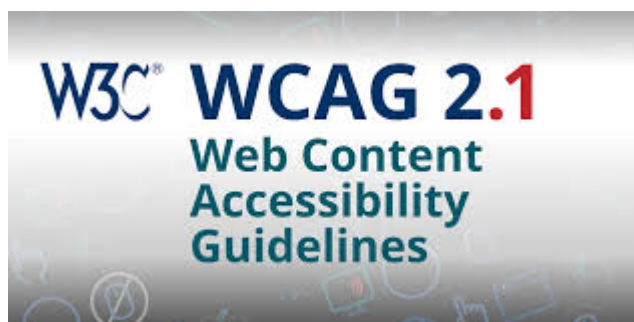


Repaso de a quien benéfia las pautas WCAG 2.1



Contenido

2.5.1 Gestos de puntero	2
2.5.2 Cancelación de puntero	2
2.5.3 Etiqueta en nombre	2
2.5.4 Actuación de movimiento.....	2
2.5.5 Tamaño objetivo	2
2.5.6 Mecanismos de entrada concurrentes	3
1.3.4 Orientación.....	3
1.3.5 Identificar el propósito de la entrada 1.3.6 Identificar Propósito - Nivel AAA	3
2.1.4 Atajos de teclas de caracteres	4
1.4.10 Reflow	4
1.4.11 Contraste sin texto.....	4
Exenciones	5
1.4.12 espaciado de texto.....	5
Excepciones.....	5
1.4.13 Contenido en Hover o Focus.....	5
¿Quién se beneficia?	5
2.2.6 Tiempos de espera (Nivel AAA).....	6
2.3.3 Animaciones de Interacciones (Nivel AAA).....	6
4.1.3 Mensajes de estado	6

2.5.1 Gestos de puntero

Los gestos de puntero indican que todas las operaciones deben usar gestos simples que solo necesitan un toque. Los gestos que necesitan dos dedos o movimientos complicados pueden ser difíciles de operar para las personas con temblores en las manos o movimientos limitados. También se benefician los usuarios con dispositivos de entrada alternativos, como un dispositivo para la boca, sip-and-puff o head mouse.

2.5.2 Cancelación de puntero

Este criterio de éxito es un poco más difícil de entender. Ayuda a las personas con temblores o problemas de movilidad que pueden tocar o hacer clic en el lugar equivocado por error. Este error puede causar una acción involuntaria. Este criterio de éxito también beneficia a las personas con discapacidades cognitivas. Pues evita que confundan cuando sucede algo inesperado porque activaron un control por accidente.

2.5.3 Etiqueta en nombre

Las personas que utilizan la entrada de voz se benefician de este criterio de éxito.

Código HTML para el campo de búsqueda:

```
<label for="itemSearch">Search: </label>
```

```
<input type="text" id="itemSearch">
```

2.5.4 Actuación de movimiento

Las personas que tienen movilidad limitada pueden no ser capaces de mover con precisión el dispositivo o realizar gestos. Algunos usuarios tienen sus dispositivos bloqueados en una posición fija y no pueden moverlos. Aquellos con temblores pueden causar una acción moviendo su dispositivo por error. Una persona en un entorno público o inestable, como viajar en un automóvil o en un autobús, puede no ser capaz de utilizar movimientos o gestos. Todos los usuarios se benefician cuando hay formas alternativas de interactuar con las aplicaciones.

2.5.5 Tamaño objetivo

Este criterio de éxito aborda los problemas al interactuar con dispositivos móviles. El objetivo es hacer controles lo suficientemente grandes como para ver y tocar. Esto ayuda a las personas con temblores o discapacidades de movilidad a activar el control.

Las personas que tienen dificultades para tocar con precisión un control se beneficia del tamaño más grande. Esto incluye a las personas que

usan un puntero alternativo, como un ratón con la cabeza o un puntero bucal. Además, todos se benefician porque un dedo no es tan preciso como el puntero del mouse.

2.5.6 Mecanismos de entrada concurrentes

El usuario debe poder cambiar entre diferentes dispositivos de entrada mientras trabaja con su contenido.

