

# **ESTUDIO DE ACCESIBILIDAD DEL PROTOTIPO DE WEB CREADO EN LA PRÁCTICA 3**

## **INTRODUCCIÓN**

Para realizar este informe, nos basaremos en las directrices establecidas por WCAG 2.0, que definen cómo hacer el contenido web más accesible para personas con discapacidades. Los principios de accesibilidad que una página web debería cumplir son cuatro: perceptible, operable, comprensible y robusta.

Trataremos esos cuatro aspectos a continuación.

## **PRIMER PRINCIPIO: PERCEPTIBLE**

**La información y los componentes de la interfaz de usuario deben ser presentados a los usuarios de alguna forma que ellos puedan percibir.**

Lo que esto quiere decir es que se deberían proporcionar textos alternativos para cualquier contenido que no sea texto, cumpliendo así con las necesidades de todo tipo de personas. En lo referente a vídeo y audio (que no sea en directo), se debe presentar a mayores la información en otros formatos, ya sea texto, lenguaje de signos... Es importante que toda la información sea adaptable, es decir, que pueda ser presentada de formas distintas sin perder su estructura o contenido.

Nuestro código de la práctica 3, debido a su simplicidad, no cuenta con ninguno de los mecanismos mencionados anteriormente, ya que, por ejemplo, no tiene multimedia.

## **SEGUNDO PRINCIPIO: OPERABLE**

**Debe ser accesible por teclado.**

Toda la funcionalidad del contenido debe ser accesible a través del teclado. Además, el foco debe seguir un orden lógico.

Nuestro código sí cumple con este principio, aunque de una forma muy superficial porque, como ya se comentaba antes, es una web con muy poca complejidad.

## **TERCER PRINCIPIO: COMPRENSIBLE**

**La información y las operaciones de la interfaz de usuario deben ser comprensibles.**

Esto significa que hay que hacer que los contenidos con texto sean legibles y se puedan entender. Para lograr esto, se debe poder determinar el idioma en el que se quiere mostrar la página web. Además, se debería proporcionar un mecanismo para identificar definiciones específicas de palabras o frases que se utilicen de forma inusual o no sean traducibles, así como un mecanismo para mostrar la forma expandida o el significado de las abreviaturas.

También es importante hacer que las páginas se muestren y funcionen de una forma predecible. Esto implica, por ejemplo, que no se debería producir un cambio de contexto solo porque un determinado componente reciba el foco. Es interesante, además, que la página ayude a los usuarios a no cometer errores y a corregirlos (por ejemplo, mostrando sugerencias cuando se produce un error).

En nuestro código, este punto no se cumple. Si bien es cierto que la página funciona de forma predecible, no tiene soporte para varios idiomas ni proporciona información adicional respecto a abreviaturas y palabras poco comunes.

#### **CUARTO PRINCIPIO: ROBUSTO**

**El contenido debe ser suficientemente robusto como para ser interpretado de manera fiable por una amplia variedad de agentes de usuario, incluidas las tecnologías de asistencia.**

Esto se logra cumpliendo básicamente dos directrices:

-Para el contenido implementado mediante lenguajes de marcado, los elementos deben tener etiquetas de inicio y fin completas, deben estar anidados según sus especificaciones, no contener atributos duplicados y el ID debe ser único. En nuestro código no se utiliza lenguaje de marcado, por lo que esto no nos afecta.

-Para todos los componentes de la interfaz de usuario, se debe notificar a los agentes de usuario siempre que se produzca un cambio en cualquier nombre, rol o valor. Nuestro código no implementa este principio.