

### **DIRECTRICES DE ACCESIBILIDAD A CONTENIDO WEB 1.0**

Se dice que se debe de considerar la posibilidad d que muchos usuarios puedan operar en contextos muy diferentes como no poder ser capaz de ver, escuchar mover o procesar ciertos tipos de de información, , no poder usar el ratón o el teclado, dificultad para leer o comprender el texto, ,conexión a internet lenta, pantalla pequeña , tal vez tengan una versión del navegador muy vieja, muy diferente , sistema operativo diferente al que tiene el creador o desarrollador de las páginas web.

De esta manera los desarrolladores deben de tener en cuenta estas distintas situaciones durante el diseño de páginas web, pues se debe de considerar, la discapacidad de algunas personas (color , tamaño, tipo de letra, entre otras) y los demás usuarios de la web.

Que no sean de texto equivalente (por ejemplo, iconos, pre-grabados discurso, o un vídeo de una persona traduciendo el texto en la lengua de signos) puede hacer que los documentos sean accesibles a las personas que pueden tener dificultades para acceder a un texto escrito, incluyendo muchos individuos con discapacidades cognitivas, discapacidades de aprendizaje, y la sordera. Que no sean de texto equivalente de texto también puede ser útil a los no lectores.

### **TEMAS DE DISEÑO ACCESIBLE**

#### **Garantizar elegante transformación**

Por otra parte, la directrices garantizan la transformación elegante, y así que el contenido sea comprensible y navegable. Se puede llevar a cabo una transformación con gracia como por ejemplo: separar la estructura de presentación de acuerdo a presentación, estructura y contenido, proporcionar texto que sea accesible a todos los usuarios de la red a pesar de cualquiera de las limitaciones, crear documentos que no se basa en un tipo específico de hardware ya que alguien puede carecer de ratón o su pantalla es pequeña entre otras. Haciendo contenido navegable y comprensible.

Los desarrolladores deben hacer el contenido comprensible y navegable. Esto solo incluye no solo hacerlo en un lenguaje simple y limpio si no también proveer mecanismos para navegar entre las diferentes páginas web. Los usuarios pierden también información contextual cuando solo puede ver una porción de una pagina. Proporcionar herramientas de navegación y orientación en las páginas maximizara la accesibilidad y usabilidad.

#### **Directiva1.- Proporcionar contenido que, cuando se presenta al usuario, transmite esencialmente la misma función o propósito como auditivo o visual contenido.**

A pesar de que algunas personas no pueden utilizar imágenes, películas, sonidos, applets, etc directamente, sí pueden utilizar páginas que incluyen información equivalente a la visual o auditivo contenido. Un equivalente también debe describir la apariencia visual del contenido (por ejemplo, para gráficos complejos, vallas publicitarias, o diagramas) o el sonido del contenido auditivo (por ejemplo, muestras de audio utilizado en la educación).

El poder de texto equivalente radica en su capacidad para ser prestados de manera que sean accesibles a las personas de diferentes grupos de discapacidad usando una variedad de tecnologías. La prestación que no sean de texto equivalente (por ejemplo, imágenes, vídeos y pre-grabados de audio) de texto es también beneficioso para algunos usuarios, especialmente personas que tienen dificultades de lectura.

Existen diversos puestos de control entre los cuales podemos destacar los siguientes:

- Proporcionar un texto equivalente para todos los que no sean de texto elemento (por ejemplo, a través de "alt", "longdesc", o en el elemento de contenido). Esto incluye: imágenes, representaciones gráficas del texto (incluidos los símbolos), regiones mapa de imagen, animaciones (por ejemplo, GIFs animados), applets y objetos programáticos, arte ASCII, marcos, scripts, imágenes utilizadas como balas de lista, espaciadores, botones gráficos, sonidos (juega con o sin la interacción del usuario), archivos de audio, pistas de audio de video, y video.
- Proporcionar vínculos de texto redundantes para cada región activa de un servidor del lado del mapa de imagen.
- Proporcionar vínculos de texto redundantes para cada región activa de un servidor del lado del mapa de imagen.
- Para cualquier momento a base de presentación multimedia (por ejemplo, una película o animación), sincronice alternativas equivalentes (por ejemplo, subtítulos o descripciones auditivas de la pista visual) con la presentación.
- Hasta agentes de usuario hacer equivalentes de texto para el lado del cliente enlaces mapa de imagen, proporcionar vínculos de texto redundantes para cada región activa de un cliente del lado del mapa de imagen.

### **Directriz 2. - No se confíe en color por sí solo.**

Si únicamente de color se utiliza para transmitir información, las personas que no pueden diferenciar entre ciertos colores y los usuarios con dispositivos que no tienen color o no visuales no recibirá la información.

Cuando los conocimientos adquiridos y colores de fondo son demasiado estrecha con el mismo tono, no pueden proporcionar suficiente contraste cuando se utilizan pantallas monocromáticas o de las personas con diferentes tipos de color déficit.

