verloren gehen.](#)

1.4 [Machen Sie es für den Benutzer leichter, Inhalte zu sehen und zu hören, einschließlich der Trennung zwischen Vordergrund und Hintergrund.](#)

[2 Bedienbar](#)

2.1 [Sorgen Sie dafür, dass alle Funktionalitäten von der Tastatur aus verfügbar sind.](#)

2.2 [Geben Sie den Benutzern ausreichend Zeit, Inhalte zu lesen und zu benutzen.](#)

2.3 [Gestalten Sie Inhalte nicht auf Arten, von denen bekannt ist, dass sie zu Anfällen führen.](#)

2.4 [Stellen Sie Mittel zur Verfügung, um Benutzer dabei zu unterstützen zu navigieren, Inhalte zu finden und zu bestimmen, wo sie sich befinden.](#)

[3 Verständlich](#)

3.1 [Machen Sie Textinhalte lesbar und verständlich.](#)

3.2 [Sorgen Sie dafür, dass Webseiten vorhersehbar aussehen und funktionieren.](#)

[3.3 Helfen Sie den Benutzern dabei, Fehler zu vermeiden und zu korrigieren.](#)

[4 Robust](#)

[4.1 Maximieren Sie die Kompatibilität mit aktuellen und zukünftigen Benutzeragenten, einschließlich assistierender Techniken.](#)

[Konformität](#)

[Konformitätsbedingungen](#)

[Konformitätserklärungen \(Optional\)](#)

[Erklärung partieller Konformität - Inhalte von Dritten](#)

[Erklärung partieller Konformität - Sprache](#)

Anhänge

Anhang A: [Glossar](#) (normativ)

Anhang B: [Danksagungen](#)

Anhang C: [Referenzen](#)

Einleitung

Dieser Abschnitt ist informativ.

Die Richtlinien für barrierefreie Webinhalte (WCAG) 2.0 definieren, wie man Webinhalte für Menschen mit Behinderungen barrierefrei gestalten kann. Barrierefreiheit umfasst ein weites Feld an Behinderungen, einschließlich visueller, auditiver, motorischer, sprachlicher, kognitiver, Sprach-, Lern- und neurologischer Behinderungen. Obwohl diese Richtlinien ein weites Feld von Problemen abdecken, können sie nicht die Bedürfnisse von Menschen mit allen Arten, Ausprägungen und Kombinationen von Behinderungen adressieren. Diese Richtlinien machen Webinhalte außerdem besser nutzbar für ältere Personen mit sich altersbedingt ändernden Fähigkeiten und verbessern häufig die Gebrauchstauglichkeit für Benutzer im Allgemeinen.

Die WCAG 2.0 wurden durch das [W3C-Verfahren \(englisch\)](#) in Kooperation mit Einzelpersonen und Organisationen auf der ganzen Welt entwickelt. Das Ziel ist es, einen gemeinsamen Standard für die Barrierefreiheit von Webinhalten zur Verfügung zu stellen, der die Bedürfnisse von Einzelpersonen, Organisationen und Regierungen auf internationaler Ebene erfüllt. Die Richtlinien der WCAG 2.0 bauen auf den WCAG 1.0 [\[WCAG10\]](#) auf und wurden so konzipiert, dass sie sich weitgehend auf verschiedene Webtechniken der Gegenwart und Zukunft anwenden lassen sowie mit einer Kombination aus automatisierten Tests und der Evaluation durch Menschen testbar sind. Für eine Einführung in die Richtlinien der WCAG lesen Sie die [Übersicht zu den Richtlinien für barrierefreie Webinhalte \(WCAG\) \(englisch\)](#).

Barrierefreiheit im Web hängt nicht nur von barrierefreien Inhalten ab, sondern auch von barrierefreien Webbrowsern und anderen Benutzeragenten. Autorenwerkzeuge spielen ebenfalls eine wichtige Rolle bei der Barrierefreiheit im Web. Für eine Übersicht darüber, wie diese Komponenten der Webentwicklung und -interaktion zusammen arbeiten, lesen Sie:

- [Essential Components of Web Accessibility \(englisch\)](#)
- [User Agent Accessibility Guidelines \(UAAG\) Overview \(englisch\)](#)
- [Authoring Tool Accessibility Guidelines \(ATAG\) Overview \(englisch\)](#)

WCAG 2.0: Ebenen der Anleitung

Die Einzelpersonen und Organisationen, welche die Richtlinien der WCAG benutzen, sind sehr verschieden und beinhalten Webdesigner und -entwickler, Entscheidungsträger, Einkäufer, Lehrer, Dozenten, Schüler und Studenten. Um den unterschiedlichen Bedürfnissen dieser Zielgruppen gerecht zu werden, gibt es mehrere Ebenen in der Anleitung, darunter globale *Prinzipien*, allgemeine *Richtlinien*, testbare *Erfolgskriterien* und eine reichhaltige Sammlung von *ausreichenden Techniken*, *empfohlenen Techniken* und *dokumentierten, verbreiteten Fehlern* mit Beispielen, Links zu Ressourcen und Quelltext.

- **Prinzipien** - An der Spitze stehen vier Prinzipien, welche die Grundlage der Barrierefreiheit im Web darstellen: *wahnehmbar*, *bedienbar*, *verständlich* und *robust*. Lesen Sie dazu auch: [Die vier](#)

[Prinzipien der Barrierefreiheit verstehen \(englisch\).](#)

- **Richtlinien** - Unter den Prinzipien stehen die Richtlinien. Die 12 Richtlinien geben die wesentlichen Ziele vor, auf die Autoren hinarbeiten sollten, um Inhalte für Benutzer mit verschiedenen Behinderungen barrierefrei zu gestalten. Die Richtlinien sind nicht testbar, bieten aber den Rahmen und übergreifende Zielvorgaben, um Autoren zu helfen, die Erfolgskriterien zu verstehen und die Techniken besser zu implementieren.
- **Erfolgskriterien** - Für jede Richtlinie werden testbare Erfolgskriterien zur Verfügung gestellt, damit es möglich ist, die WCAG 2.0 anzuwenden, wenn Anforderungen und Konformitätstests notwendig sind, wie zum Beispiel bei Vereinbarungen zu Design-Spezifikationen, Beschaffung, Verordnungen und Verträgen. Um den Bedürfnissen verschiedener Gruppen und unterschiedlicher Situationen gerecht zu werden, wurden drei Stufen der Konformität definiert: A (niedrigste), AA und AAA (höchste). Zusätzliche Informationen zu den WCAG-Stufen finden Sie unter [Stufen der Konformität verstehen \(englisch\)](#).
- **Ausreichende und empfohlene Techniken** - Die Arbeitsgruppe hat für jede der *Richtlinien* und alle *Erfolgskriterien* im WCAG 2.0-Dokument selbst eine große Anzahl an *Techniken* dokumentiert. Diese Techniken sind informativ und fallen in zwei Kategorien: jene, die *ausreichend* sind, um die Erfolgskriterien zu erfüllen und jene, die *empfohlen* sind. Die empfohlenen Techniken gehen über das hinaus, was von den einzelnen Erfolgskriterien verlangt wird, und ermöglichen es den Autoren, die Richtlinien besser anzugehen. Einige empfohlene Techniken beschäftigen sich mit Barrieren, die nicht von den testbaren Erfolgskriterien abgedeckt sind. In den Fällen, in denen verbreitete Fehler bekannt sind, wurden diese ebenfalls dokumentiert. Lesen Sie dazu auch [Ausreichende und empfohlene Techniken in den WCAG 2.0 verstehen \(englisch\)](#).

All diese Ebenen der Anleitung (Prinzipien, Richtlinien, Erfolgskriterien sowie ausreichende und empfohlene Techniken) wirken zusammen, um Hilfestellung bei der barrierefreieren Gestaltung von Webinhalten zu leisten. Autoren werden dazu ermutigt, alle Ebenen inklusive der empfohlenen Techniken anzusehen und, wenn möglich, anzuwenden, um den Bedürfnissen einer größtmöglichen Gruppe von Benutzern möglichst gut gerecht zu werden.

Beachten Sie, dass sogar Inhalte mit der höchsten Konformitätsstufe (AAA) nicht für Menschen mit allen Arten, Ausprägungen oder Kombinationen von Behinderungen barrierefrei sind. Dies gilt insbesondere in den Bereichen der kognitiven, Sprach- und Lernbehinderungen. Autoren werden dazu ermutigt, sowohl den kompletten Bereich der Techniken inklusive der empfohlenen Techniken in Betracht zu ziehen, als auch relevante Ratschläge zu aktuellen Best-Practice-Methoden zu suchen um sicherzustellen, dass der Webinhalt für diese Gruppe so weit wie möglich barrierefrei ist. [Metadaten \(englisch\)](#) können Benutzern dabei helfen, die für ihre Bedürfnisse passendsten Inhalte zu finden.

WCAG 2.0: Unterstützende Dokumente

Das WCAG 2.0-Dokument ist so konzipiert, dass die Bedürfnisse derer erfüllt werden, die einen stabilen, referenzierbaren technischen Standard brauchen. Andere Dokumente, die sogenannten unterstützenden Dokumente, basieren auf dem WCAG 2.0-Dokument und adressieren andere wichtige Einsatzzwecke, inklusive der Möglichkeit, aktualisiert zu werden um zu beschreiben, wie die Richtlinien der WCAG mit neuen Techniken angewendet würden. Unterstützende Dokumente beinhalten:

1. [Wie man die WCAG 2.0 erfüllt \(englisch\)](#) – Diese anpassbare Schnellreferenz zur WCAG 2.0 beinhaltet alle Richtlinien, Erfolgskriterien und Techniken für Autoren zur Benutzung während der Entwicklung und Evaluierung von Webinhalten.
2. [WCAG 2.0 verstehen \(englisch\)](#) – Ein Leitfaden zum Verständnis und zur Implementierung der Richtlinien der WCAG 2.0. Für jede Richtlinie und jedes Erfolgskriterium der WCAG 2.0 sowie für Schlüsselthemen gibt es ein kurzes „Verstehen“-Dokument.
3. [Techniken für WCAG 2.0 \(englisch\)](#) – Eine Sammlung von Techniken und verbreiteten Fehlern, jeweils in getrennten Dokumenten inklusive Beschreibung, Beispielen, Quelltext und Tests.
4. [Die WCAG 2.0-Dokumente \(englisch\)](#) – Ein Diagramm und eine Beschreibung, wie die technischen Dokumente zusammenhängen und verlinkt sind.

In der [Übersicht zu den Richtlinien für barrierefreie Webinhalte \(WCAG\) \(englisch\)](#) finden Sie eine

Beschreibung des unterstützenden Materials für die WCAG 2.0, inklusive Aus- und Weiterbildungs-Ressourcen in Zusammenhang mit den WCAG 2.0. Weitere Ressourcen, die sich mit Themen wie dem Geschäftsszenario für Barrierefreiheit im Web, Planung der Implementierung zur Verbesserung der Barrierefreiheit von Webseiten und Regelwerken zur Barrierefreiheit beschäftigen, werden unter [WAI-Ressourcen \(englisch\)](#) aufgelistet.

Wichtige Begriffe in den WCAG 2.0

Die WCAG 2.0 beinhalten drei wichtige Begriffe, die sich von den WCAG 1.0 unterscheiden. Jeder dieser Begriffe wird unten kurz eingeführt und im Glossar ausführlicher definiert.

Webseite

Es ist wichtig zu beachten, dass in diesem Standard der Begriff „Webseite“ sehr viel mehr beinhaltet als statische HTML-Seiten. Er beinhaltet außerdem zunehmend dynamische Webseiten, die im Web neu entstehen, einschließlich „Seiten“, die komplette virtuelle, interaktive Communities darstellen können. Zum Beispiel beinhaltet der Begriff „Webseite“ eine umfassende, interaktive film-ähnliche Erfahrung, die man an einem einzelnen URI findet. Für weitere Informationen lesen Sie [„Webseite“ verstehen \(englisch\)](#).

Durch Software bestimmt

Verschiedene Erfolgskriterien verlangen, dass Inhalte (oder bestimmte Aspekte des Inhalts) „durch Software bestimmt“ werden können. Das bedeutet, dass Inhalte auf eine solche Art und Weise geliefert werden, dass Benutzeragenten, einschließlich assistierender Techniken, diese Informationen entnehmen und dem Benutzer in verschiedenen Modalitäten präsentieren können. Für weitere Informationen lesen Sie [Durch Software bestimmt verstehen \(englisch\)](#).

Barrierefreiheit unterstützend

Die Nutzung einer Technik auf eine die Barrierefreiheit unterstützende Art und Weise bedeutet, dass sie mit assistierenden Techniken (AT) und den Barrierefreiheitsfunktionen von Betriebssystemen, Browsern und anderen Benutzeragenten funktioniert. Man kann sich auf die Konformität von Technikfunktionen mit den WCAG 2.0-Erfolgskriterien nur dann verlassen, wenn sie auf eine die „Barrierefreiheit unterstützende“ Art verwendet werden. Technikfunktionen können auf eine nicht die Barrierefreiheit unterstützende Art verwendet werden (die nicht mit assistierenden Techniken funktioniert usw.), solange man sich nicht darauf verlässt, dass sie mit irgendeinem Erfolgskriterium übereinstimmen (d.h. die gleichen Informationen oder Funktionalitäten sind auf eine andere Art vorhanden, welche dies unterstützt).

Die Definition von „Barrierefreiheit unterstützend“ finden Sie in dem Bereich [Anhang A: Glossar](#) dieser Richtlinien. Für weitere Informationen lesen Sie [Barrierefreiheit unterstützend verstehen \(englisch\)](#).

WCAG 2.0-Richtlinien

Dieser Abschnitt ist normativ.

Prinzip 1: Wahrnehmbar - Informationen und Bestandteile der Benutzerschnittstelle müssen den Benutzern so präsentiert werden, dass diese sie wahrnehmen können.

Richtlinie 1.1 Textalternativen: Stellen Sie Textalternativen für alle Nicht-Text-Inhalte zur Verfügung, so dass diese in andere vom Benutzer benötigte Formen geändert werden können, wie zum Beispiel Großschrift, Braille, Symbole oder einfachere Sprache.

[Richtlinie 1.1 verstehen](#)

1.1.1 Nicht-Text-Inhalt: Alle Nicht-Text-Inhalte, die dem Benutzer präsentiert werden, haben eine Textalternative, die einem äquivalenten Zweck dient, mit

[1.1.1 erfüllen](#) [1.1.1 verstehen](#)

Ausnahme der unten aufgelisteten Situationen. (Stufe A)

- **Steuerelemente, Eingabe:** Wenn es sich bei dem Nicht-Text-Inhalt um ein Steuerelement handelt oder Eingaben durch den Benutzer akzeptiert, dann hat dieser einen Namen, der seinen Zweck beschreibt. (Beachten Sie [Richtlinie 4.1.2](#) für zusätzliche Anforderungen an Steuerelemente und Inhalte, die Eingaben durch den Benutzer akzeptieren.)
- **Zeitbasierte Medien:** Wenn es sich bei den Nicht-Text-Inhalten um zeitbasierte Medien handelt, dann stellen Textalternativen zumindest eine deskriptive Identifizierung des Nicht-Text-Inhalts bereit. (Beachten Sie [Richtlinie 1.2](#) für zusätzliche Anforderungen an Medien.)
- **Test:** Wenn es sich bei dem Nicht-Text-Inhalt um einen Test oder eine Übung handelt, die nichtig wäre, wenn sie als Text dargestellt würde, dann stellen Textalternativen zumindest eine deskriptive Identifizierung des Nicht-Text-Inhalts bereit.
- **Sensorisch:** Wenn Nicht-Text-Inhalt hauptsächlich dafür gedacht ist, eine bestimmte Sinneserfahrung zu schaffen, dann stellen Textalternativen zumindest eine deskriptive Identifizierung des Nicht-Text-Inhalts bereit.
- **CAPTCHA:** Wenn der Zweck des Nicht-Text-Inhalts der ist zu bestätigen, dass eine Person und nicht ein Computer auf den Inhalt zugreift, dann werden Textalternativen bereitgestellt, die den Zweck des Nicht-Text-Inhalts identifizieren. Außerdem werden alternative Formen von CAPTCHAs bereitgestellt, die Ausgabeformen für verschiedene Arten der sensorischen Wahrnehmung nutzen, um verschiedenen Behinderungen Rechnung zu tragen.
- **Dekoration, Formatierung, unsichtbar:** Wenn der Nicht-Text-Inhalt reine Dekoration ist, nur für visuelle Formatierung benutzt wird oder dem Benutzer gar nicht präsentiert wird, dann wird der Inhalt so implementiert, dass er von assistierender Technik ignoriert werden kann.