Las personas con lesiones por estrés repetitivo pueden usar diferentes dispositivos de entrada para evitar el uso excesivo o el dolor. Pueden cambiar entre el habla, el mouse y el teclado dependiendo del contenido. Las personas con temblores en las manos que tienen dificultades para activar objetivos pequeños pueden preferir usar el teclado para navegar a los elementos. Todos se benefician cuando podemos usar el mecanismo de entrada de elección para cada tarea. Un ejemplo es el iPad Pro con un teclado desmontable. Normalmente prefiere el teclado porque puedo escribir más rápido en un teclado físico.

1.3.4 Orientación

Las personas que tienen sus dispositivos montados en una orientación específica necesitan aplicaciones para trabajar siempre en esa orientación. Los usuarios que pueden rotar su dispositivo pueden preferir una orientación y deberían tener esa opción. Por ejemplo, la baja visión y las personas con discapacidades cognitivas pueden preferir la orientación horizontal. Permite un tamaño de texto más grande y líneas más largas, lo que ayuda a mejorar la legibilidad. Todos se benefician cuando la aplicación es más fácil de usar en cualquier orientación.

1.3.5 Identificar el propósito de la entrada 1.3.6 Identificar Propósito - Nivel AAA

La idea básica es facilitar que las personas completen los campos de entrada que solicitan información personal. Las personas con problemas de movilidad tienen dificultades para ingresar datos en los campos. Las personas con discapacidades cognitivas pueden tener dificultades para recordar detalles. Puede ser difícil para ellos ingresar información personal debido a la pérdida de memoria, dislexia u otras discapacidades. Para algunos usuarios, una extensión del navegador o un software de tecnología asistencial podrían usar el propósito de cambiar o mejorar la interfaz. Por ejemplo, puede mostrar una imagen del usuario para representar el nombre o el símbolo de una casa para los campos de dirección. La mayoría de los navegadores reconocen hoy los campos de entrada bien etiquetados correspondientes al nombre y la dirección. Si el usuario permite que el navegador se complete automáticamente y almacena información personal en la configuración,

el navegador sugerirá valores para completar los campos. Esto hace que la introducción de datos sea más rápida y precisa al eliminar los errores de escritura.

2.1.4 Atajos de teclas de caracteres

Las personas con temblores, problemas de movilidad o una mano artificial pueden tener dificultades con los atajos de una sola tecla. Pueden usar la entrada de voz, un teclado o un dispositivo señalador alternativo con un teclado en pantalla. Pueden presionar una tecla de método abreviado por error e invocar el comando sin saber por qué. Las personas que usan un teclado más pequeño con un dispositivo móvil que no puede usar el tipo también se benefician.

Hacer que toda la funcionalidad esté disponible desde el teclado.

1.4.10 Reflow

Los usuarios con baja visión que necesitan aumentar el contenido del beneficio cuando se ajusta el diseño. La investigación muestra que el desplazamiento horizontal reduce significativamente la comprensión de lectura. Para las personas que amplían el texto, es más fácil leer el texto envuelto en palabras línea por línea en lugar de desplazarse hacia adelante y hacia atrás en largas líneas de texto. Las personas con problemas de movilidad pueden tener dificultades para desplazarse en más de una dirección. Todos se benefician cuando todo el contenido se ve fácilmente en un dispositivo móvil.

Use un diseño responsivo para permitir que su contenido se acerque y responda a varios tamaños de pantalla.

1.4.11 Contraste sin texto

Este nuevo criterio de éxito extiende las pautas de contraste de color más allá del texto y las imágenes de texto cubiertas por 1.4.3 Contraste (mínimo). Esta es una buena noticia para las personas con baja visión, ya que finalmente hay una regla para que todos los elementos esenciales en una página cumplan con los niveles mínimos de contraste. Las personas con baja visión pueden tener dificultades para distinguir los elementos cuando los colores carecen de contraste. Este nuevo criterio de éxito requiere que los componentes de la interfaz de usuario y los objetos gráficos también tengan una relación de contraste de 3: 1. Esto incluye iconos, botones, sus contornos y los diferentes estados de esos elementos. Las gráficas y otros objetos gráficos que dependen del color para la comprensión también deben tener suficiente contraste.

Exenciones

Si una imagen puede reemplazar mil palabras, los colores pueden ser importantes. Por lo tanto, hay algunas excepciones a esta regla de contraste. Los logotipos están exentos. Fotografías y representaciones de la vida real también están excluidas. La anatomía y otras imágenes educativas deben proporcionar detalles de color precisos. Incluso los malos ejemplos a continuación son aceptables porque proporcionan una demostración visual.