Toda la información transmitida con color está también disponible sin color, por ejemplo, de contexto o de marcas y las combinaciones de color de fondo proporcionar suficiente contraste cuando se ve a alguien de color que tenga déficit o cuando se ve en blanco y negro la pantalla.

Directriz 3. Uso de marcas y hojas de estilo y hacerlo correctamente.

El mal uso de marcas para una presentación efecto (por ejemplo, utilizando una tabla de diseño o una cabecera para cambiar el tamaño de la fuente) hace que sea difícil para los usuarios con software especializado para comprender la organización de la página o navegar a través de él.

Desarrolladores de contenidos pueden sentir la tentación de uso (o abuso) que construye lograr un efecto deseado en formato navegadores más antiguos. Deben ser conscientes de que estas prácticas causan problemas de accesibilidad y deben considerar si el formato efecto es tan importante como para justificar que el documento inaccesible para algunos usuarios.

Cuando un lenguaje de marcas existente, la utilización de marcas en lugar de imágenes para transmitir información. Crear documentos que validen a las gramáticas formales publicadas. Utilice hojas de estilo para controlar la disposición y presentación. Uso relativo en vez de unidades absolutas en lenguaje de marcas y valores de atributo de hojas de estilo valor de la propiedad. Utilice elementos de encabezado para transmitir el documento estructura y utilizarlos de acuerdo a sus especificaciones. No utilice comillas de marcas para formatear efectos tales como sangría.

Directriz 4. Aclarar el uso de lenguaje natural

El uso de marcas que facilita la pronunciación o interpretación del sumario o extranjeras texto. Natural language markup also improves readability of the Web for all people, including those with learning disabilities, cognitive disabilities, or people who are deaf. Lenguaje natural de marcas también mejora la legibilidad de la Web para todas las personas, incluidos aquellos con discapacidades de aprendizaje, discapacidades cognitivas, o las personas que son sordas.

Identificar claramente los cambios en el lenguaje natural de un documento de texto y cualquier texto equivalente. Especifique la expansión de cada abreviatura o un acrónimo en un documento en el que por primera vez. Identifique el lenguaje natural principal de un documento.

Directriz 5. Crear tablas que se transformen con gracia.

Desarrolladores de contenidos deberían evitar el uso de ellos para establecer páginas ( "tablas de diseño"). Los siguientes puestos de control beneficiará directamente a la gente que accede a un cuadro auditivo a través de los medios (por ejemplo, un lector de pantalla o un automóvil basado en ordenador personal) o que ver sólo una parte de la página a la vez (por ejemplo, los usuarios con ceguera o baja visión utilizando salida de voz o un display braille, u otros usuarios de dispositivos con pantallas pequeñas, etc.)

- Para tablas de datos, identificar fila y encabezados de columnas.
- Para tablas de datos que tienen dos o más niveles lógicos de fila o columna cabeceras, el uso de marcas para asociar celdas de datos y la cabecera de las células.
- No usar tablas para la disposición a menos que la tabla tenga sentido cuando lineal.
- De lo contrario, si la tabla no tiene sentido, proporcione una alternativa equivalente
- Si una tabla se utiliza para el diseño, no utilice ningún estructural de marcas con el fin de formato visual.
- Proporcionar resúmenes de las tablas.
- Proporcionar abreviaturas para las etiquetas de cabecera.

**Directriz 6. Asegúrese de que las páginas con las nuevas tecnologías transforman con gracia.**

Organizar los documentos para que puedan ser leídos sin hojas de estilo.

Asegúrese de que los equivalentes para el contenido dinámico se actualizan cuando el contenido dinámico cambios.

Para scripts y applets, asegúrese de que los manipuladores de evento son de entrada independiente del dispositivo.

Asegurar que el contenido dinámico es accesible o proporcionar una alternativa presentación o página.

**Directriz 7. Asegurar control de la utilización de tiempo es un factor importante los cambios en los contenidos.**

Velar por que se desplazan, parpadeando, el desplazamiento, o auto-actualización de los objetos o páginas puede ser detenido o detenida.

Hasta agentes de usuario permiten a los usuarios controlar el parpadeo, evite causar la pantalla para el parpadeo.

Hasta agentes de usuario permiten a los usuarios el control de parpadeo, el contenido no pueda causar a parpadear (es decir, el cambio en una presentación regular, tales como encender y apagar).

Cuando una página incluye contenido móvil, proporcione un mecanismo dentro de un script o applet para permitir a los usuarios congelar el movimiento o actualización.

Ofrecer la posibilidad de detener el refresco, no cree periódicamente auto-refrescante páginas.

Ofrecer la posibilidad de dejar de auto-re direccionamiento, no use marcas para redirigir las páginas automáticamente.