Richtlinie 1.2 Zeitbasierte Medien: Stellen Sie Alternativen für zeitbasierte Medien zur Verfügung.

[Richtlinie 1.2 verstehen](#)

1.2.1 Reine Audio- und Videoinhalte (aufgezeichnet): Für aufgezeichnete reine Audio- und aufgezeichnete reine Video- Medien gilt das Folgende, außer die Audio- oder Videomedien sind eine Medienalternative für Text und als solche klar gekennzeichnet: (Stufe A)

[1.2.1 erfüllen 1.2.1 verstehen](#)

- **Aufgezeichneter reiner Audioinhalt:** Es wird eine Alternative für zeitbasierte Medien bereitgestellt, die äquivalente Informationen für aufgezeichneten reinen Audioinhalt bietet.
- **Aufgezeichneter reiner Videoinhalt:** Es wird entweder eine Alternative für zeitbasierte Medien oder eine Audiospur zur Verfügung gestellt, die äquivalente Informationen für aufgezeichneten reinen Videoinhalt bietet.

1.2.2 Untertitel (aufgezeichnet): Untertitel werden für alle aufgezeichneten Audioinhalte in synchronisierten Medien bereitgestellt, außer die Medien sind eine Medienalternative für Text und als solche deutlich gekennzeichnet. (Stufe A)

[1.2.2 erfüllen 1.2.2 verstehen](#)

1.2.3 Audiodeskription oder Medienalternative (aufgezeichnet): Eine Alternative für zeitbasierte Medien oder eine Audiodeskription des aufgezeichneten Videoinhalts wird für synchronisierte Medien bereitgestellt,

[1.2.3 erfüllen 1.2.3 verstehen](#)

außer die Medien sind eine Medienalternative für Text und als solche deutlich gekennzeichnet. (Stufe A)

1.2.4 Untertitel (Live): Untertitel werden für alle Live- Audioinhalte in synchronisierten Medien bereitgestellt. (Stufe AA)

[1.2.4 erfüllen 1.2.4 verstehen](#)

1.2.5 Audiodeskription (aufgezeichnet): Eine Audiodeskription wird für alle aufgezeichneten Videoinhalte in synchronisierten Medien zur Verfügung gestellt. (Stufe AA)

[1.2.5 erfüllen 1.2.5 verstehen](#)

1.2.6 Gebärdensprache (aufgezeichnet): Eine Übersetzung in die Gebärdensprache wird für alle aufgezeichneten Audioinhalte in synchronisierten Medien bereitgestellt. (Stufe AAA)

[1.2.6 erfüllen 1.2.6 verstehen](#)

1.2.7 Erweiterte Audiodeskription (aufgezeichnet): Wenn die Pausen im Vordergrund-Audio nicht ausreichend sind, um Audiodeskriptionen zu ermöglichen, die den Sinn des Videos vermitteln, dann wird eine erweiterte Audiodeskription für alle aufgezeichneten Videoinhalte in synchronisierten Medien bereitgestellt. (Stufe AAA)

[1.2.7 erfüllen 1.2.7 verstehen](#)

1.2.8 Medienalternative (aufgezeichnet): Eine Alternative für zeitbasierte Medien wird für alle aufgezeichneten synchronisierten Medien und für alle aufgezeichneten reinen Videomedien bereitgestellt. (Stufe AAA)

[1.2.8 erfüllen 1.2.8 verstehen](#)

1.2.9 Reiner Audioinhalt (Live): Eine Alternative für zeitbasierte Medien, die äquivalente Informationen für live übertragene reine Audioinhalte bietet, wird bereitgestellt. (Stufe AAA)

[1.2.9 erfüllen 1.2.9 verstehen](#)

Richtlinie 1.3 Anpassbar: Erstellen Sie Inhalte, die auf verschiedene Arten dargestellt werden können (z.B. einfacheres Layout), ohne dass Informationen oder Struktur verloren gehen.

[Richtlinie 1.3 verstehen](#)

1.3.1 Info und Beziehungen: Informationen, Struktur und Beziehungen, die über die Darstellung vermittelt werden, können durch Software bestimmt werden oder stehen in Textform zur Verfügung. (Stufe A)

[1.3.1 erfüllen 1.3.1 verstehen](#)

1.3.2 Bedeutungstragende Reihenfolge: Wenn die Reihenfolge, in der Inhalte präsentiert werden, sich auf deren Bedeutung auswirkt, kann die korrekte Leseabfolge durch Software bestimmt werden. (Stufe A)

[1.3.2 erfüllen 1.3.2 verstehen](#)

1.3.3 Sensorische Eigenschaften: Anweisungen, die für das Verständnis und die Bedienung von Inhalt bereitgestellt werden, stützen sich nicht nur auf sensorische Eigenschaften von Komponenten wie Form, Größe, visuelle Position, Ausrichtung oder Ton. (Stufe A)

[1.3.3 erfüllen 1.3.3 verstehen](#)

Anmerkung: Für Anforderungen in Bezug auf Farbe beachten Sie [Richtlinie 1.4](#).

Richtlinie 1.4 Unterscheidbar: Machen Sie es Benutzern

[Richtlinie 1.4 verstehen](#)

leichter, Inhalt zu sehen und zu hören einschließlich der Trennung von Vorder- und Hintergrund.

1.4.1 Benutzung von Farbe: Farbe wird nicht als einziges visuelles Mittel benutzt, um Informationen zu vermitteln, eine Handlung zu kennzeichnen, eine Reaktion zu veranlassen oder ein visuelles Element zu unterscheiden. (Stufe A)

[1.4.1 erfüllen 1.4.1 verstehen](#)

Anmerkung: Dieses Erfolgskriterium spricht ausdrücklich die Farbwahrnehmung an. Andere Formen der Wahrnehmung werden in [Richtlinie 1.3](#) behandelt einschließlich programmtechnischer Zugriff auf Farbe und andere visuelle Darstellungskodierungen.

1.4.2 Audio-Steuerelement: Wenn Audioinhalt auf einer Webseite automatisch für mehr als 3 Sekunden abgespielt wird, dann gibt es entweder einen Mechanismus, um die Wiedergabe zu pausieren oder zu beenden, oder es gibt einen Mechanismus, um die Lautstärke unabhängig von der allgemeinen Systemlautstärke zu regeln. (Stufe A)

[1.4.2 erfüllen 1.4.2 verstehen](#)

Anmerkung: Jeglicher Inhalt, der dieses Erfolgskriterium nicht erfüllt, kann die Möglichkeit eines Benutzers beeinträchtigen, die ganze Seite zu nutzen. Daher muss jeglicher Inhalt auf einer Webseite (egal ob er dazu benutzt wird, andere Erfolgskriterien zu erfüllen oder nicht) dieses Erfolgskriterium erfüllen. Siehe [Konformitätsbedingung 5: Nicht störend](#).

1.4.3 Kontrast (Minimum): Die visuelle Darstellung von Text und Bildern von Text hat ein Kontrastverhältnis von mindestens 4,5:1 mit folgenden Ausnahmen: (Stufe AA)

[1.4.3 erfüllen 1.4.3 verstehen](#)

- **Großer Text:** Großer Text und Bilder von großem Text haben ein Kontrastverhältnis von mindestens 3:1;
- **Nebensächlich:** Für Text oder Bilder eines Textes, die Teil eines inaktiven Bestandteils der Benutzerschnittstelle, rein dekorativ, für niemanden sichtbar oder Teil eines Bildes sind, welches signifikanten anderen visuellen Inhalt enthält, gibt es keine Kontrastanforderung.
- **Wortbildmarken:** Text, der Teil eines Logos oder eines Markennamens ist, hat keine Kontrastanforderungen.

1.4.4 Textgröße ändern: Mit Ausnahme von Untertiteln und Bildern eines Textes, kann Text ohne assistierende Technik um bis zu 200 Prozent geändert werden, ohne dass dabei Inhalt oder Funktionalität verloren geht. (Stufe AA)

[1.4.4 erfüllen 1.4.4 verstehen](#)

1.4.5 Bilder eines Textes: Wenn die benutzten Techniken die visuelle Präsentation bewirken können, dann wird Text statt Bilder eines Textes dazu benutzt, Informationen zu vermitteln mit den folgenden Ausnahmen: (Stufe AA)

[1.4.5 erfüllen 1.4.5 verstehen](#)

- **Anpassbar:** Das Bild eines Textes kann visuell an die Anforderungen des Benutzers angepasst werden;
- **Unentbehrlich:** Eine bestimmte Präsentation von Text ist für die vermittelten Informationen unentbehrlich.

Anmerkung: Wortbildmarken (Text, der Teil eines Logos oder Markennamens ist) werden als unentbehrlich betrachtet.

1.4.6 Kontrast (erhöht): Die visuelle Präsentation von Text und Bildern eines Textes hat ein Kontrastverhältnis von mindestens 7:1, mit folgenden Ausnahmen: (Stufe AAA)

[1.4.6 erfüllen 1.4.6 verstehen](#)

- **Großer Text:** Großer Text und Bilder von großem Text haben ein Kontrastverhältnis von mindestens 4,5:1;
- **Nebensächlich:** Für Text oder Bilder eines Textes, die Teil eines inaktiven Bestandteils der Benutzerschnittstelle, rein dekorativ, für niemanden sichtbar oder Teil eines Bildes sind, welches signifikanten anderen visuellen Inhalt enthält, gibt es keine Kontrastanforderung.
- **Wortbildmarken:** Text, der Teil eines Logos oder eines Markennamens ist, hat keine Mindest-Kontrastanforderungen.

1.4.7 Leiser oder kein Hintergrund-Audioinhalt: Für aufgezeichneten, reinen Audioinhalt, der (1) hauptsächlich Sprache im Vordergrund enthält, (2) kein Audio-CAPTCHA oder ein Audio-Logo ist und (3) bei dem es sich nicht um eine Vokalisierung handelt, die hauptsächlich als musikalischer Ausdruck bestimmt ist wie beispielsweise Singen oder Rappen, gilt mindestens eines der Folgenden: (Stufe AAA)

[1.4.7 erfüllen](#) [1.4.7 verstehen](#)

- **Kein Hintergrund:** Der Audioinhalt enthält keine Hintergrundgeräusche.
- **Abschalten:** Die Hintergrundgeräusche können abgeschaltet werden.
- **20 dB:** Die Hintergrundgeräusche sind mindestens 20 Dezibel leiser als der Sprachinhalt im Vordergrund mit der Ausnahme von gelegentlichen Geräuschen, die nur 1 oder 2 Sekunden andauern.

Anmerkung: Gemäß der Definition von „Dezibel“ sind Hintergrundgeräusche, die diese Anforderung erfüllen, ungefähr viermal so leise wie der Sprachinhalt im Vordergrund.

1.4.8 Visuelle Präsentation: Für die visuelle Präsentation von Textblöcken gibt es einen Mechanismus, um das Folgende zu erreichen: (Stufe AAA)

[1.4.8 erfüllen](#) [1.4.8 verstehen](#)

1. Vorder- und Hintergrundfarben können vom Benutzer ausgewählt werden.
2. Die Breite beträgt nicht mehr als 80 Zeichen oder Glyphen (40 wenn es sich um CJK handelt).
3. Text ist nicht im Blocksatz ausgerichtet (sowohl links- als auch rechtsbündig ausgerichtet).
4. Der Zeilenabstand (Durchschuss) ist mindestens 1,5-fach innerhalb von Paragraphen und der Paragraphenabstand ist mindestens 1,5-fach so groß wie der Zeilenabstand.
5. Die Textgröße kann ohne assistierende Technik bis auf 200 Prozent skaliert werden und zwar so, dass der Leser nicht horizontal scrollen muss, um eine Textzeile in einem bildschirmfüllenden Fenster zu lesen.

1.4.9 Bilder eines Textes (keine Ausnahme): Bilder eines Textes werden nur rein dekorativ benutzt oder dann, wenn eine bestimmte Präsentation von Text unentbehrlich für die zu vermittelnden Informationen ist. (Stufe AAA)

[1.4.9 erfüllen](#) [1.4.9 verstehen](#)

Anmerkung: Wortbildmarken (Text, der Teil eines Logos oder Markennamens ist) werden als unentbehrlich betrachtet.

Prinzip 2: Bedienbar - Bestandteile der Benutzerschnittstelle und Navigation müssen bedienbar sein.

Richtlinie 2.1 Per Tastatur zugänglich: Sorgen Sie dafür, dass alle Funktionalitäten per Tastatur zugänglich sind.

[Richtlinie 2.1 verstehen](#)

2.1.1 Tastatur: Alle Funktionalitäten des Inhalts sind durch eine

[2.1.1 erfüllen](#) [2.1.1](#)

Tastaturschnittstelle bedienbar, ohne dass eine bestimmte Zeiteinteilung für einzelne Tastenanschläge erforderlich ist, außer wenn die zugrunde liegende Funktion Eingaben verlangt, die vom Pfad der Bewegung des Benutzers und nicht nur von den Endpunkten abhängig sind. (Stufe A)

[verstehen](#)

Anmerkung 1: Diese Ausnahme bezieht sich auf die zugrunde liegende Funktion und nicht auf die Eingabetechnik. Zum Beispiel: Wenn man Handschrift benutzt, um Text einzugeben, dann verlangt die Eingabetechnik (Handschrift) Pfad-abhängige Eingaben, die zugrunde liegende Funktion (Texteingabe) verlangt dies aber nicht.

Anmerkung 2: Es ist nicht verboten noch sollte es Sie davon abhalten, eine Maus-Eingabe oder andere Eingabemethoden zusätzlich zur Tastaturbedienung zur Verfügung zu stellen.

2.1.2 Keine Tastaturfalle: Wenn der Tastaturfokus durch eine Tastaturschnittstelle auf einen Bestandteil der Seite bewegt werden kann, dann kann der Fokus von diesem Bestandteil weg bewegt werden, indem man nur die Tastaturschnittstelle benutzt; wenn man dazu mehr als nicht modifizierte Pfeil- oder Tabulatortasten oder andere übliche Ausstiegsmethoden benutzen muss, dann wird der Benutzer über die Methode zum Bewegen des Fokus informiert. (Stufe A)

[2.1.2 erfüllen 2.1.2 verstehen](#)

Anmerkung: Jeglicher Inhalt, der dieses Erfolgskriterium nicht erfüllt, kann die Möglichkeit eines Benutzers beeinträchtigen, die ganze Seite zu nutzen. Daher muss jeglicher Inhalt auf einer Webseite (egal ob er dazu benutzt wird, andere Erfolgskriterien zu erfüllen oder nicht) dieses Erfolgskriterium erfüllen. Siehe [Konformitätsbedingung 5: Nicht-Störend](#).

2.1.3 Tastatur (keine Ausnahme): Alle Funktionalitäten des Inhalts sind durch eine Tastaturschnittstelle bedienbar, ohne dass eine bestimmte Zeiteinteilung für einzelne Tastenanschläge erforderlich ist. (Stufe AAA)

[2.1.3 erfüllen 2.1.3 verstehen](#)

Richtlinie 2.2 Ausreichend Zeit: Geben Sie den Benutzern ausreichend Zeit, Inhalte zu lesen und zu benutzen.

