

5



PRINCIPIOS DE ACCESIBILIDAD

FORMACIÓN EN LÍNEA PARA EDITORES NORMAS CONCEPTOS Y PAUTAS PARA LA CREACIÓN DE CONTENIDO ACCESIBLE

CONCEPTOS Y TÉRMINOS CLAVE

Principios de accesibilidad

Pautas de accesibilidad

4 y 13

EL MANUAL BASE PARA LA ACCESIBILIDAD DIGITAL.

Esta unidad didáctica enlaza con la número 2 que trataba sobre la normativa. Retomamos ahora los postulados de la misma para poner sobre la mesa lo que puede definirse como “tablas de la ley” de la accesibilidad, que se sustentan en el enunciado de **4 Principios y 13 Pautas**.

La accesibilidad debe entenderse como un conjunto de principios y técnicas que se deben respetar a la hora de diseñar, construir, mantener y actualizar los contenidos de los sitios web y las aplicaciones para dispositivos móviles.

Los Principios son los fundamentos sobre los que se sustenta de la accesibilidad web. Se sitúan en el nivel más y se resumen en cuatro conceptos: perceptible, operable, comprensible y robusto.

Por debajo de los Principios están las Pautas, que proporcionan los objetivos básicos que los autores y los editores deben lograr con el fin último de crear un contenido más accesible para los usuarios con distintas discapacidades. Estas pautas no son verificables, pero proporcionan el marco necesario y los objetivos generales que ayudan a los autores a comprender los criterios de conformidad y a implementar mejor las técnicas correspondientes.



Perceivable



Operable



Understandable



Robust

PRINCIPIO 1

Enunciado:

Perceptible: la información y los componentes de la interfaz de usuario deben ser mostrados a los usuarios en formas que ellos puedan entender.



Pautas:

- **Pauta 1.1:** Texto alternativo: Proporciona texto alternativo para el contenido que no sea textual, así podrá ser transformado en otros formatos que la gente necesite, como caracteres grandes, lenguaje braille (braille no es correcto), lenguaje oral, símbolos o lenguaje más simple.
- **Pauta 1.2:** Contenido multimedia dependiente del tiempo: Proporcione alternativas sincronizadas para contenidos multimedia sincronizados dependientes del tiempo.
- **Pauta 1.3:** Adaptable: Crear contenido que pueda ser presentado de diferentes formas sin perder ni información ni estructura.
- **Pauta 1.4:** Distinguible: Facilitar a los usuarios ver y escuchar el contenido incluyendo la distinción entre lo más y menos importante.

PRINCIPIO 2

Enunciado:

Operable: Los componentes de la interfaz de usuario y la navegación debe ser manejable.



Pautas:

- **Pauta 2.1:** Teclado accesible: Poder controlar todas las funciones desde el teclado.
- **Pauta 2.2** Tiempo suficiente: Proporciona tiempo suficiente a los usuarios para leer y utilizar el contenido.
- **Pauta 2.3:** Ataques epilépticos: No diseñar contenido que pueda causar ataques epilépticos.
- **Pauta 2.4:** Navegación: Proporciona formas para ayudar a los usuarios a navegar, a buscar contenido y a determinar dónde están estos.
- **Pauta 2.5:** Modalidades de entrada: Facilitar a los usuarios operar la funcionalidad a través de varios métodos de entrada además del teclado.

PRINCIPIO 3

Enunciado:

Comprensible: La información y las operaciones de usuarios deben ser comprensibles.



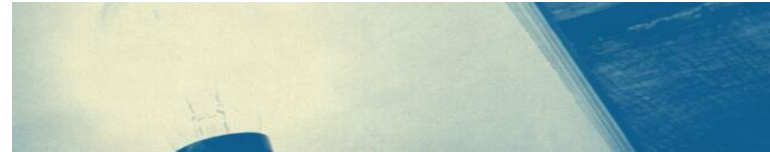
PRINCIPIO 4

Enunciado:

Robustez: el contenido debe ser suficientemente robusto para que pueda ser bien interpretado por una gran variedad de agentes de usuario, incluyendo tecnologías de asistencia.

Pautas:

- **Pauta 3.1:** Legible. Hacer contenido de texto legible y comprensible.
- **Pauta 3.2** Previsible: Hacer la apariencia y la forma de utilizar las páginas web previsibles.
- **Pauta 3.3** Asistencia a la entrada de datos: los usuarios de ayuda evitarán y corregirán errores.



Pautas:

- **Pauta 4.1:** Compatible: Maximiza la compatibilidad con los agentes de usuario actuales y futuros, incluyendo tecnologías de asistencia.