**Directriz 8. Garantizar la accesibilidad directa de las interfaces de usuario incrustadas.**

Cuando un objeto incrustado tiene su "propia interfaz", la interfaz - como la interfaz con el navegador en sí - debe ser accesible. If the interface of the embedded object cannot be made accessible, an alternative accessible solution must be provided. Si la interfaz del objeto incrustado no puede hacerse accesible, una alternativa accesible solución debe ser siempre.

**Directriz 9. Diseño para el dispositivo de la independencia.**

Proporcionar el lado del cliente en lugar de imágenes de mapas del lado del servidor mapas de imagen, excepto cuando las regiones no puede definirse con una forma geométrica disponible. Asegúrese de que cualquier elemento que tiene su propia interfaz puede ser operado en un dispositivo de manera independiente.

Para scripts, especifique manejadores de evento lógicos en lugar de dispositivo que dependen de los manipuladores de evento.

Crear un orden lógico ficha a través de vínculos, controles de formulario y objetos.

Proporcionar atajos de teclado para los enlaces importantes (incluyendo los que están en el lado del cliente mapas de imágenes), la forma de control, y grupos de controles de formulario.

**Directriz 10. Utilice soluciones provisionales.**

Los navegadores antiguos no permiten a los usuarios navegar a editar las cajas vacías.

Mayores lectores de pantalla leer las listas de vínculos consecutivos como un enlace. These active elements are therefore difficult or impossible to access. Estos elementos activos son, por tanto, difícil o imposible acceso. Además, el cambio de la ventana actual o saltan nuevas ventanas pueden ser muy desorienta a los usuarios que no pueden ver que esto ha sucedido.

**Directriz 11. Utilizar las tecnologías del W3C y las directrices.**

- Las directrices actuales recomiendan las tecnologías W3C (por ejemplo, HTML, CSS, etc) por varias razones:
- Las tecnologías W3C incluyen "integrado" de características de accesibilidad.
- Someterse a las especificaciones W3C pronto examen para asegurarse de que los problemas de accesibilidad se toman en consideración durante la fase de diseño.

- W3C las especificaciones están desarrollados de forma abierta, la industria proceso de consenso.
- Directriz 12. Contexto Proporcionar información y orientación.
- Título cada marco para facilitar la identificación y el marco de navegación.
- Describir el objetivo de marcos y marcos de cómo se relacionan entre sí, si no es evidente por sí solo marco títulos.
- Divida grandes bloques de información en grupos más manejables cuando natural y apropiado.
- Asociado etiquetas explícitamente con sus controles.

**Directriz 13. Proporcionar mecanismos claros de navegación.**

- Proporcione clara y coherente los mecanismos de navegación - orientación de información, barras de navegación, un mapa del sitio, etcétera para aumentar la probabilidad de que una persona va a encontrar lo que buscan en un sitio. Proporcionar información sobre el diseño general de un sitio (por ejemplo, un mapa del sitio o tabla de contenidos).
- Utilice mecanismos de navegación de forma coherente.
- Proporcionar barras de navegación para destacar y dar acceso al mecanismo de navegación.
- Proporcionar un medio para saltar sobre múltiples líneas de arte ASCII.

**Directriz 14. Asegurarse de que los documentos son claros y sencillos.**

Asegúrese de que los documentos son claros y simples para que puedan ser más fácilmente comprensibles.

Diseño de páginas coherentes, gráficos reconocibles y fáciles de entender el idioma beneficiar a todos los usuarios.

El acceso a la información escrita puede ser difícil para las personas que han cognitivos o de aprendizaje. Utilizando un lenguaje claro y sencillo también beneficia a las personas cuyo primer idioma es diferente de la suya, incluidas las personas que comunican principalmente en la lengua de signos.

**CONCLUSIONES**

- **Es de vital importancia que tanto los desarrolladores como los diseñadores de paginas web tomen en cuenta aspectos tan importantes como los son el tipo de letra, el color de letra y de fondo, combinaciones de colores entre otros.**
- **En cualquier desarrollo de una página web es importante que también tomemos en cuenta a las personas con capacidades diferentes y aunque es un poco mas difícil y tal vez se deba emplear más tiempo en el desarrollo valdrá la pena.**
- **Además de que la información es poder, se debe de transmitir de la mejor manera posible para todo tipo de usuarios adecuando esta a las necesidades de cada uno de nosotros, pues entre mejor diseñada este, la pagina será visitada con mas frecuencia.**

- **También es importante que se tomen en cuenta la mayoría si no es que todas las directivas de contenido web ya que esto dejara una buena imagen tanto para el desarrollador como para el usuario.**
- **Por otra parte, se dice que la ingeniería de software es muy parecida a la ingeniería web, solo que la web es un poco mas detallada, a manera de analogía las directivas de contenido web deben de ser muy parecidas a las directivas de software; dichp de otra manera, al leer este tipo de información nos percatáremos que también la mayoría del texto anterior lo podemos aplicar al software.**