[Richtlinie 2.2 verstehen](#)

2.2.1 Zeiteinteilung anpassbar: Für jede zeitliche Begrenzung, die vom Inhalt festgelegt wird, gilt mindestens eines der Folgenden: (Stufe A)

[2.2.1 erfüllen 2.2.1 verstehen](#)

- **Abschalten:** Der Benutzer kann die zeitliche Begrenzung abschalten, bevor er darauf trifft oder
- **Anpassen:** Der Benutzer darf die zeitliche Begrenzung anpassen, bevor er darauf trifft, und zwar so weitreichend, dass es sich um die mindestens zehnfache Zeit der Standardeinstellung handelt oder
- **Ausweiten:** Der Benutzer wird gewarnt, bevor die Zeit abläuft und bekommt mindestens 20 Sekunden Zeit, um die zeitliche Begrenzung mit einer einfachen Handlung auszuweiten (zum Beispiel: „Drücken Sie die Leertaste“) und der Benutzer darf die zeitliche Begrenzung mindestens 10 mal ausweiten oder
- **Echtzeit-Ausnahme:** Die zeitliche Begrenzung ist ein erforderlicher Bestandteil eines Echtzeit-Ereignisses (zum Beispiel einer Auktion) und es gibt keine Alternative zur zeitlichen Begrenzung oder
- **Unentbehrliche Ausnahme:** Die zeitliche Begrenzung ist unentbehrlich und eine Ausweitung dieser würde die Handlung ungültig machen oder
- **20 Stunden-Ausnahme:** Die zeitliche Begrenzung beträgt mehr als 20

Stunden.

Anmerkung: Dieses Erfolgskriterium hilft dabei sicherzustellen, dass Benutzer Aufgaben beenden können ohne unerwartete Änderungen am Inhalt oder Gesamtzusammenhang, die das Ergebnis einer zeitlichen Begrenzung sind. Dieses Erfolgskriterium sollte zusammen mit [Erfolgskriterium 3.2.1](#) betrachtet werden, welches Änderungen am Inhalt oder am Gesamtzusammenhang als Ergebnis von Benutzerhandlungen begrenzt.

2.2.2 Pausieren, beenden, ausblenden: Für sich bewegende, blinkende, scrollende oder sich automatisch aktualisierende Informationen gelten alle folgenden Punkte: (Stufe A)

[2.2.2 erfüllen 2.2.2 verstehen](#)

- **Sich bewegend, blinkend, scrollend:** Für alle sich bewegenden, blinkenden oder scrollenden Informationen, die (1) automatisch beginnen, (2) länger als 5 Sekunden dauern und (3) parallel zu anderen Inhalten dargestellt werden, gibt es einen Mechanismus für den Benutzer, um diese zu pausieren, zu beenden oder auszublenden außer die Bewegung, das Blinken oder das Scrollen ist Teil einer Handlung, bei der es unentbehrlich ist und
- **Automatische Aktualisierung:** Für alle sich automatisch aktualisierenden Informationen, die (1) automatisch beginnen und (2) parallel mit anderen Inhalten dargestellt werden, gibt es einen Mechanismus, damit der Benutzer die Aktualisierung pausieren, beenden oder ausblenden oder die Häufigkeit der Aktualisierung kontrollieren kann, außer die automatische Aktualisierung ist Teil einer Handlung, bei der sie unentbehrlich ist.

Anmerkung 1: Für Anforderungen in Bezug auf flackernden oder blitzenden Inhalt beachten Sie [Richtlinie 2.3](#).

Anmerkung 2: Jeglicher Inhalt, der dieses Erfolgskriterium nicht erfüllt, kann die Möglichkeit eines Benutzers beeinträchtigen, die ganze Seite zu nutzen. Daher muss jeglicher Inhalt auf einer Webseite (egal ob er dazu benutzt wird, andere Erfolgskriterien zu erfüllen oder nicht) dieses Erfolgskriterium erfüllen. Siehe [Konformitätsbedingung 5: Nicht-Störend](#).

Anmerkung 3: Inhalt, der regelmäßig durch Software aktualisiert oder zum Benutzeragenten gestreamt wird, muss Informationen, die zwischen dem Beginn der Pause und der Wiederaufnahme der Präsentation generiert oder erhalten werden, nicht aufrechterhalten oder anzeigen, da dies möglicherweise technisch nicht möglich ist und es in vielen Situationen irreführend sein könnte, dies zu tun.

Anmerkung 4: Eine Animation, die als Teil einer Vorlade-Phase oder einer ähnlichen Situation entsteht, kann als unentbehrlich angesehen werden, wenn für alle Benutzer während dieser Phase keine Interaktion stattfinden kann und wenn es Benutzer verwirren könnte oder dazu führen könnte, dass sie denken, dass der Inhalt eingefroren oder defekt ist, wenn der Fortschritt nicht angezeigt wird.

2.2.3 Keine Zeiteinteilung: Die Zeiteinteilung ist kein unentbehrlicher Teil eines vom Inhalt dargestellten Ereignisses oder einer Handlung außer bei nicht-interaktiven synchronisierten Medien und Echtzeit-Ereignissen. (Stufe AAA)

[2.2.3 erfüllen 2.2.3 verstehen](#)

2.2.4 Unterbrechungen: Unterbrechungen können vom Benutzer aufgeschoben oder unterdrückt werden mit Ausnahme von Unterbrechungen, bei denen es sich um einen Notfall handelt. (Stufe AAA)

[2.2.4 erfüllen 2.2.4 verstehen](#)

2.2.5 Erneute Authentifizierung: Wenn eine authentifizierte Sitzung abläuft, kann der Benutzer die Handlung nach der erneuten Authentifizierung ohne Datenverlust fortführen. (Stufe AAA)

[2.2.5 erfüllen](#) [2.2.5 verstehen](#)

Richtlinie 2.3 Anfälle: Gestalten Sie Inhalte nicht auf Arten, von denen bekannt ist, dass sie zu Anfällen führen.

[Richtlinie 2.3 verstehen](#)

2.3.1 Grenzwert von dreimaligem Blitzen oder weniger: Webseiten enthalten nichts, was öfter als dreimal in einem beliebigen, eine Sekunde dauernden Zeitraum blitzt, oder der Blitz ist unterhalb der allgemeinen Grenzwerte zu Blitzen und roten Blitzen. (Stufe A)

[2.3.1 erfüllen](#) [2.3.1 verstehen](#)

Anmerkung: Jeglicher Inhalt, der dieses Erfolgskriterium nicht erfüllt, kann die Möglichkeit eines Benutzers beeinträchtigen, die ganze Seite zu nutzen. Daher muss jeglicher Inhalt auf einer Webseite (egal ob er dazu benutzt wird, andere Erfolgskriterien zu erfüllen oder nicht) dieses Erfolgskriterium erfüllen. Siehe [Konformitätsbedingung 5: Nicht-Störend](#).

2.3.2 Drei Blitze: Webseiten enthalten nichts, das öfter als dreimal in einem beliebigen, eine Sekunde dauernden Zeitraum blitzt. (Stufe AAA)

[2.3.2 erfüllen](#) [2.3.2 verstehen](#)

Richtlinie 2.4 Navigierbar: Stellen Sie Mittel zur Verfügung, um Benutzer dabei zu unterstützen zu navigieren, Inhalte zu finden und zu bestimmen, wo sie sich befinden.

[Richtlinie 2.4 verstehen](#)

2.4.1 Blöcke umgehen: Es gibt einen Mechanismus, um Inhaltsblöcke zu umgehen, die auf verschiedenen Webseiten wiederholt werden. (Stufe A)

[2.4.1 erfüllen](#) [2.4.1 verstehen](#)

2.4.2 Seite mit Titel versehen: Webseiten haben einen Titel, der Thema oder Zweck beschreibt. (Stufe A)

[2.4.2 erfüllen](#) [2.4.2 verstehen](#)

2.4.3 Fokus-Reihenfolge: Wenn eine Webseite der Reihe nach navigiert werden kann und die Reihenfolge der Navigation die Bedeutung oder Bedienung beeinflusst, erhalten fokussierbare Komponenten den Fokus in einer Reihenfolge, der Bedeutung und Bedienbarkeit aufrecht erhält. (Stufe A)

[2.4.3 erfüllen](#) [2.4.3 verstehen](#)

2.4.4 Linkzweck (im Kontext): Der Zweck jedes Links kann durch den Linktext allein oder durch den Linktext zusammen mit seinem durch Software bestimmten Link-Kontext bestimmt werden außer in Fällen, in denen der Zweck des Links mehrdeutig für Benutzer im Allgemeinen wäre. (Stufe A)

[2.4.4 erfüllen](#) [2.4.4 verstehen](#)

2.4.5 Verschiedene Methoden: Es gibt mehr als eine Methode, um eine Webseite innerhalb eines Satzes von Webseiten zu finden, außer die Webseite ist das Ergebnis oder ein Schritt innerhalb eines Prozesses. (Stufe AA)

[2.4.5 erfüllen](#) [2.4.5 verstehen](#)

2.4.6 Überschriften und Beschriftungen (Labels): Überschriften und Labels beschreiben ein Thema oder einen Zweck. (Stufe AA)

[2.4.6 erfüllen](#) [2.4.6 verstehen](#)

2.4.7 Fokus sichtbar: Jede durch Tastatur bedienbare Benutzerschnittstelle hat einen Bedienmodus, bei dem der Tastaturfokus sichtbar ist. (Stufe AA)

[2.4.7 erfüllen](#) [2.4.7 verstehen](#)

2.4.8 Position: Es gibt Informationen zu der Position des Benutzers innerhalb eines Satzes von Webseiten. (Stufe AAA)

[2.4.8 erfüllen](#) [2.4.8 verstehen](#)

2.4.9 Linkzweck (reiner Link): Es gibt einen Mechanismus, um den Zweck jedes Links durch den Linktext allein zu erkennen, außer der Linkzweck wäre mehrdeutig für Benutzer im Allgemeinen. (Stufe AAA)

[2.4.9 erfüllen](#) [2.4.9 verstehen](#)

2.4.10 Abschnittsüberschriften: Abschnittsüberschriften werden genutzt, um den Inhalt zu gliedern. (Stufe AAA)

[2.4.10 erfüllen](#) [2.4.10 verstehen](#)

Anmerkung 1: „Überschrift“ wird in seiner allgemeinen Bedeutung benutzt und beinhaltet Titel und andere Methoden, um verschiedenen Arten von Inhalt eine Überschrift hinzuzufügen.

Anmerkung 2: Dieses Erfolgskriterium behandelt Abschnitte innerhalb von Geschriebenem, nicht Bestandteile der Benutzerschnittstelle. Bestandteile der Benutzerschnittstelle werden unter [Erfolgskriterium 4.1.2](#) behandelt.

Prinzip 3: Verständlich - Informationen und Bedienung der Benutzerschnittstelle müssen verständlich sein.

Richtlinie 3.1 Lesbar: Machen Sie Inhalt lesbar und verständlich.

[Richtlinie 3.1 verstehen](#)

3.1.1 Sprache der Seite: Die voreingestellte menschliche Sprache jeder Webseite kann durch Software bestimmt werden. (Stufe A)

[3.1.1 erfüllen](#) [3.1.1 verstehen](#)

3.1.2 Sprache von Teilen: Die menschliche Sprache jedes Abschnitts oder jedes Satzes im Inhalt kann durch Software bestimmt werden außer bei Eigennamen, technischen Fachbegriffen, Wörtern einer unklaren Sprache und Wörtern oder Wendungen, die Teil des Jargons des direkt umliegenden Textes geworden sind. (Stufe AA)

[3.1.2 erfüllen](#) [3.1.2 verstehen](#)

3.1.3 Ungewöhnliche Wörter: Es gibt einen Mechanismus, um spezielle Definitionen von Wörtern oder Wendungen zu erkennen, die auf ungewöhnliche oder eingeschränkte Weise benutzt werden, Idiome und Jargon eingeschlossen. (Stufe AAA)

[3.1.3 erfüllen](#) [3.1.3 verstehen](#)

3.1.4 Abkürzungen: Es gibt einen Mechanismus, um die ausgeschriebene Form oder Bedeutung von Abkürzungen zu erkennen. (Stufe AAA)

[3.1.4 erfüllen](#) [3.1.4 verstehen](#)

3.1.5 Leseniveau: Wenn der Text nach der Entfernung von Eigennamen und Titeln Lesefähigkeiten voraussetzt, die über das Niveau der niedrigen,

[3.1.5 erfüllen](#) [3.1.5 verstehen](#)

sekundären Schulbildung hinausgehen, dann gibt es ergänzenden Inhalt oder eine Version, die keine über die niedrige, sekundäre Schulbildung hinausgehenden Lesefähigkeiten verlangt. (Stufe AAA)

3.1.6 Aussprache: Es gibt einen Mechanismus, um die bestimmte Aussprache von Wörtern zu erkennen, wenn die Bedeutung der Wörter - im Zusammenhang - mehrdeutig ist, wenn man die Aussprache nicht kennt. (Stufe AAA)

[3.1.6 erfüllen](#) [3.1.6 verstehen](#)

Richtlinie 3.2 Vorhersehbar: Sorgen Sie dafür, dass Webseiten vorhersehbar aussehen und funktionieren.

[Richtlinie 3.2 verstehen](#)

3.2.1 Bei Fokus: Wenn irgendein Bestandteil den Fokus erhält, dann löst dies nicht eine Änderung des Kontextes aus. (Stufe A)

[3.2.1 erfüllen](#) [3.2.1 verstehen](#)

3.2.2 Bei Eingabe: Die Änderung der Einstellung irgendeines Bestandteils der Benutzerschnittstelle führt nicht automatisch zur Änderung des Kontextes, außer der Benutzer wurde vor Benutzung des Bestandteils auf das Verhalten hingewiesen. (Stufe A)

[3.2.2 erfüllen](#) [3.2.2 verstehen](#)

3.2.3 Konsistente Navigation: Navigationsmechanismen, die auf mehreren Webseiten innerhalb eines Satzes von Webseiten wiederholt werden, treten jedes Mal, wenn sie wiederholt werden, in der gleichen relativen Reihenfolge auf, außer eine Änderung wird durch den Benutzer ausgelöst. (Stufe AA)

[3.2.3 erfüllen](#) [3.2.3 verstehen](#)

3.2.4 Konsistente Erkennung: Bestandteile mit der gleichen Funktionalität innerhalb eines Satzes von Webseiten werden konsistent erkannt. (Stufe AA)

[3.2.4 erfüllen](#) [3.2.4 verstehen](#)

3.2.5 Änderung auf Anfrage: Änderungen des Kontextes werden nur durch Benutzeranfrage ausgelöst oder es gibt einen Mechanismus, um solche Änderungen abzuschalten. (Stufe AAA)

[3.2.5 erfüllen](#) [3.2.5 verstehen](#)

Richtlinie 3.3 Hilfestellung bei der Eingabe: Helfen Sie den Benutzern dabei, Fehler zu vermeiden und zu korrigieren.

[Richtlinie 3.3 verstehen](#)

3.3.1 Fehlererkennung: Wenn ein Eingabefehler automatisch erkannt wird, dann wird das fehlerhafte Element identifiziert und der Fehler wird dem Benutzer in Textform beschrieben. (Stufe A)

[3.3.1 erfüllen](#) [3.3.1 verstehen](#)

3.3.2 Beschriftungen (Labels) oder Anweisungen: Wenn der Inhalt eine Eingabe durch den Benutzer verlangt werden Beschriftungen (Labels) oder Anweisungen bereitgestellt. (Stufe A)

[3.3.2 erfüllen](#) [3.3.2 verstehen](#)

3.3.3 Fehlerempfehlung: Wenn ein Eingabefehler automatisch erkannt wird und Korrekturempfehlungen bekannt sind, dann werden diese Empfehlungen dem Benutzer bereitgestellt, außer dies würde die Sicherheit oder den Zweck

[3.3.3 erfüllen](#) [3.3.3 verstehen](#)

des Inhalts gefährden. (Stufe AA)

3.3.4 Fehlervermeidung (rechtliche, finanzielle, Daten): Für Webseiten, die eine für den Benutzer auftretende rechtliche Verpflichtung oder finanzielle Transaktion zur Folge haben, die Benutzer-gesteuerte Daten in Datenspeicherungssystemen ändern oder löschen oder die Testantworten des Benutzers abschicken, gilt mindestens eines der Folgenden: (Stufe AA)

[3.3.4 erfüllen](#) [3.3.4 verstehen](#)

1. **Reversibel:** Versendete Daten sind reversibel.
2. **Geprüft:** Vom Benutzer eingegebene Daten werden auf Eingabefehler überprüft und der Benutzer erhält die Gelegenheit, diese zu korrigieren.
3. **Bestätigt:** Es gibt einen Mechanismus, um Informationen zu überprüfen, zu bestätigen und zu korrigieren, bevor sie endgültig abgesendet werden.

