

Não Me Faça Pensar:

Uma Abordagem de Bom Senso à Usabilidade Mobile e na Web

• • •

Capítulo 12: Acessibilidade e você
(Quando você acha que acabou, um gato flutua com uma torrada
com manteiga presa em suas costas)



PET/ADS/IFSP

Este material foi desenvolvido pelo grupo
PET/ADS do IFSP São Carlos

Acessibilidade: O que desenvolvedores ouvem?

Ao analisarmos materiais sobre acessibilidade, é comum encontrar os mesmos motivos pelos quais devemos fazer sites acessíveis, tais como:

- Todos devem ter os mesmos direitos no acesso à informação;
- Adaptações de acessibilidade beneficiam a todos, não somente pessoas com deficiência;
- É um grande potencial de mercado, 15% da população possui alguma deficiência;
- Em algumas localidades é lei adotar a inclusão;
- Pessoas com deficiência têm muito dinheiro para gastar.

Acessibilidade: O que os desenvolvedores interpretam?

15% da população possui deficiência:

- No dia a dia da maioria dos desenvolvedores, esses dados não **refletem** a sua bolha, o que infelizmente diminui o peso com que enxergam isso.

Elementos de acessibilidade beneficiam a todos:

- Legendas e tamanho da fonte são excelentes exemplos de acessibilidade que podem beneficiar a todos, porém há vários outros que não são nem comentados na prática.

Afinal, quem está certo?

Acessibilidade pode ser complexa, mas o mais importante é integrá-la, pois **essa é a coisa certa a se fazer !**

Independentemente dos custos (tempo, aprendizado, esforço) devemos pensar no impacto incrível que podemos proporcionar para uma pessoa com deficiência.

Para um deficiente visual, por exemplo, a capacidade de acessar um website de notícias e entender seu conteúdo tem um impacto muito positivo.

Limitações dos validadores de acessibilidade

Fazem recomendações desnecessárias que não fazem sentido:

- Por não conseguirem interpretar contexto, podem pedir texto alternativo em imagens que são puramente decorativas.

Geram alertas excessivos e vagos de elementos que às vezes nem são problemáticos:

- Essa é mais uma questão de acessibilidade, por exemplo, alguns validadores não possuem suporte ao SVG, o que causa alertas que na verdade estão em conformidade.

O que nós desenvolvedores podemos fazer?

Testar a usabilidade mesmo antes da acessibilidade:

- A acessibilidade apenas reflete a usabilidade, portanto devemos testar com correções iterativas para garantir qualidade em ambas.

Vivencie na prática, ou quase isso:

- Leia artigos que relatam as tendências e especificidades de como a pessoa com deficiência interage com um website. Essa consciência é muito valiosa para fazer o design.

O que nós desenvolvedores podemos fazer?

Aprofunde os conhecimentos gerais:

- Leia livros sobre acessibilidade, eles fornecem uma visão geral e uma base muito forte que pode ser adaptada para diversos projetos.

Invista na parte técnica:

- Acesse materiais técnicos na web que demonstram como efetivamente “programar” a acessibilidade, como por exemplo o uso correto das tags.

Detalhamentos técnicos para implementação

Textos alternativos apropriados:

- Devem ser diretos e descritivos sem perder eficiência, exemplo para uma imagem: Homem sentado em uma cadeira observando os pássaros.

Uso correto dos headings:

- Respeitar a hierarquia dos headings, o h1 é o principal, as subseções devem incrementar esse número (h2, h3, h4, h5 e h6).

O que nós desenvolvedores podemos fazer?

Trabalhar a favor dos leitores de tela:

- Em geral, devemos ter coerência entre o conteúdo e sua tag, como por exemplo, o uso de labels em inputs que garantem que o leitor descreva exatamente o input.

Faça todo o conteúdo ser acessível apenas com o teclado:

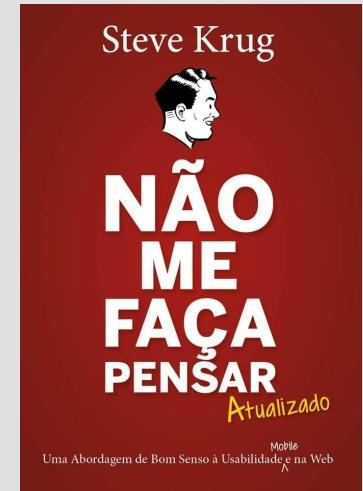
- Nem todos conseguem utilizar um mouse, portanto devemos integrar a navegação com teclas comuns a esse propósito como enter, setas, tab, esc etc.

Sobre o autor

Steve Krug conseguiu trabalhar alegremente em completo anonimato como um bastante respeitado consultor de usabilidade até a publicação da primeira edição de Não Me Faça Pensar. Seus livros têm como base sua experiência de duas décadas de trabalho para empresas como Apple, AOL, Bloomberg, Netscape, Lexus, Barnes and Noble e o Fundo Monetário Internacional (FMI).

Este conjunto de slides foi elaborado a partir da obra:

KRUG, Steve. Não me Faça Pensar: Uma Abordagem de Bom Senso à Usabilidade Mobile e na Web. 1. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2014.



A equipe



Pedro Neo, Autor

Aluno do primeiro período,
é bolsista do PET/ADS desde
novembro de 2025.



Gabriel Bocute, Revisor

Aluno do terceiro período, é
voluntário do PET/ADS
desde março de 2025.



Lucas Oliveira, Tutor

Professor de Computação, é
tutor do PET/ADS desde
janeiro de 2023.