Universell utforming

Når man skal lage websider må man følge visse kriterier som nå har blitt lovpålagt. Dette for å gjøre informasjon på nett mer tilgjengelige og brukervennlige for personer med nedsatte funksjonsevner. I forskriften om UU er det er krav om at nettsider må oppfyle 35 av 61 suksesskriterier i rettningslinger for tilgjengelig webinnhold (WCAG)2.0.

En liste over 35 av de anbefalte kriteriene å følge.

<http://uu.difi.no/veiledning/nettsider/krav-til-nettlosninger/krav-wcag>

Flere retningslinjer med eksempler

<http://uu.difi.no/veiledning/nettsider/uu-skolen>

Design prinsipper

**Visibility:** De enkelte funksjonene av systemet eller produktet skal være lett for en bruker å forstå og bruke. Brukeren skal ikke ha vansker med å forstå produktet eller systemet hvis visibility prinsippet er fulgt. Det skal være åpenlyst hva funksjonene til systemet eller produktet gjør bare ved å se på det.

**Feedback:** Prinsippet sier at mens man bruker produktet eller systemet skal det være noe som gir deg et signal øyeblikkelig , for å la brukeren vite at noe har skjedd eller oppnådd noe. Det kan være signaler som lyd, visuelle ting eller noe som åpenlyst lar brukeren skjønne at han har gjort noe. Tilbakemeldingen må også gi en viss mening som sier ifra hvis noe ble gjort riktig eller galt.

**Constraints:** Prinsippet er til for å stoppe brukeren fra å gjøre noe i visse situasjoner. Noen constraint blir brukt for å unngå at noen valg ikke blir gjort på visse produkter. Kanskje det valget vil ødelegge noe som ikke var meningen?

Eksempler på dette kan være bilbelte, hvordan du setter inn en usb i en port eller om du kan trykke på en ting om gangen på en side.

**Consistency:** Lar brukeren bli tilvendt produktet eller systemet og når brukeren blir vandt til et system kan de fortsette å bruke det siden det gir det samme resultate hver gang.

**Affordance:** Gir designet deg noen hint av hvordan det skal bli brukt? For eksempel om du skal dytte en dør eller dra den.