3.3.5 Hilfe: Es gibt eine kontextsensitive Hilfe. (Stufe AAA)

[3.3.5 erfüllen](#) [3.3.5 verstehen](#)

3.3.6 Fehlervermeidung (alle): Für Webseiten, die verlangen, dass der Benutzer Informationen absendet, gilt mindestens eines der Folgenden: (Stufe AAA)

[3.3.6 erfüllen](#) [3.3.6 verstehen](#)

1. **Reversibel:** Versendete Daten sind reversibel.
2. **Geprüft:** Vom Benutzer eingegebene Daten werden auf Eingabefehler überprüft und der Benutzer erhält die Gelegenheit, diese zu korrigieren.
3. **Bestätigt:** Es gibt einen Mechanismus, um Informationen zu überprüfen, zu bestätigen und zu korrigieren, bevor sie endgültig abgesendet werden.

Prinzip 4: Robust - Inhalte müssen robust genug sein, damit sie zuverlässig von einer großen Auswahl an Benutzeragenten einschließlich assistierender Techniken interpretiert werden können.

Richtlinie 4.1 Kompatibel: Maximieren Sie die Kompatibilität mit aktuellen und zukünftigen Benutzeragenten, einschließlich assistierender Techniken.

[Richtlinie 4.1 verstehen](#)

4.1.1 Syntaxanalyse: Bei Inhalt, der durch die Benutzung von Auszeichnungssprache implementiert wurde, haben Elemente komplette Start- und End-Tags, werden Elemente entsprechend ihrer Spezifikationen verschachtelt, enthalten Elemente keine doppelten Attribute und alle IDs sind einzigartig, außer wenn die Spezifikationen diese Eigenschaften erlauben. (Stufe A)

[4.1.1 erfüllen](#) [4.1.1 verstehen](#)

Anmerkung: Start- und End-Tags, bei denen entscheidende Zeichen in ihrer Formation fehlen, wie eine schließende spitze Klammer oder nicht zueinander passende Anführungszeichen von Attribut-Werten, sind nicht vollständig.

4.1.2 Name, Rolle, Wert: Für alle Bestandteile der Benutzerschnittstelle (einschließlich, aber nicht beschränkt auf: Formularelemente, Links und durch Skripte generierte Komponenten) können Name und Rolle durch Software bestimmt werden; Zustände, Eigenschaften und Werte, die vom Benutzer festgelegt werden können, können durch Software festgelegt sein; und die

[4.1.2 erfüllen](#) [4.1.2 verstehen](#)

Benachrichtigung über Änderungen an diesen Elementen steht den Benutzeragenten zur Verfügung, einschließlich assistierender Techniken.

(Stufe A)

Anmerkung: Dieses Erfolgskriterium ist hauptsächlich für Webautoren gedacht, die ihre eigenen Bestandteile der Benutzerschnittstelle entwickeln oder skripten. Standard-HTML-Steuerelemente erfüllen zum Beispiel bereits dieses Erfolgskriterium, wenn sie entsprechend der Spezifikation benutzt werden.

Konformität

Dieser Abschnitt ist normativ.

In diesem Abschnitt sind die Anforderungen an die Konformität zu den WCAG 2.0 aufgelistet. Hier erhalten Sie außerdem Informationen darüber, wie man Konformitätserklärungen erstellt, die optional sind. Abschließend wird beschrieben, was es bedeutet, Barrierefreiheit unterstützend zu sein, da man sich nur dann, wenn man Techniken auf eine die Barrierefreiheit unterstützende Art benutzt, auf die Konformität verlassen kann. [Konformität verstehen \(englisch\)](#) beinhaltet weitere Erklärungen zu dem Konzept „Barrierefreiheit unterstützend“.

Konformitätsbedingungen

Damit eine Webseite WCAG 2.0-konform ist, müssen alle folgenden Konformitätsbedingungen erfüllt sein:

1. Konformitätsstufe: Eine der folgenden Stufen der Konformität ist vollständig erfüllt.

- **Stufe A:** Für eine Konformität auf Stufe A (die minimale Konformitätsstufe) muss die Webseite alle Erfolgskriterien der Stufe A erfüllen oder es wird eine konforme Alternativversion zur Verfügung gestellt.
- **Stufe AA:** Für eine Konformität auf Stufe AA muss die Webseite alle Erfolgskriterien der Stufen A und AA erfüllen oder es wird eine Stufe AA-konforme Alternativversion zur Verfügung gestellt.
- **Stufe AAA:** Für eine Konformität auf Stufe AAA muss die Webseite alle Erfolgskriterien der Stufen A, AA und AAA erfüllen oder es wird eine Stufe AAA-konforme Alternativversion zur Verfügung gestellt.

Anmerkung 1: Obwohl eine Konformität nur in den angegebenen Stufen erreicht werden kann, werden Autoren dazu ermutigt, (in ihrer Erklärung) jeglichen Fortschritt, den sie in Bezug auf die Erfüllung von Erfolgskriterien aller Stufen über die erreichte Stufe der Konformität hinaus gemacht haben, aufzuführen.

Anmerkung 2: Es wird nicht empfohlen, Konformität auf Stufe AAA als allgemeine Richtlinie für komplette Websites zu fordern, da es bei manchen Inhalten nicht möglich ist, alle Erfolgskriterien der Stufe AAA zu erfüllen.

2. Ganze Seiten: Konformität (und Konformitätsstufen) gelten nur für (eine) ganze Webseite(n) und kann nicht erreicht werden, wenn ein Teil einer Webseite ausgeschlossen ist.

Anmerkung 1: Zum Zweck der Bestimmung der Konformität gelten Alternativen zu einem Teil der Inhalte einer Seite als Teil der Seite, wenn die Alternativen direkt von der Seite aus erreicht werden können, z.B. eine lange Beschreibung oder eine alternative Darstellung eines Videos.

Anmerkung 2: Autoren von Webseiten, die aufgrund von Inhalten, die außerhalb der Kontrolle des Autors liegen, nicht konform sein können, können eine [Erklärung partieller Konformität](#) in Betracht ziehen.

3. Vollständiger Prozess: Wenn eine Webseite Teil einer Folge von Webseiten ist, die einen Prozess darstellen (z.B. eine Folge von Schritten, die abgeschlossen werden müssen, um eine Handlung auszuführen), dann müssen alle Webseiten in dem Prozess zu der bestimmten Stufe oder höher konform sein. (Konformität zu einer bestimmten Stufe ist nicht möglich, wenn irgendeine Seite in dem Vorgang nicht zu der Stufe oder zu einer höheren Stufe konform ist.)

Beispiel: Ein Online-Shop hat eine Reihe von Seiten, die benutzt werden, um Produkte auszuwählen und zu kaufen. Alle Seiten in der Abfolge vom Anfang bis zum Ende (Kasse) sind konform, damit alle Seiten, die Teil des Prozesses sind, konform sind.

4. Ausschließliche Benutzung von Techniken auf eine die Barrierefreiheit unterstützende Art: Nur

bei der Benutzung von Techniken auf eine die Barrierefreiheit unterstützende Art kann man sich darauf verlassen, dass die Erfolgskriterien erfüllt werden. Jegliche Information oder Funktionalität, die auf eine nicht die Barrierefreiheit unterstützende Art zur Verfügung gestellt wird, ist auch auf eine die Barrierefreiheit unterstützende Art und Weise verfügbar. (Siehe [Barrierefreiheit unterstützend verstehen \(englisch\)](#).)

5. Nicht störend: Wenn Techniken auf nicht die Barrierefreiheit unterstützende Art benutzt werden oder wenn sie auf nicht -konforme Art benutzt werden, dann blockieren sie nicht die Fähigkeit des Benutzers, auf den Rest der Seite zuzugreifen. Darüber hinaus erfüllt die Webseite als Ganzes weiterhin die Konformitätsbedingungen unter jeder der folgenden Bedingungen:

1. wenn irgendeine Technik, auf die man sich nicht verlassen kann, in einem Benutzeragenten angeschaltet wird,
2. wenn irgendeine Technik, auf die man sich nicht verlassen kann, in einem Benutzeragenten ausgeschaltet wird und
3. wenn irgendeine Technik, auf die man sich nicht verlassen kann, nicht von dem Benutzeragenten unterstützt wird

Darüber hinaus gelten die folgenden Erfolgskriterien für sämtlichen Inhalt einer Seite einschließlich Inhalt, auf dessen Konformität man sich sonst nicht verlassen würde, da das Scheitern bei der Erfüllung dieser die Nutzung der Seite beeinträchtigen könnte:

- **1.4.2 - Audio-Steuerelement,**
- **2.1.2 - Keine Tastatur-Falle,**
- **2.3.1 - Grenzwert von dreimaligem Blinken oder weniger,** und
- **2.2.2 - Pausieren, beenden, ausblenden.**

Anmerkung: Wenn eine Seite nicht konform sein kann (zum Beispiel eine Konformitäts-Testseite oder eine Beispielseite), dann darf diese nicht in dem Geltungsbereich der Konformität oder in der Konformitätserklärung inbegriffen sein.

Für weitere Informationen einschließlich Beispielen lesen Sie [Konformitätsbedingungen verstehen \(englisch\)](#).

Konformitätserklärungen (Optional)

Konformität wurde nur für Webseiten definiert. Eine Konformitätserklärung kann jedoch eine Seite, eine Reihe von Seiten oder mehrere verwandte Webseiten umfassen.

Erforderliche Komponenten einer Konformitätserklärung

Konformitätserklärungen werden **nicht verlangt**. Autoren können WCAG 2.0-konform sein, ohne eine Erklärung abzugeben. Wenn jedoch eine Konformitätserklärung abgegeben wird, dann **muss** diese die folgenden Informationen beinhalten:

1. **Datum** der Erklärung
2. **Titel der Richtlinien, Version und URI** der „Richtlinien für barrierefreie Webinhalte 2.0 unter <http://www.w3.org/TR/2008/REC-WCAG20-20081211/>“
3. Erfüllte **Konformitätsstufe**: (Stufe A, AA oder AAA)
4. **Eine präzise Beschreibung der Webseiten**, wie zum Beispiel eine Liste von URIs, für welche die Erklärung abgegeben wird einschließlich der Information, ob Subdomains in der Erklärung beinhaltet sind.

Anmerkung 1: Die Webseiten können durch eine Liste beschrieben werden oder durch einen Ausdruck, der alle in der Erklärung beinhalteten URIs beschreibt.

Anmerkung 2: Webbasierte Produkte, die vor der Installation auf der Kundenwebsite keinen URI haben, können eine Erklärung haben, dass das Produkt konform wäre, wenn es installiert ist.

5. Eine Liste mit **Webinhalts-Techniken, auf die man sich verlässt**.

Anmerkung: Wenn ein Konformitätslogo benutzt wird, dann würde dies eine Erklärung darstellen und muss von den oben aufgeführten erforderlichen Komponenten einer Konformitätserklärung begleitet sein.

Optionale Komponenten einer Konformitätserklärung

Ziehen Sie es in Betracht, zusätzlich zu den oben genannten erforderlichen Komponenten einer Konformitätserklärung weitere Informationen bereitzustellen, um Benutzern zu helfen. Empfohlene zusätzliche Informationen beinhalten:

- Eine Liste mit erfüllten Erfolgskriterien, die über die erklärte Konformitätsstufe hinausgehen. Diese Information sollte auf eine Art und Weise zur Verfügung gestellt werden, die Benutzer nutzen können, vorzugsweise maschinen-lesbare Metadaten.
- Eine Liste mit den speziellen Techniken, die „*benutzt werden, auf die man sich aber nicht verlässt*“.
- Eine Liste mit Benutzeragenten einschließlich assistierender Techniken, die benutzt wurden um den Inhalt zu testen.
- Informationen zu allen zusätzlich unternommenen Schritten, die über das Erfolgskriterium hinausgehen, um die Barrierefreiheit zu verbessern.
- Eine maschinen-lesbare Metadaten-Version der Liste mit speziellen Techniken, auf die man sich verlässt.
- Eine maschinen-lesbare Metadaten-Version der Konformitätserklärung.

Anmerkung 1: Für weitere Informationen und beispielhafte Konformitätserklärungen beachten Sie [Konformitätserklärungen verstehen \(englisch\)](#).

Anmerkung 2: Für weitere Informationen zur Benutzung von Metadaten in Konformitätserklärungen beachten Sie [Metadaten verstehen \(englisch\)](#).

Erklärung partieller Konformität - Inhalte von Dritten

Manchmal werden Webseiten erstellt, zu denen später zusätzliche Inhalte hinzugefügt werden: zum Beispiel eine E-Mail-Anwendung, ein Blog, ein Artikel, der es den Benutzern ermöglicht, Kommentare hinzuzufügen, oder Anwendungen, die vom Benutzer beigesteuerte Inhalte unterstützen. Ein anderes Beispiel wäre eine Seite, wie beispielsweise eine Portal- oder Nachrichtenseite, die zusammengesetzt wird aus Inhalten, die von verschiedenen Beitragenden gesammelt wurden oder Sites, die mit der Zeit automatisch Inhalte von anderen Quellen einfügen, wie beispielsweise, wenn Anzeigen dynamisch eingefügt werden.

In diesen Fällen ist es zum Zeitpunkt der ursprünglichen Veröffentlichung nicht möglich zu wissen, wie der unkontrollierte Inhalt der Seiten sein wird. Es ist wichtig zu bedenken, dass der unkontrollierte Inhalt die Barrierefreiheit des kontrollierten Inhalts auch beeinflussen kann. Es stehen zwei Optionen zur Verfügung:

1. Eine Bestimmung der Konformität kann nach bestem Wissen und Gewissen gemacht werden. Wenn eine Seite dieses Typs überwacht und innerhalb von 2 Arbeitstagen repariert wird (nicht-konformer Inhalt wird entfernt oder konform gemacht), dann kann eine Konformitäts-Bestimmung oder -Erklärung gemacht werden, da die Seite konform ist mit Ausnahme von Fehlern in extern beigesteuerten Inhalten, die, wenn man auf sie trifft, korrigiert oder entfernt werden. Eine Konformitätserklärung kann nicht gemacht werden, wenn es nicht möglich ist, nicht-konforme Inhalte zu überwachen oder zu korrigieren;
ODER
2. Man kann eine „Erklärung partieller Konformität“ abgeben, dass die Seite nicht konform ist, aber konform sein könnte, wenn bestimmte Teile entfernt würden. Die Form dieser Erklärung wäre: „Diese Seite ist nicht konform, wäre aber konform zu WCAG 2.0 auf Stufe X, wenn die folgenden Teile aus unkontrollierten Quellen entfernt würden.“ Darüber hinaus wäre das Folgende zutreffend in Bezug auf unkontrollierten Inhalt, was in der Erklärung partieller Konformität beschrieben wird:
 - a. Es handelt sich nicht um Inhalt, welcher der Kontrolle des Autors unterliegt.
 - b. Es wird auf eine Art und Weise beschrieben, welche die Benutzer erkennen können (z.B. kann es nicht beschrieben werden als „alle Teile über die wir keine Kontrolle haben“ außer, diese sind deutlich als solche markiert.)

Erklärung partieller Konformität - Sprache

Man kann eine „Erklärung partieller Konformität aufgrund von Sprache“ abgeben, wenn eine Seite nicht konform ist, aber konform wäre, wenn die Unterstützung der Barrierefreiheit für (alle) auf der Seite benutzten Sprachen existieren würde. Die Form dieser Erklärung wäre: „Diese Seite ist nicht konform, wäre aber konform zu WCAG 2.0 auf Stufe X, wenn die Unterstützung der Barrierefreiheit für die folgende(n) Sprache(n) existieren würde.“

Anhang A: Glossar

Dieser Abschnitt ist normativ.