1.4.12 espaciado de texto

La intención de este criterio de éxito es permitir que las personas modifiquen el texto para que sea más fácil de leer. Las personas con baja visión a menudo usan una fuente predeterminada mucho más grande. Probar un sitio cambiando el espacio entre letras, palabras o líneas puede simular el efecto de usar fuentes más grandes. Las personas con discapacidades cognitivas o de lectura pueden leer mejor cuando hay más espacio entre letras, palabras, líneas o párrafos.

Excepciones

La redacción del criterio de éxito especifica el contenido creado usando lenguajes de marcado. Dado que PDF no es un lenguaje de marcado, no está cubierto por esta regla. Las leyendas de los videos, las imágenes de texto y los logotipos no están cubiertos. El texto implementado utilizando el elemento lienzo también está exento porque se consideran imágenes de texto.

1.4.13 Contenido en Hover o Focus

La idea básica de este criterio de éxito es hacer que sea más fácil para los usuarios interactuar con el contenido agregado. La información sobre herramientas, los menús desplegados y las ventanas emergentes son ejemplos de contenido agregado. Este nuevo contenido generalmente se hace visible cuando coloca el puntero del mouse sobre un elemento de "activación", como un botón o un enlace.

¿Quién se beneficia?

Las personas que tienen dificultades para controlar el mouse tienen un área de destino más grande para mantener el mouse sobre para que el contenido permanezca visible.

Las personas que utilizan la ampliación pueden desplazarse para ver todo el contenido. También pueden descartar contenido que cubra otra información.

Las personas con discapacidades cognitivas tienen una forma de eliminar el contenido que distrae.

<https://knowbility.org/blog/2018/WCAG21-1413ContentHoverFocus/>

2.2.6 Tiempos de espera (Nivel AAA)

Se advierte a los usuarios sobre la duración de la inactividad de cualquier usuario que pueda causar la pérdida de datos, a menos que los datos se conserven durante más de 20 horas. Este criterio de éxito ayuda a los usuarios a evitar perder los datos que ingresaron pero que aún no han enviado. Los sitios deben advertir a los usuarios de los límites de tiempo al comienzo de una tarea. El sitio puede omitir la advertencia si guardan los datos durante un período prolongado. Conocer los límites por adelantado permite que las personas se preparen y recopilen la información requerida antes de comenzar.

Algunos usuarios con discapacidades cognitivas no pueden concentrarse durante largos períodos de tiempo. Necesitan tomar descansos, a veces por un período prolongado. La opción de guardar datos durante más de 20 horas les permite a los usuarios mucho más tiempo para completar una actividad.

2.3.3 Animaciones de Interacciones (Nivel AAA)

Mover contenido puede distraer a muchos usuarios. Otros pueden tener reacciones más graves, como mareos, náuseas o dolores de cabeza. Criterio de éxito existente 2.2.2 Pausa, Detener, Ocultar requiere que los usuarios puedan pausar o detener cualquier movimiento iniciado por la página web. Este nuevo criterio de éxito se aplica al movimiento que se produce en respuesta a una acción del usuario.

El activador de movimiento podría ser una acción normal, como pasar el mouse, enfocar, desplazar o presionar un botón. El problema ocurre cuando esta interacción causa un movimiento adicional, inesperado. Un ejemplo es una animación de giro de página cuando los usuarios presionan el siguiente botón en una secuencia de pasos. Una barra lateral de carrito de compras que sigue al usuario a medida que se desplazan hacia abajo a través de un menú para llevar del restaurante puede distraer mucho la atención. El sitio debe advertir al usuario de este movimiento antes de que ocurra y proporcionar un mecanismo para deshabilitar el movimiento. Un ejemplo simplificado se puede ver en CSS Tricks.

4.1.3 Mensajes de estado

Los mensajes de estado son ejemplos de contenido nuevo que es importante para el usuario, pero no son lo suficientemente significativos como para causar un cambio en el enfoque. Este criterio de éxito requiere que los desarrolladores agreguen código para identificar cuándo se muestran los mensajes de estado.

Ahora, los controles de interfaz y los mensajes de estado deben estar disponibles para la tecnología de asistencia.

<https://knowbility.org/blog/2018/WCAG21-413StatusMessages/>