Abkürzung (abbreviation)

Kurzform eines Wortes, einer Phrase oder eines Namens, wobei die Abkürzung nicht Teil der Sprache geworden ist

Anmerkung 1: Dies beinhaltet Initialworte und Akronyme, wobei:

1. **Initialworte** Kurzformen eines Namens oder eine Phrase sind, gebildet aus den Anfangsbuchstaben oder Silben, die in dem Namen oder der Phrase vorkommen

Anmerkung 1: Nicht in allen Sprachen definiert.

Beispiel 1: SNCF ist ein französisches Initialwort, gebildet aus den Anfangsbuchstaben der Société Nationale des Chemins de Fer, der französischen nationalen Eisenbahn.

Beispiel 2: ESP ist ein Initialwort für Extrasensory Perception (Übersinnliche Wahrnehmung).

2. **Akronyme** abgekürzte Formen sind, die aus den Anfangsbuchstaben oder Teilen anderer Wörter (in einem Namen oder einer Phrase) gebildet werden und die als Wort ausgesprochen werden können

Beispiel: NOAA ist ein Akronym, das aus den Anfangsbuchstaben der National Oceanic and Atmospheric Administration in den Vereinigten Staaten gebildet wird.

Anmerkung 2: Einige Unternehmen haben ein ehemaliges Initialwort als Firmennamen übernommen. In diesen Fällen sind die Buchstaben (z.B. Ecma) der neue Firmenname und das Wort wird nicht länger als Abkürzung betrachtet.

Abschnitt (section)

Ein in sich geschlossener Block von geschriebenem Inhalt, der ein oder mehrere verwandte Themen oder Gedanken behandelt.

Anmerkung: Ein Abschnitt kann aus einem oder mehreren Absätzen bestehen und Grafiken, Tabellen, Listen und Unter-Abschnitte beinhalten.

Allgemeine Grenzwerte zu Blitzen und roten Blitzen (general flash and red flash thresholds)

Ein Blitz oder eine schnell wechselnde Sequenz von Bildern ist unterhalb des Grenzwertes (d.h. Inhalt **besteht die Prüfung**), wenn eines der Folgenden zutrifft:

1. Es gibt nicht mehr als drei **allgemeine Blitze** und / oder nicht mehr als drei **rote Blitze** innerhalb von beliebigen Ein-Sekunden-Zeiträumen; oder
2. Der zusammengenommene Bereich von gleichzeitig auftretenden Blitzen belegt nicht mehr als eine Summe von .006 Steradianen innerhalb jedes beliebigen 10 Grad visuellen Feldes auf dem Bildschirm (25 % jedes beliebigen 10-Grad visuellen Feldes auf dem Bildschirm) bei einer typischen Betrachtungsentfernung.

Wobei:

- Ein **allgemeiner Blitz** als ein Paar von entgegengesetzten Änderungen in relativer Luminanz von 10 % oder mehr der maximalen relativen Luminanz definiert wird, wobei die relative Luminanz des dunkleren Bildes unter 0.80 liegt; und wo „ein Paar von entgegengesetzten Änderungen“ eine Zunahme gefolgt von einer Abnahme ist oder eine Abnahme gefolgt von einer Zunahme. Und
- Ein **roter Blitz** als jedes Paar von entgegengesetzten Übergängen, bei denen ein gesättigtes Rot beteiligt ist, definiert wird.

Ausnahme: Blitzen, das ein feines, ausgeglichenes Muster wie weißes Rauschen oder ein wechselndes Schachbrettmuster mit „Quadraten“ ist, die auf einer Seite kleiner sind als 0.1 Grad (des visuellen Feldes bei typischem Betrachtungsabstand), verstößt nicht gegen die Grenzwerte.

Anmerkung 1: Die Benutzung eines 341 x 256 Pixel großen Rechtecks irgendwo in dem gezeigten Bildschirmbereich, wenn der Inhalt bei 1024 x 768 Pixeln betrachtet wird, gibt bei allgemeiner Software oder Webinhalten eine gute Einschätzung eines 10 Grad visuellen Feldes für Standard-Bildschirmgrößen und Betrachtungsentfernungen (z.B. 15-17 Zoll Bildschirm bei 56 - 66 cm). (Bildschirme mit höheren Auflösungen, auf denen das gleiche Rendering des Inhalts gezeigt wird, ergeben kleinere und sicherere Bilder, daher werden die geringeren Auflösungen benutzt, um die

Grenzwerte zu definieren.)

Anmerkung 2: Ein Übergang ist der Wechsel in relativer Luminanz (oder relativer Luminanz/Farbe für rotes Blitzen) zwischen nebeneinander liegenden Spitzen und Senken in einem Graph von relativer Luminanzmessung (oder relativer Luminanz/Farbe bei rotem Blitzen) in Bezug auf die Zeit. Ein Blitz besteht aus zwei entgegengesetzten Änderungen.

Anmerkung 3: Die derzeitige Arbeitsdefinition in diesem Fachbereich für ein „**Paar von entgegengesetzten Übergängen, die ein gesättigtes Rot beinhalten**“ lautet: Wenn für jeden oder beide Zustände, die in jedem Übergang involviert sind, $R/(R + G + B) \geq 0.8$ und der Wechsel des Wertes von $(R - G - B) \times 320 > 20$ (negative Werte von $(R - G - B) \times 320$ werden auf Null gesetzt) für beide Übergänge ist. R, G, B Werte reichen von 0-1 wie in der "relativen Luminanz"-Definition festgelegt. [\[HARDING-BINNIE\]](#)

Anmerkung 4: Es gibt Werkzeuge, welche die Analyse durch die Erfassung des Video-Bildschirms ausführen. Es ist allerdings kein Werkzeug nötig, um diese Bedingung zu evaluieren, wenn das Blitzen weniger oder gleich 3 Blitze pro Sekunde ist. Der Inhalt besteht automatisch die Prüfung (siehe #1 und #2 oben).

Alternative für zeitbasierte Medien (alternative for time-based media)

Dokument, das korrekt aufeinanderfolgende Textbeschreibungen von zeitbasierten visuellen und auditiven Informationen beinhaltet und das es ermöglicht, sich das Ergebnis jeder zeitbasierten Interaktion zu erschließen

Anmerkung: Ein Drehbuch, das benutzt wurde um den synchronisierten Medieninhalt zu erstellen, würde dieser Definition nur dann entsprechen, wenn es so abgeändert wurde, dass es nun dem finalen synchronisierten Medium nach der Bearbeitung (nach dem Schnitt) genau entspricht.

Änderungen des Kontextes (changes of context)

Wesentliche Änderungen am Inhalt einer Webseite, die, wenn sie vorgenommen werden, ohne dass dies dem Benutzer bewusst ist, zur Desorientierung derjenigen Benutzer führen können, die nicht die gesamte Seite zeitgleich sehen können.

Änderungen des Kontextes beinhalten Änderungen:

1. des Benutzeragenten;
2. des Viewports;
3. des Fokus;
4. des Inhalts, der zu einer Bedeutungsänderung der Webseite führt.

Anmerkung: Eine Änderung des Inhalts ist nicht immer eine Änderung des Kontextes. Änderungen am Inhalt, wie zum Beispiel eine expandierende Gliederung (expanding outline), ein dynamisches Menü oder eine Steuerung über Reiter, ändern nicht zwangsläufig den Kontext, außer sie ändern auch eines der oben genannten (z.B. den Fokus).

Beispiel: Das Öffnen eines neuen Fensters, das Bewegen des Fokus auf ein anderes Element, das Wechseln zu einer neuen Seite (einschließlich allem, was für den Benutzer so aussieht, als wäre er zu einer neuen Seite gegangen) oder eine signifikante Umordnung von Inhalten auf einer Seite sind Beispiele für Änderungen des Kontextes.

ASCII Art (ASCII art)

Ein Bild, das durch räumliche Anordnung von Buchstaben oder Glyphen erzeugt wird (typischerweise aus den 95 druckbaren ASCII-Zeichen).

Assistierende Technik (wie in diesem Dokument benutzt) (assistive technologies (as used in this document))

Hardware und/oder Software, die als Benutzeragent fungiert oder die mit einem gängigen Benutzeragenten zusammenarbeitet, um Funktionalität zur Verfügung zu stellen, damit die Anforderungen von Benutzern mit Behinderungen erfüllt werden, die über jene hinausgehen, die von gängigen Benutzeragenten angeboten werden.

Anmerkung 1: Funktionalitäten, die von assistierenden Techniken bereitgestellt werden, beinhalten alternative Präsentationen (z.B. als synthetische Sprachausgabe oder vergrößerte Inhalte), alternative Eingabemethoden (z.B. Sprache), zusätzliche Navigations- oder Orientierungsmechanismen und Inhaltstransformationen (z.B. um Tabellen barrierefreier zu machen).

Anmerkung 2: Assistierende Techniken tauschen Daten und Nachrichten mit gängigen

Benutzeragenten oft durch die Benutzung und die Beobachtung von APIs aus.

Anmerkung 3: Die Abgrenzung zwischen gängigen Benutzeragenten und assistierenden Techniken ist nicht absolut. Viele gängige Benutzeragenten stellen einige Funktionen bereit, um Menschen mit Behinderungen zu unterstützen. Der grundlegende Unterschied besteht darin, dass gängige Benutzeragenten ein breites und verschiedenartiges Publikum als Zielgruppe haben, die normalerweise Menschen mit und ohne Behinderungen beinhaltet. Assistierende Techniken haben als Zielgruppe genau definierte Populationen von Benutzern mit bestimmten Behinderungen. Die Unterstützung, die durch assistierende Techniken bereitgestellt wird, ist spezifischer und entspricht den Bedürfnissen ihrer Zielgruppe. Der gängige Benutzeragent kann den assistierenden Techniken wichtige Funktionalitäten zur Verfügung stellen, wie das Abrufen von Webinhalten aus Programmobjekten oder das Aufgliedern von Markup in identifizierbare Datenstrukturen.

Beispiel: Assistierende Techniken, die im Zusammenhang mit diesem Dokument wichtig sind, beinhalten die folgenden:

- Vergrößerungssoftware und andere visuelle Leseassistenten, die von Menschen mit visuellen, wahrnehmungsbedingten und körperlichen Einschränkungen in Bezug auf die Nutzung gedruckter Medien benutzt werden, um Schriftart, Größe, Abstände, Textfarbe oder die Synchronisierung von Text mit Sprache usw. zu ändern, damit die visuelle Lesbarkeit von gerendertem Text oder Bildern verbessert wird;
- Screenreader, die von blinden Menschen benutzt werden, um Informationen in Textform durch synthetische Sprachausgabe oder Braille zu lesen;
- Sprachausgabe-Software (Text-to-Speech-Software), die von manchen Menschen mit kognitiven, Sprach- oder Lernbehinderungen benutzt wird, um Text in synthetische Sprachausgabe zu konvertieren;
- Spracherkennungssoftware, die von Menschen mit Körperbehinderungen benutzt werden kann;
- Alternative Tastaturen, die von Menschen mit bestimmten Körperbehinderungen benutzt werden, um die Tastatur zu simulieren (einschließlich alternativer Tastaturen, die über Kopfsteuerungen, Einzelschalter, Saug- und Blassteuerungen und andere besondere Eingabegeräte bedient werden);
- Alternative Zeigegeräte, die von Menschen mit bestimmten Körperbehinderungen benutzt werden, um das Zeigen mit der Maus und die Aktivierung von Schaltflächen zu simulieren.

Audio (audio)

Die Technik der Tonreproduktion

Anmerkung: Audio kann künstlich erstellt werden (einschließlich Sprachsynthese), durch die Aufzeichnung von Geräuschen aus der realen Welt entstehen oder eine Mischung aus beidem sein.

Audiodeskription (audio description)

Schilderung, die zur Tonspur hinzugefügt wird, um wichtige visuelle Details zu beschreiben, die durch die Haupt-Tonspur allein nicht verständlich sind.

Anmerkung 1: Die Audiodeskription eines Videos gibt Informationen zu Handlungen, Charakteren, Szenenwechseln, Bildschirmtexten und anderen visuellen Inhalten.

Anmerkung 2: In gängigen Audiodeskriptionen wird die Schilderung während bestehender Dialogpausen hinzugefügt. (Siehe dazu auch Erweiterte Audiodeskription.)

Anmerkung 3: In Fällen, in denen alle Video-Informationen bereits in bestehendem Audio bereitgestellt werden, ist keine zusätzliche Audiodeskription notwendig.

Anmerkung 4: Wird auch „Videodeskription“ und „deskriptive Erzählung“ genannt.

Aufgezeichnet (prerecorded)

Informationen, die nicht live sind.

Barrierefreiheit unterstützend (accessibility supported)

Sowohl von den assistierenden Techniken der Benutzer als auch von den Barrierefreiheitsfunktionen in Browsern und anderen Benutzeragenten unterstützt

Sowohl 1. als auch 2. müssen für eine Webinhalts-Technik (oder einen Bestandteil einer Technik) erfüllt werden, damit sich die Anwendung einer Webinhalts-Technik oder eines Bestandteils einer Technik als

die Barrierefreiheit unterstützend qualifiziert:

1. **Die Art und Weise, in der die Webinhalts-Technik benutzt wird, muss von der assistierenden Technik (AT) der Benutzer unterstützt werden.** Dies bedeutet, dass die Art und Weise, wie die Technik benutzt wird, auf Interoperabilität mit der assistierenden Technik der Benutzer in der menschlichen Sprache des Inhalts getestet wurde
UND
2. **Dass Benutzeragenten existieren, die diese Webinhalts-Technik unterstützen und den Benutzern zur Verfügung stehen.** Dies bedeutet, dass mindestens eine der folgenden vier Aussagen zutrifft:
 - a. Die Technik wird nativ in weit verbreiteten Benutzeragenten unterstützt, die außerdem Barrierefreiheit unterstützend sind (wie HTML und CSS);
ODER
 - b. Die Technik wird in einem weit verbreiteten Plug-In unterstützt, das außerdem Barrierefreiheit unterstützend ist;
ODER
 - c. Der Inhalt steht in einer geschlossenen Umgebung zur Verfügung, wie in einem Universitäts- oder Firmennetzwerk, in dem der von der Technik benötigte und von der Organisation benutzte Benutzeragent außerdem die Barrierefreiheit unterstützend ist;
ODER
 - d. Der/die Benutzeragent(en), welche die Technik unterstützen, sind Barrierefreiheit unterstützend und stehen so zum Herunterladen oder zum Kauf zur Verfügung, dass:
 - sie für eine Person mit einer Behinderung nicht teurer sind als für eine Person ohne Behinderung **und**
 - sie für eine Person mit einer Behinderung genauso einfach zu finden und zu erhalten sind, wie für eine Person ohne Behinderungen.

Anmerkung 1: Die WCAG-Arbeitsgruppe und das W3C führen nicht genau auf, welche oder wie viel Unterstützung durch assistierende Techniken für eine bestimmte Nutzung einer Webtechnik vorhanden sein muss, damit diese als Barrierefreiheit unterstützend klassifiziert wird. (Siehe dazu [Notwendiger Grad der Unterstützung assistierender Techniken für die Bezeichnung „Barrierefreiheit unterstützend“ \(englisch\)](#).)

Anmerkung 2: Webtechniken können auf nicht die Barrierefreiheit unterstützende Arten benutzt werden, so lange man sich nicht auf sie verlässt und die Seite als Ganzes den Konformitätsanforderungen entspricht einschließlich [Konformitätsanforderung 4: Benutzung von Techniken auf Barrierefreiheit unterstützende Arten](#) und [Konformitätsanforderung 5: Nicht störend](#).

Anmerkung 3: Wenn eine Webtechnik auf eine die „Barrierefreiheit unterstützende“ Art benutzt wird, dann impliziert das nicht, dass die gesamte Technik oder alle Anwendungen dieser Technik unterstützt werden. Bei den meisten Techniken einschließlich HTML fehlt die Unterstützung für mindestens einen Bestandteil oder eine Art der Anwendung. Seiten sind nur dann WCAG-konform, wenn man sich darauf verlassen kann, dass die Anwendung der die Barrierefreiheit unterstützenden Technik den WCAG-Anforderungen entspricht.

Anmerkung 4: Wenn Webinhalts-Techniken aufgeführt werden, von denen es verschiedene Versionen gibt, dann sollte(n) die unterstützte(n) Version(en) spezifiziert werden.

Anmerkung 5: Eine Möglichkeit für Autoren, die Anwendung einer die Barrierefreiheit unterstützenden Technik ausfindig zu machen, wäre es, Sammlungen von Anwendungsarten zu konsultieren, bei denen dokumentiert wurde, dass sie die Barrierefreiheit unterstützen. (Siehe [die Barrierefreiheit unterstützenden Webtechnik-Anwendungsarten verstehen \(englisch\)](#).) Es ist möglich, dass Autoren, Firmen, Lieferanten von Techniken oder Andere die Benutzungsweisen von Barrierefreiheit unterstützenden Webinhalts-Techniken dokumentieren. Allerdings müssen alle Arten der Benutzung von Techniken in der Dokumentation der oben genannten Definition von Barrierefreiheit unterstützenden Webinhalts-Techniken entsprechen.

Benutzer-gesteuert (user-controllable)

Daten, die dazu gedacht sind, dass der Benutzer auf sie zugreift.

Anmerkung: Dies bezieht sich nicht auf Dinge wie Internet-Logs und Daten zur Beobachtung und Analyse von Suchmaschinen.

Beispiel: Namens- und Adressfelder für ein Benutzerkonto.

Benutzeragent (user agent)

Jegliche Software, die Webinhalt für den Benutzer abrufen und darstellt.

Beispiel: Webbrowser, Mediaplayer, Plug-Ins und andere Programme — einschließlich assistierender Techniken — die dabei helfen, Webinhalt abzurufen, ihn zu rendern und mit ihm zu interagieren.

Benutzung auf ungewöhnliche oder eingeschränkte Weise (used in an unusual or restricted way)

Wörter, die so verwendet werden, dass Benutzer genau wissen müssen, welche Definition anzuwenden ist, um den Inhalt korrekt zu verstehen.

Beispiel: Wenn der Begriff „gig“ in einer Diskussion über Musikkonzerte auftaucht, bedeutet er etwas anderes, als wenn er in einem Artikel über Computer-Festplattenplatz auftaucht. Die passende Definition kann aber durch den Inhalt bestimmt werden. Im Gegensatz dazu wird das Wort „Text“ in den WCAG 2.0 auf eine sehr spezielle Art benutzt, so dass eine Definition im Glossar zur Verfügung gestellt wird.

Beschriftung / Label (label)

Text oder andere Komponente mit einer Textalternative, der oder die dem Benutzer präsentiert wird, um eine Komponente innerhalb von Webinhalten zu identifizieren.

Anmerkung 1: Eine Beschriftung (Label) wird allen Benutzern gezeigt, wobei der Name versteckt sein kann und nur von assistierenden Techniken gezeigt wird. In vielen (aber nicht allen) Fällen sind Name und Beschriftung gleich.

Anmerkung 2: Der Begriff Beschriftung (Label) ist nicht beschränkt auf das Label-Element in HTML.

Bestandteil der Benutzerschnittstelle (user interface component)

Ein Teil des Inhalts, der von den Benutzern als einzelnes Steuerelement für eine bestimmte Funktion wahrgenommen wird.

Anmerkung 1: Mehrere Bestandteile der Benutzerschnittstelle können als einzelnes programmtechnisches Element implementiert sein. In dem Zusammenhang ist das Wort „Bestandteil“ nicht an Programmier Techniken gebunden, sondern an das, was Benutzer als unterschiedliche Steuerelemente wahrnehmen.

Anmerkung 2: Bestandteile der Benutzerschnittstelle beinhalten sowohl Formularelemente und Links als auch Bestandteile, die von Skripten generiert werden.

Beispiel: Ein Applet hat ein „Steuerelement“, das dazu benutzt werden kann, sich Zeile für Zeile, Seite für Seite oder zufällig durch Inhalt zu bewegen. Da jede dieser Möglichkeiten einen Namen hat und unabhängig voneinander einzustellen sein müsste, wäre jede einzelne Möglichkeit ein „Bestandteil der Benutzerschnittstelle.“

Bestimmte Sinneserfahrung (specific sensory experience)

Eine Sinneserfahrung, die weder rein dekorativ ist, noch in erster Linie wichtige Informationen vermittelt oder eine Funktion ausführt.

Beispiel: Beispiele beinhalten die Vorführung eines Flötensolos, Arbeiten visueller Kunst usw.

Beziehungen (relationships)

Bedeutungstragende Verbindungen zwischen eigenständigen Inhaltsteilen.

Bild eines Textes (image of text)

Text, der in einer Nicht-Text-Form (z.B. einem Bild) gerendert wurde, um einen bestimmten visuellen Effekt zu erzielen.

Anmerkung: Dies beinhaltet keinen Text, der Teil eines Bildes ist, das signifikanten anderen visuellen Inhalt enthält.

Beispiel: Der Name einer Person auf einem Namensschild auf einem Foto.

Blinkend (blinking)

Das Hin- und Herwechseln zwischen zwei visuellen Zuständen mit der Absicht, Aufmerksamkeit zu erregen

Anmerkung: Siehe auch Blitz. Es ist möglich, dass etwas groß genug ist und hell genug in der richtigen Frequenz blinkt, damit es auch als Blitz klassifiziert wird.

Blitz (flash)

Ein Paar von entgegengesetzten Änderungen in relativer Luminanz. Wenn die Änderungen groß genug sind und in der richtigen Frequenz auftreten, können sie bei manchen Menschen Anfälle hervorrufen.

Anmerkung 1: Siehe Allgemeine Grenzwerte zu Blitzen und roten Blitzen (general flash and red flash thresholds) für Informationen über Arten von Blitzen, die nicht erlaubt sind.

Anmerkung 2: Siehe auch Blinkend (blinking).

CAPTCHA (CAPTCHA)

Initialwort für „Completely Automated Public Turing test to tell Computers and Humans Apart“

Anmerkung 1: CAPTCHA-Tests beinhalten oft die Aufforderung an den Benutzer, Text einzugeben, der in einem undeutlichen Bild angezeigt oder als verzerrte Audiodatei ausgegeben wird.

Anmerkung 2: Ein Turing-Test ist jedes System von Tests, das dazu entwickelt wurde, Menschen von einem Computer zu unterscheiden. Es wurde nach dem berühmten Computer-Wissenschaftler Alan Turing benannt. Der Begriff wurde von Forschern an der Carnegie Mellon University geprägt.

[\[CAPTCHA\]](#)

Der Reihe nach navigiert (navigated sequentially)

In der Reihenfolge navigiert, die festgelegt wurde, um den Fokus durch die Benutzung einer Tastaturschnittstelle vorrücken zu lassen (von einem Element zum nächsten).

Durch Software bestimmt (durch Software bestimmbar) (programmatically determined (programmatically determinable))

Bestimmt von Software durch vom Autor gelieferte Daten, bereitgestellt auf eine Art und Weise, dass verschiedene Benutzeragenten, einschließlich assistierender Techniken, diese Informationen entnehmen und dem Benutzer in verschiedenen Modalitäten präsentieren können.

Beispiel 1: Bestimmt in einer Markup-Sprache aus Elementen und Attributen, auf die direkt durch allgemein erhältliche assistierende Techniken zugegriffen wird.

Beispiel 2: Bestimmt von Technik-spezifischen Datenstrukturen in einer Nicht-Markup-Sprache und gezeigt von assistierenden Techniken über ein Accessibility-API, welches von allgemein erhältlichen, assistierenden Techniken unterstützt wird.

Durch Software bestimmter Link-Kontext (programmatically determined link context)

Zusätzliche Informationen, die durch Beziehungen mit einem Link durch Software bestimmt werden können. Diese Informationen werden mit dem Link-Text kombiniert und dem Benutzer in verschiedenen Modalitäten präsentiert.

Beispiel: In HTML beinhalten Informationen, die von einem Link in Englisch durch Software bestimmbar sind, Text, der in dem gleichen Absatz, der gleichen Liste oder Tabellenzeile ist wie der Link oder in einer Zeile mit Tabellenüberschrift, die mit der Tabellenzeile verknüpft ist, die den Link enthält.

Anmerkung: Da Screenreader die Zeichensetzung interpretieren können, können sie auch den Zusammenhang aus dem aktuellen Satz verfügbar machen, wenn der Fokus auf einem Link in diesem Satz liegt.

Durch Software festgelegt (programmatically set)

Festgelegt von der Software unter der Benutzung von Methoden, die von Benutzeragenten, einschließlich assistierender Techniken, unterstützt werden.

Echtzeit-Ereignis (real-time event)

Ereignis, das a) zur gleichen Zeit wie das Ansehen desselben stattfindet und b) nicht komplett vom Inhalt generiert wird.

Beispiel 1: Ein „Webcast“ einer Live-Aufführung (findet zur gleichen Zeit wie das Ansehen derselben statt und ist nicht aufgezeichnet).

Beispiel 2: Eine Online-Auktion mit bietenden Personen (findet zur gleichen Zeit statt wie das Ansehen).

Beispiel 3: Lebende Menschen, die in einer virtuellen Welt interagieren, indem sie Avatare benutzen (wird nicht komplett durch den Inhalt generiert und findet zur gleichen Zeit statt wie das Ansehen).

Eingabefehler (input error)

Vom Benutzer gegebene Information, die nicht angenommen wird.

Anmerkung: Dies beinhaltet:

1. Information, die von der Webseite verlangt wird, vom Benutzer aber ausgelassen wurde.
2. Vom Benutzer gegebene Information, die nicht dem erforderlichen Datenformat oder -wert entspricht.

Erfüllt ein Erfolgskriterium (satisfies a success criterion)

Das Erfolgskriterium ist nicht mit 'falsch' zu bewerten, wenn es auf die Seite angewendet wird.

Ergänzender Inhalt (supplemental content)

Zusätzlicher Inhalt, der den primären Inhalt illustriert oder verdeutlicht.

Beispiel 1: Eine Audio-Version einer Webseite.

Beispiel 2: Eine Illustration eines komplexen Prozesses.

Beispiel 3: Ein Absatz, der die wichtigsten Ergebnisse und Empfehlungen einer wissenschaftlichen Studie zusammenfasst.

Erweiterte Audiodeskription (extended audio description)

Audiodeskription, die zu einer audiovisuellen Präsentation hinzugefügt wird, indem das Video angehalten wird, so dass Zeit da ist, um eine zusätzliche Deskription hinzuzufügen.

Anmerkung: Diese Technik wird nur benutzt, wenn der Sinn des Videos ohne die zusätzliche Audiodeskription verloren gehen würde und die Pausen zwischen den Dialogen/der Schilderung zu kurz sind.

Funktionalität (functionality)

Prozesse und Ergebnisse, die durch Handlungen der Benutzer erreicht werden.

Gebärdensprache (sign language)

Eine Sprache, bei der eine Kombination aus Bewegungen von Händen und Armen, aus Gesichtsausdrücken oder aus Körperpositionen benutzt wird, um die Bedeutung zu vermitteln.

Gleiche Funktionalität (same functionality)

Gleiches Ergebnis bei der Benutzung.

Beispiel: Eine Schaltfläche für „Suche“ absenden auf einer Webseite und eine Schaltfläche „finden“ auf einer anderen Webseite können beide ein Feld haben, um einen Begriff einzugeben und Themen auf der Website aufzulisten, die einen Bezug zum abgeschickten Begriff haben. In diesem Fall hätten sie die gleiche Funktionalität, wären aber nicht konsistent beschriftet.

Gleiche relative Reihenfolge (same relative order)

Gleiche Position in Relation zu anderen Elementen.

Anmerkung: Elemente werden als in der gleichen relativen Reihenfolge betrachtet, auch wenn andere Elemente in die ursprüngliche Reihenfolge eingefügt oder daraus entfernt werden. Zum Beispiel können expandierende Navigationsmenüs eine zusätzliche Detailebene einfügen oder ein sekundärer Navigationsabschnitt kann in die Lesereihenfolge eingefügt werden.

Großer Text (large scale (text))

Mit mindestens 18 Punkt oder 14 Punkt fett oder einer Schriftgröße, die eine äquivalente Größe für chinesische, japanische und koreanische (CJK) Schriftarten ergeben würde.

Anmerkung 1: Schriftarten mit außergewöhnlich dünnen Strichen oder ungewöhnlichen Merkmalen und charakteristischen Eigenschaften, welche die Vertrautheit mit ihren Buchstabenformen reduzieren, sind schwerer zu lesen, insbesondere bei geringeren Kontrasten.

Anmerkung 2: Die Schriftgröße ist die Größe zum Zeitpunkt der Auslieferung des Inhalts. Sie beinhaltet keine Größenänderung, die der Benutzer durchführen könnte.

Anmerkung 3: Die tatsächliche Größe eines Buchstaben, den der Benutzer sieht, hängt sowohl von der vom Autor definierten Größe als auch von dem Bildschirm des Benutzers oder den Einstellungen des Benutzeragenten ab. Für viele gängige Fließtext-Schriftarten sind 14 und 18 Punkt groß äquivalent zu 1.2 und 1.5 em oder zu 120 % oder 150 % der Standardgröße für Fließtext (unter der Annahme, dass die Fließtext-Schriftart 100 % ist). Autoren müssen dies aber für die tatsächlich genutzte Schriftart prüfen. Wenn Schriftarten in relativen Einheiten definiert sind, dann wird die tatsächliche Punktgröße vom Benutzeragenten für die Darstellung berechnet. Wenn man dieses

Erfolgskriterium evaluiert, dann sollte man die Punktgröße vom Benutzeragenten erhalten oder man sollte sie, basierend auf der Metrik der Schriftart, berechnen, wie dies ein Benutzeragent macht. Benutzer mit einer Sehbehinderung sind verantwortlich für die Auswahl geeigneter Einstellungen.

Anmerkung 4: Wird Text ohne die Angabe einer Schriftgröße benutzt, dann wäre die kleinste von verbreiteten Browsern benutzte Schriftgröße für unspezifizierten Text eine vernünftigerweise anzunehmende Größe für die Schriftart. Wenn eine Überschrift erster Ebene in verbreiteten Browsern in 14 Punkt fett oder größer gerendert wird, dann wäre es vernünftig anzunehmen, dass es sich um großen Text handelt. Die relative Skalierung kann aus der Standardgröße auf eine ähnliche Art berechnet werden.

Anmerkung 5: Die 18- und 14-Punkt-Größen für Text im Normalschnitt werden von der minimalen Größe für Großschrift (14 Punkt) und der größeren Standardgröße (18 Punkt) abgeleitet. Für andere Schriftarten, wie zum Beispiel CJK-Sprachen, wären die „äquivalenten“ Größen die minimale Großschriftgröße, die für diese Sprachen benutzt wird, sowie die nächst größere Standard-Großschriftgröße.

Idiom (idiom)

Eine Phrase, deren Bedeutung sich nicht aus den einzelnen Wörtern erschließt und bei der man bestimmte Wörter nicht ändern kann, ohne die Bedeutung zu verlieren.

Anmerkung: Idiome können nicht direkt – wörtlich – übersetzt werden, ohne ihre (kulturelle oder sprachabhängige) Bedeutung zu verlieren.

Beispiel 1: Im Englischen bedeutet „spilling the beans“ (wörtlich übersetzt: die Bohnen verschütten) „ein Geheimnis ausplaudern“. Dagegen bedeutet „knocking over the beans“ (wörtlich „die Bohnen umkippen“) oder „spilling the vegetables“ (wörtlich „das Gemüse verschütten“) nicht das Gleiche.

Beispiel 2: Im Japanischen lautet die Phrase „さじを投げる“ wörtlich übersetzt „er wirft einen Löffel“, aber sie bedeutet, dass es nichts gibt, was er tun kann und er schließlich aufgibt.

Beispiel 3: Im Niederländischen lautet „Hij ging met de kippen op stok“ wörtlich übersetzt „Er ging mit den Hühnern zum Schlafen“, aber es bedeutet, dass er zeitig zu Bett ging.

In einem bildschirmfüllenden Fenster (on a full-screen window)

Auf dem Desktop-/Laptop-Bildschirm der gängigsten Größe mit maximiertem Viewport.

Anmerkung: Da Menschen ihre Computer normalerweise mehrere Jahre behalten, ist es am Besten, sich nicht auf die Auflösung der neuesten Desktop/Laptop-Bildschirme zu verlassen, sondern die Auflösung der üblichen Desktop-/Laptop-Bildschirme der letzten Jahre in Betracht zu ziehen, wenn man diese Einschätzung macht.

Informativ (informative)

Für Informationszwecke und nicht für die Konformität erforderlich.

Anmerkung: Inhalt, der für die Konformität erforderlich ist, wird als „normativ“ bezeichnet.

Inhalt (Webinhalt) (content (Web content))

Information und Sinneserfahrung, die dem Benutzer durch einen Benutzeragenten vermittelt werden soll, einschließlich Code oder Markup, welches Struktur, Präsentation und Interaktion des Inhalts definiert.

Jargon (jargon)

Wörter, die auf eine bestimmte Art und Weise von Personen in einem bestimmten Bereich verwendet werden.

Beispiel: Bei dem Wort StickyKeys handelt es sich um Jargon aus dem Bereich der assistierenden Technik/Barrierefreiheit.

Konforme Alternativversion (conforming alternate version)

Eine Version, die

1. mit der angegebenen Konformitätsstufe übereinstimmt und
2. die gleichen Informationen und Funktionalitäten in der gleichen menschlichen Sprache bereitstellt und
3. genauso aktuell ist wie der nicht-konforme Inhalt und
4. für die mindestens einer der folgenden Punkte zutrifft:

- a. Die konforme Version kann von der nicht-konformen Seite aus über einen die Barrierefreiheit unterstützenden Mechanismus erreicht werden oder
- b. die nicht-konforme Version kann nur von der konformen Version aus erreicht werden oder
- c. die nicht-konforme Version kann nur von einer konformen Seite aus erreicht werden, die außerdem einen Mechanismus bereitstellt, um die konforme Version zu erreichen.

Anmerkung 1: In dieser Definition bedeutet „kann nur erreicht werden“, dass es einen Mechanismus wie eine bedingte Umleitung gibt, der verhindert, dass der Benutzer die nicht-konforme Seite „erreicht“ (lädt), außer der Benutzer kommt gerade von der konformen Version.

Anmerkung 2: Die Alternativversion muss nicht Seite für Seite dem Original entsprechen (z.B. kann die konforme Alternativversion aus mehreren Seiten bestehen).

Anmerkung 3: Wenn es Versionen in verschiedenen Sprachen gibt, dann muss es konforme Alternativversionen für jede angebotene Sprache geben.

Anmerkung 4: Alternativversionen können bereitgestellt werden, um unterschiedlichen Technikumgebungen oder Benutzergruppen entgegen zu kommen. Jede Version sollte so konform wie möglich sein. Eine Version müsste vollkommen konform sein, um der [Konformitätsbedingung 1](#) zu entsprechen.

Anmerkung 5: Die konforme Alternativversion muss nicht innerhalb des Bereichs der Konformität liegen und sie muss nicht einmal auf der gleichen Website sein, so lange sie so frei verfügbar ist wie die nicht-konforme Version.

Anmerkung 6: Alternativversionen sollten nicht verwechselt werden mit ergänzendem Inhalt, der die Originalseite unterstützt und die Verständlichkeit verbessert.

Anmerkung 7: Die Einstellung von Benutzerpräferenzen innerhalb des Inhalts zur Erstellung einer konformen Alternativversion ist ein akzeptabler Mechanismus, um eine andere Version zu erreichen, solange die zur Einstellung der Präferenzen benutzte Methode Barrierefreiheit unterstützend ist.

Siehe [Konforme Alternativversionen verstehen \(englisch\)](#)

Konformität (conformance)

Die Erfüllung aller Anforderungen eines bestehenden Standards, einer bestehenden Richtlinie oder Spezifikation.

Kontextsensitive Hilfe (context-sensitive help)

Hilfetext, der Informationen zur aktuell ausgeführten Funktion gibt.

Anmerkung: Eindeutige Beschriftungen (Labels) können als kontextsensitive Hilfe dienen.

Kontrastverhältnis (contrast ratio)

$(L1 + 0.05) / (L2 + 0.05)$, wobei

- L1 die relative Luminanz der helleren der Farben ist und
- L2 die relative Luminanz der dunkleren der Farben ist.

Anmerkung 1: Kontrastverhältnisse können von 1 bis 21 reichen (üblicherweise geschrieben als 1:1 bis 21:1).

Anmerkung 2: Da Autoren keine Kontrolle über die Einstellungen der Benutzer haben, wie Text gerendert wird (zum Beispiel Schrift- oder Kantenglättung), kann das Kontrastverhältnis evaluiert werden, wenn Kantenglättung abgeschaltet ist.

Anmerkung 3: Im Kontext von Erfolgskriterium 1.4.3 und 1.4.6 wird der Kontrast in Bezug auf den spezifizierten Hintergrund gemessen, über dem der Text bei normalem Gebrauch gerendert wird. Wenn keine Hintergrundfarbe festgelegt ist, dann wird weiß angenommen.

Anmerkung 4: Die Hintergrundfarbe ist die festgelegte Farbe des Inhalts, über dem Text bei normalem Gebrauch gerendert werden soll. Es ist ein Fehler, wenn keine Hintergrundfarbe festgelegt ist, während die Textfarbe angegeben ist, da die Standardeinstellung der Hintergrundfarbe des Benutzers unbekannt ist und nicht nach ausreichendem Kontrast beurteilt werden kann. Aus dem gleichen Grund ist es ein Fehler, wenn keine Textfarbe, aber eine Hintergrundfarbe festgelegt wurde.

Anmerkung 5: Wenn Buchstaben einen Rahmen haben, dann kann dieser Rahmen den Kontrast erhöhen und würde benutzt, um den Kontrast zwischen Buchstabe und Hintergrund zu berechnen. Ein schmaler Rahmen um den Buchstaben würde als Buchstabe benutzt. Ein breiter Rahmen um den

Buchstaben, der die inneren Details der Buchstaben ausfüllt, fungiert als Hof (Halo) und würde als Hintergrund betrachtet.

Anmerkung 6: Die WCAG-Konformität sollte für im Inhalt festgelegte Farbpaare, von denen der Autor erwartet, dass sie in einer typischen Präsentation nebeneinander liegen, evaluiert werden. Autoren müssen keine ungewöhnlichen Präsentationen in Betracht ziehen wie zum Beispiel vom Benutzeragenten gemachte Farbänderungen, außer sie werden durch den Code des Autors verursacht.

Korrekte Leseabfolge (correct reading sequence)

Jede Abfolge, in der Wörter und Absätze in einer Reihenfolge dargestellt werden, welche die Bedeutung des Inhalts nicht verändert.

Linkzweck (link purpose)

Art des Ergebnisses, das man erhält, wenn man einen Hyperlink aktiviert.

Live (live)

Informationen, die bei einem Ereignis der realen Welt aufgenommen und an den Empfänger mit nicht mehr als der Übertragungsverzögerung übertragen werden.

Anmerkung 1: Eine Übertragungsverzögerung ist eine kurze (normalerweise automatisierte) Verzögerung, die zum Beispiel dazu genutzt wird, dem Sender die Zeit zu geben, die Audio- oder Video-Übertragung in eine Warteschlange zu stellen oder zu zensieren, die aber nicht ausreicht, um signifikantes Editieren zu ermöglichen.

Anmerkung 2: Wenn Informationen komplett vom Computer generiert werden, ist das nicht live.

Mechanismus (mechanism)

Prozess oder Technik, um ein Ergebnis zu erzielen.

Anmerkung 1: Der Mechanismus kann explizit im Inhalt bereitgestellt werden oder man verlässt sich darauf, dass er entweder von der Plattform oder dem Benutzeragenten einschließlich assistierender Techniken bereitgestellt wird.

Anmerkung 2: Der Mechanismus muss alle Erfolgskriterien für die angegebene Konformitätsstufe erfüllen.

Medienalternative für Text (media alternative for text)

Medien, die nicht mehr Informationen präsentieren als bereits im Text präsentiert werden (direkt oder über eine Textalternative)

Anmerkung: Eine Medienalternative für Text wird für diejenigen bereitgestellt, die von alternativen Darstellungen des Textes profitieren. Medienalternativen für Text können sein: reiner Audioinhalt, reiner Videoinhalt (einschließlich Gebärdensprachvideo) oder Audio-Video-Inhalt.

Mehrdeutig für Benutzer im Allgemeinen (ambiguous to users in general)

Der Zweck kann nicht durch den Link und die gesamten Informationen auf der Webseite, die dem Benutzer gleichzeitig mit dem Link gezeigt werden, bestimmt werden (d.h. Leser ohne Behinderungen würden erst bei Aktivierung eines Links wissen, was dieser macht und nicht schon vorher).

Beispiel: Das Wort Guave im folgenden Satz „Eines der bedeutendsten Exportgüter ist die Guave“ ist ein Link. Der Link könnte zu einer Definition von Guave führen, zu einem Diagramm, in dem die Menge an exportierten Guaven aufgelistet ist oder zu einer Fotografie von Menschen bei der Guavenerte. Bevor der Link nicht aktiviert wird, sind sich alle Benutzer darüber im Unklaren und die Person mit einer Behinderung hat keinerlei Nachteil.

Menschliche Sprache (human language)

Eine Sprache, die gesprochen, geschrieben oder (auf visuelle oder taktile Weise) gebärdet wird, um mit Menschen zu kommunizieren.

Anmerkung: Siehe auch Gebärdensprache.

Name (name)

Text, mit dem Software eine Komponente innerhalb des Webinhalts für den Benutzer bezeichnen kann.

Anmerkung 1: Der Name kann versteckt sein und nur von assistierenden Techniken gezeigt werden, wobei eine Beschriftung (Label) allen Benutzern gezeigt wird. In vielen (aber nicht allen) Fällen sind Name und Beschriftung gleich.

Anmerkung 2: Dies steht nicht im Zusammenhang mit dem name-Attribut in HTML.

Nicht-Text-Inhalte (non-text content)

Jeglicher Inhalt, der keine Buchstabenfolge ist und der durch Software bestimmt werden kann oder bei dem die Abfolge etwas nicht in menschlicher Sprache ausdrückt.

Anmerkung: Dies beinhaltet ASCII Art (ein Muster von Buchstaben), Emoticons, Leetspeak (Ersetzung von Buchstaben durch Ziffern oder Sonderzeichen) und Bilder, die Text repräsentieren.

Niedrige sekundäre Schulbildung (lower secondary education level)

Die zwei- oder dreijährige Phase der Bildung, die nach der Beendigung der ersten sechs Schuljahre beginnt und neun Jahre nach Beginn der Grundschule endet.

Anmerkung: Diese Definition basiert auf der internationalen Standard-Klassifikation von Bildung (International Standard Classification of Education) [\[UNESCO\]](#).

Normativ (normative)

Erforderlich für die Konformität (required for conformance)

Anmerkung 1: Man kann auf eine Vielzahl von klar definierten Arten konform zu diesem Dokument sein.

Anmerkung 2: Inhalt, der als „informativ“ oder „nicht-normativ“ bezeichnet wird, ist nie für Konformität erforderlich.

Notfall (emergency)

Eine plötzliche, unerwartete Situation oder ein Ereignis, das sofortiges Handeln zum Schutz von Gesundheit, Sicherheit oder Eigentum erfordert.

Pausiert (paused)

Durch Aufforderung des Benutzers beendet und nicht wieder gestartet, bis der Benutzer dies anfordert.

Präsentation (presentation)

Rendering des Inhalts auf eine Art, dass der Benutzer diesen wahrnehmen kann.

Primäre Schulbildung (primary education level)

Sechsjähriger Zeitraum, der in dem Alter zwischen fünf und sieben beginnt, möglicherweise ohne jegliche vorhergehende Bildung.

Anmerkung: Diese Definition basiert auf der internationalen Standard-Klassifikation von Bildung (International Standard Classification of Education) [\[UNESCO\]](#).

Prozess (process)

Eine Serie von Benutzerhandlungen, bei der jede Handlung erforderlich ist, um eine Aktivität abzuschließen.

Beispiel 1: Die erfolgreiche Benutzung einer Reihe von Webseiten in einem Online-Shop verlangt von dem Benutzer, dass er alternative Produkte, Preise und Angebote ansieht, Produkte auswählt, eine Bestellung aufgibt und Versand- und Zahlungsinformationen angibt.

Beispiel 2: Eine Seite zur Registrierung eines Kontos verlangt die erfolgreiche Fertigstellung eines Turing-Tests, bevor auf die Registrierung zugegriffen werden kann.

Rechtliche Verpflichtungen (legal commitments)

Transaktionen, bei denen die Person Vereinbarungen eingeht, aus denen sich gesetzlich bindende Rechte und Pflichten ergeben.

Beispiel: Ein Aufgebot, ein Aktienhandel (finanziell und rechtlich), ein Testament, ein Darlehen, eine Adoption, Eintritt in den Militärdienst, ein Vertrag jeglicher Art usw.

Reine Dekoration (pure decoration)

Dient nur einem ästhetischen Zweck, stellt keine Informationen bereit und hat keine Funktionalität.

Anmerkung: Text ist nur rein dekorativ, wenn die Wörter umgestellt oder ersetzt werden können, ohne dass der Zweck verändert wird.

Beispiel: Auf der Titelseite eines Wörterbuchs stehen beliebige Wörter in einem sehr hellen Text im Hintergrund.

Reiner Videoinhalt (video-only)

Eine zeitbasierte Präsentation, die nur Video (kein Audio und keine Interaktion) enthält.

Reiner Audioinhalt (audio-only)

Eine zeitbasierte Präsentation, die nur Audio (kein Video und keine Interaktion) enthält.

Relative Luminanz (relative luminance)

Die relative Helligkeit irgendeines Punktes in einem Farbraum, normalisiert zu 0 für das dunkelste Schwarz und 1 für das hellste Weiß.

Anmerkung 1: Für den sRGB-Farbraum wird die relative Luminanz einer Farbe definiert als $L = 0.2126 * R + 0.7152 * G + 0.0722 * B$, wobei **R**, **G** und **B** definiert sind als:

- wenn $R_{sRGB} \leq 0.03928$ dann $R = R_{sRGB}/12.92$ sonst $R = ((R_{sRGB}+0.055)/1.055)^{2.4}$
- wenn $G_{sRGB} \leq 0.03928$ dann $G = G_{sRGB}/12.92$ sonst $G = ((G_{sRGB}+0.055)/1.055)^{2.4}$
- wenn $B_{sRGB} \leq 0.03928$ dann $B = B_{sRGB}/12.92$ sonst $B = ((B_{sRGB}+0.055)/1.055)^{2.4}$

und R_{sRGB} , G_{sRGB} , und B_{sRGB} definiert sind als:

- $R_{sRGB} = R_{8bit}/255$
- $G_{sRGB} = G_{8bit}/255$
- $B_{sRGB} = B_{8bit}/255$

Das „^“ Zeichen ist der Potenzierungs-Operator. (Formel aus [\[sRGB\]](#) und [\[IEC-4WD\]](#)).

Anmerkung 2: Fast alle Systeme, die heutzutage benutzt werden, um Webinhalte anzusehen, übernehmen die sRGB-Kodierung. Autoren sollten bei der Bewertung den sRGB-Farbraum benutzen, außer es ist bekannt, dass ein anderer Farbraum benutzt werden wird, um den Inhalt zu verarbeiten und anzuzeigen. Wenn Sie andere Farbräume benutzen, sehen Sie dazu auch: [Erfolgskriterium 1.4.3 verstehen \(englisch\)](#).

Anmerkung 3: Falls nach der Auslieferung Fehlerdiffusion (Dithering) auftritt, dann wird der Wert der Quellfarbe benutzt. Für Farben, die am Ursprung gedithert werden, sollten die durchschnittlichen Werte der geditherten Farben benutzt werden (durchschnittlich R, durchschnittlich G und durchschnittlich B).

Anmerkung 4: Es gibt Werkzeuge, welche die Berechnungen automatisch durchführen, wenn Kontrast und Blitz getestet werden.

Anmerkung 5: Es gibt eine [MathML-Version der Definition von relativer Luminanz \(englisch\)](#).

Rolle (role)

Text oder Zahl, wodurch Software die Funktion einer Komponente innerhalb von Webinhalten identifizieren kann.

Beispiel: Eine Zahl, die angibt, ob ein Bild als Hyperlink, Schaltfläche oder Checkbox funktioniert.

Satz von Webseiten (set of Web pages)

Sammlung von Webseiten, die einem gemeinsamen Zweck dienen und die vom gleichen Autor, der gleichen Gruppe oder der gleichen Organisation erstellt werden.

Anmerkung: Versionen in verschiedenen Sprachen würde man als unterschiedliche Sätze von Webseiten betrachten.

Struktur (structure)

1. Die Art, wie Teile einer Webseite in Relation zueinander organisiert sind und
2. die Art, wie eine Sammlung von Webseiten organisiert ist.

Synchronisierte Medien (synchronized media)

Audio oder Video, synchronisiert mit einem anderen Format für die Präsentation von Informationen und/oder mit zeitbasierten interaktiven Komponenten, es sei denn, das Medium ist eine Medienalternative für Text, die als solche deutlich gekennzeichnet ist.

Tastaturschnittstelle (keyboard interface)

Schnittstelle, die von der Software benutzt wird, um Eingaben per Tastenanschlag zu erhalten.

Anmerkung 1: Eine Tastaturschnittstelle erlaubt es Benutzern, bei Programmen Eingaben per Tastenanschlag zu machen, auch wenn die native Technik keine Tastatur enthält.

Beispiel: Ein elektronischer Organizer mit berührungssensitivem Bildschirm hat sowohl eine in sein

Betriebssystem eingebaute Tastaturschnittstelle, als auch einen Anschluss für externe Tastaturen. Anwendungen auf dem elektronischen Organizer können die Schnittstelle nutzen, um Tastatureingaben entweder von einer externen Tastatur oder von Anwendungen zu erhalten, die eine simulierte Tastatur-Ausgabe bereitstellen, wie zum Beispiel Schrifterkennungs- oder Spracheingabe-Anwendungen mit der Funktion, eine „Tastatur zu emulieren“.

Anmerkung 2: Bedienung der Anwendung (oder von Teilen der Anwendung) durch einen Tastatur-gesteuerten Maus-Emulator wie zum Beispiel MouseKeys qualifiziert sie nicht als Bedienung durch eine Tastaturschnittstelle, da die Bedienung des Programms durch eine Zeigewerkzeug-Schnittstelle und nicht durch die Tastaturschnittstelle stattfindet.

Technik (Webinhalt) (technology (Web content))

Mechanismus zum Kodieren von Anweisungen, die von Benutzeragenten gerendert, abgespielt oder ausgeführt werden sollen.

Anmerkung 1: „Webtechnik“ und das Wort „Technik“ (wenn es allein benutzt wird) beziehen sich - gemäß dem Gebrauch der Wörter in diesen Richtlinien - auf Webinhalts-Techniken.

Anmerkung 2: Webinhalts-Techniken können Markup-Sprachen, Datenformate oder Programmiersprachen enthalten, die Autoren alleine oder in Kombination benutzen können, um Endbenutzer-Erlebnisse zu erstellen, die von statischen Webseiten über synchronisierte Medienpräsentationen bis hin zu dynamischen Webanwendungen reichen können.

Beispiel: Einige geläufige Beispiele von Webinhalts-Techniken beinhalten HTML, CSS, SVG, PNG, PDF, Flash und JavaScript.

Text (text)

Eine Abfolge von Zeichen, die durch Software bestimmt werden kann, wobei die Abfolge etwas in menschlicher Sprache ausdrückt.

Textalternative (text alternative)

Text, der durch Software mit Nicht-Text-Inhalt verknüpft ist oder Text, auf den von einem Text aus verwiesen wird, der durch Software mit Nicht-Text-Inhalt verknüpft ist. Durch Software verknüpfter Text ist Text, dessen Position über den Nicht-Text-Inhalt durch Software bestimmt werden kann.

Beispiel: Ein Bild eines Diagramms wird textlich in dem Absatz nach dem Diagramm beschrieben. Die kurze Textalternative für das Diagramm deutet an, dass eine Beschreibung folgt.

Anmerkung: Für weitere Informationen beachten Sie [Textalternativen verstehen \(englisch\)](#).

Textblöcke (blocks of text)

Text mit mehr als einem Satz

Übersetzung in Gebärdensprache (sign language interpretation)

Übersetzung einer Sprache, üblicherweise einer gesprochenen Sprache, in eine Gebärdensprache.

Anmerkung: Echte Gebärdensprachen sind unabhängige Sprachen, die nicht mit der oder den gesprochenen Sprache(n) des gleichen Landes oder der Region verwandt sind.

Unentbehrlich (essential)

Wenn dies entfernt würde, würde die Information oder Funktionalität des Inhalts grundlegend verändert, **und** Information und Funktionalität können nicht auf andere konforme Art und Weise erreicht werden.

Untertitel (captions)

Synchronisierte visuelle Alternative und/oder Textalternative für sowohl sprachliche als auch nicht-sprachliche Audio-Informationen, die notwendig sind, um Medieninhalte zu verstehen.

Anmerkung 1: Untertitel (Captions) sind reinen Dialog-Untertiteln ähnlich mit der Ausnahme, dass sie nicht nur den Inhalt von gesprochenem Dialog wiedergeben, sondern auch Äquivalente für über den Dialog hinausgehende Audio-Informationen, die zum Verständnis des Programminhalts notwendig sind. Dies schließt Geräuscheffekte, Musik, Lachen, Identifizierung und Position des Sprechers ein.

Anmerkung 2: Geschlossene Untertitel (Closed Captions) sind Äquivalente, die in manchen Wiedergabeprogrammen an- und ausgeschaltet werden können.

Anmerkung 3: Offene Untertitel sind all jene, die nicht abgeschaltet werden können. Zum Beispiel, wenn es sich um visuell äquivalente Bilder eines Textes handelt, die in ein Video eingebettet sind.

Anmerkung 4: Untertitel (Captions) sollten relevante Informationen im Video nicht undeutlich machen oder verdecken.

Anmerkung 5: In einigen Ländern werden die hier gemeinten „Captions“ als Untertitel (Subtitles) bezeichnet.

Anmerkung 6: Audiodeskriptionen können, müssen aber nicht untertitelt sein, da es sich hier um Beschreibungen von Informationen handelt, die bereits visuell dargestellt werden.

Video (video)

Die Technik von sich bewegenden oder aufeinander folgenden Fotos oder Bildern.

Anmerkung: Video kann aus animierten oder fotografischen Bilder oder beidem zusammengesetzt sein.

Viewport, Ansichtsbereich (viewport)

Objekt, in dem der Benutzeragent den Inhalt darstellt.

Anmerkung 1: Der Benutzeragent präsentiert Inhalt durch einen oder mehrere Viewports. Viewports beinhalten Fenster, Frames, Lautsprecher und virtuelle Lupen. Ein Viewport kann einen anderen Viewport enthalten (z.B. verschachtelte Frames). Bestandteile der Benutzerschnittstelle, die vom Benutzeragenten erstellt werden, wie z.B. Eingabeaufforderungen, Menüs und Warnmeldungen, sind keine Viewports.

Anmerkung 2: Diese Definition basiert auf dem [User Agent Accessibility Guidelines 1.0-Glossar \(englisch\)](#).

Visuell angepasst (visually customized)

Schriftart, Größe, Farbe und Hintergrund können eingestellt werden.

Webseite (Web page)

Eine nicht-eingebettete Ressource abgerufen von einem einzelnen URI unter der Benutzung von HTTP plus jeder anderen Ressource, die beim Rendern benutzt wird oder die dazu bestimmt ist, mit der Ursprungs-Ressource zusammen durch einen Benutzeragenten gerendert zu werden.

Anmerkung 1: Obwohl jede „andere Ressource“ zusammen mit der ursprünglichen Ressource gerendert würde, würden sie nicht zwangsläufig zeitgleich miteinander gerendert werden.

Anmerkung 2: Zum Zweck der Konformität mit diesen Richtlinien muss eine Ressource „nicht eingebettet“ innerhalb des Geltungsbereichs der Konformität sein, um als Webseite zu gelten.

Beispiel 1: Eine Web-Ressource, die alle eingebetteten Bilder und Medien beinhaltet.

Beispiel 2: Eine Web-Mail-Anwendung, die unter der Benutzung von Asynchronem JavaScript und XML (AJAX) entwickelt wurde. Das Programm liegt komplett unter <http://example.com/mail>, beinhaltet aber einen Posteingang, einen Kontaktbereich und einen Kalender. Es werden Links oder Schaltflächen bereitgestellt, die dazu führen, dass der Posteingang, die Kontakte oder der Kalender angezeigt werden, die aber nicht den URI der Seite als Ganzes verändern.

Beispiel 3: Eine anpassbare Portalseite, auf der Benutzer den anzuzeigenden Inhalt aus einer Gruppe verschiedener Inhaltsmodule auswählen können.

Beispiel 4: Wenn Sie in Ihrem Browser „<http://shopping.example.com/>“ eingeben, dann kommen Sie zu einer film-ähnlichen, interaktiven Einkaufsumgebung, in der Sie visuell in einem Geschäft herumgehen und Produkte aus den Regalen um Sie herum nehmen und in einen visuellen Einkaufswagen vor Ihnen legen können. Das Klicken auf ein Produkt führt dazu, dass es zusammen mit einem Datenblatt vorgestellt wird, das daneben schwebt. Dies kann eine einseitige Website sein oder einfach nur eine Seite innerhalb einer Website.

Worauf man sich verlässt (Techniken) (relied upon (technologies that are))

Der Inhalt wäre nicht konform, wenn diese Technik abgeschaltet oder nicht unterstützt wird.

Anhang B: Danksagungen

Dieser Abschnitt ist informativ.

Diese Publikation wurde zum Teil finanziert durch Bundesmittel vom U.S. Department of Education, National Institute on Disability und Rehabilitation Research (NIDRR) unter der sogenannten Contract Number

ED05CO0039. Der Inhalt dieser Publikation spiegelt nicht notwendigerweise die Ansichten oder Regelwerke des U.S. Department of Education wider. Die Erwähnung von Markennamen, kommerziellen Produkten oder Organisationen bedeutet nicht, dass diese von der U.S.-Regierung befürwortet werden.

Weitere Informationen über die Teilnahme an der „Web Content Accessibility Guidelines“-Arbeitsgruppe (WCAG WG) finden Sie auf der [Homepage der Arbeitsgruppe \(englisch\)](#).

Zur Zeit der Veröffentlichung aktive Teilnehmer in der WCAG-Arbeitsgruppe

- Bruce Bailey (U.S. Access Board)
- Frederick Boland (NIST)
- Ben Caldwell (Trace R&D Center, University of Wisconsin)
- Sofia Celic (W3C Invited Expert)
- Michael Cooper (W3C)
- Roberto Ellero (International Webmasters Association / HTML Writers Guild)
- Bengt Farre (Rigab)
- Loretta Guarino Reid (Google)
- Katie Haritos-Shea
- Andrew Kirkpatrick (Adobe)
- Drew LaHart (IBM)
- Alex Li (SAP AG)
- David MacDonald (E-Ramp Inc.)
- Roberto Scano (International Webmasters Association / HTML Writers Guild)
- Cynthia Shelly (Microsoft)
- Andi Snow-Weaver (IBM)
- Christophe Strobbe (DocArch, K.U.Leuven)
- Gregg Vanderheiden (Trace R&D Center, University of Wisconsin)

Andere vormals aktive WCAG WG-Teilnehmer und andere Mitwirkende an der WCAG 2.0

Shadi Abou-Zahra, Jim Allan, Jenae Andershonis, Avi Arditti, Aries Ardit, Mike Barta, Sandy Bartell, Kynn Bartlett, Marco Bertoni, Harvey Bingham, Chris Blouch, Paul Bohman, Patrice Bournon, Judy Brewer, Andy Brown, Dick Brown, Doyle Burnett, Raven Calais, Tomas Caspers, Roberto Castaldo, Sambhavi Chandrashekar, Mike Cherim, Jonathan Chetwynd, Wendy Chisholm, Alan Chuter, David M Clark, Joe Clark, James Coltham, James Craig, Tom Croucher, Nir Dagan, Daniel Dardailler, Geoff Deering, Pete DeVasto, Don Evans, Neal Ewers, Steve Faulkner, Lainey Feingold, Alan J. Flavell, Nikolaos Floratos, Kentarou Fukuda, Miguel Garcia, P.J. Gardner, Greg Gay, Becky Gibson, Al Gilman, Kerstin Goldsmith, Michael Grade, Jon Gunderson, Emmanuelle Gutiérrez y Restrepo, Brian Hardy, Eric Hansen, Sean Hayes, Shawn Henry, Hans Hillen, Donovan Hipke, Bjoern Hoehrmann, Chris Hofstadter, Yvette Hoitink, Carlos Iglesias, Ian Jacobs, Phill Jenkins, Jyotsna Kaki, Leonard R. Kasday, Kazuhito Kidachi, Ken Kipness, Marja-Riitta Koivunen, Preeti Kumar, Gez Lemon, Chuck Letourneau, Scott Luebking, Tim Lacy, Jim Ley, William Loughborough, Greg Lowney, Luca Mascaro, Liam McGee, Jens Meiert, Niqui Merret, Alessandro Miele, Mathew J Mirabella, Charles McCathieNeville, Matt May, Marti McCuller, Sorch Moore, Charles F. Munat, Robert Neff, Bruno von Niman, Tim Noonan, Sebastiano Ntarelli, Graham Oliver, Sean B. Palmer, Sailesh Panchang, Nigel Peck, Anne Pemberton, David Poehlman, Adam Victor Reed, Chris Ridpath, Lee Roberts, Gregory J. Rosmaita, Matthew Ross, Sharron Rush, Gian Sampson-Wild, Joel Sanda, Gordon Schantz, Lisa Seeman, John Slatin, Becky Smith, Jared Smith, Neil Soiffer, Jeanne Spellman, Mike Squillace, Michael Stenitzer, Jim Thatcher, Terry Thompson, Justin Thorp, Makoto Ueki, Eric Velleman, Dena Wainwright, Paul Walsch, Takayuki Watanabe, Jason White.

Anhang C: Referenzen

Dieser Abschnitt ist informativ.

CAPTCHA

The CAPTCHA Project, Carnegie Mellon University. Das Projekt ist online unter <http://www.captcha.net>.

HARDING-BINNIE

Harding G. F. A. and Binnie, C.D., Independent Analysis of the ITC Photosensitive Epilepsy Calibration Test Tape. 2002.

IEC-4WD

IEC/4WD 61966-2-1: Colour Measurement and Management in Multimedia Systems and Equipment - Part 2.1: Default Colour Space - sRGB. 5. Mai 1998.

sRGB

„A Standard Default Color Space for the Internet - sRGB,“ M. Stokes, M. Anderson, S. Chandrasekar, R. Motta, eds., Version 1.10, 5. November 1996. Ein Exemplar dieser Arbeit ist erhältlich unter <http://www.w3.org/Graphics/Color/sRGB.html>.

UNESCO

International Standard Classification of Education, 1997. Ein Exemplar dieses Standards ist erhältlich unter http://www.unesco.org/education/information/nfsunesco/doc/iscled_1997.htm.

WCAG10

Web Content Accessibility Guidelines 1.0, G. Vanderheiden, W. Chisholm, I. Jacobs, Editors, W3C Recommendation, 5. Mai 1999, <http://www.w3.org/TR/1999/WAI-WEBCONTENT-19990505/>. Die aktuelle Version der WCAG 1.0 ist erhältlich unter <http://www.w3.org/TR/WAI-WEBCONTENT/>.