

Este documento es una traducción de *Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.0* (<http://www.w3.org/TR/2008/REC-WCAG20-20081211/>), Recomendación del W3C del 11 de diciembre de 2008.

La única versión normativa de este documento se encuentra en

<http://www.w3.org/TR/WCAG20/>

Esta traducción puede contener errores, en ningún caso achacables a sus autores originales. Para cualquier duda o comentario sobre la misma, diríjase a su autor, [Saúl González Fernández](#).

[\[contenidos\]](#)



Pautas de Accesibilidad de Contenido Web 2.0

Recomendación del W3C de 11 de diciembre de 2008

Esta versión:

<http://www.w3.org/TR/2008/REC-WCAG20-20081211/>

Última versión:

<http://www.w3.org/TR/WCAG20/>

Versión anterior:

<http://www.w3.org/TR/2008/PR-WCAG20-20081103/>

Editores:

Ben Caldwell, Trace R&D Center, Universidad de Wisconsin-Madison
Michael Cooper, W3C
Loretta Guarino Reid, Google, Inc.
Gregg Vanderheiden, Trace R&D Center, Universidad de Wisconsin-Madison

Editores anteriores:

Wendy Chisholm (hasta julio de 2006 mientras pertenecía al W3C)
John Slatin (hasta junio de 2006 mientras pertenecía al Accessibility Institute, Universidad de Texas en Austin)
Jason White (hasta junio de 2005 mientras pertenecía a la Universidad de Melbourne)

Por favor, véase la [fe de erratas](#) de este documento, que puede incluir correcciones normativas.

Véase también las [traducciones](#).

Este documento también está disponible en formatos no normativos en [Versiones alternativas de las Pautas de Accesibilidad de Contenido Web 2.0](#).

Copyright © 2008 W3C® (MIT, ERCIM, Keio), All Rights Reserved. W3C [liability](#), [trademark](#) and [document use](#) rules apply.

Resumen

Las Pautas de Accesibilidad de Contenido Web 2.0 cubren un amplio espectro de recomendaciones para hacer el contenido web más accesible. Seguir estas pautas hará el

contenido accesible para el mayor rango de personas con discapacidades, las que incluyen ceguera o visión deficiente, sordera y pérdida de audición, deficiencias de aprendizaje, limitaciones cognitivas, movilidad reducida, deficiencias del lenguaje, fotosensibilidad y las combinaciones de todas estas. Seguir estas pautas además puede hacer que el contenido web sea más usable para los usuarios en general.

Los criterios de éxito de las Pautas 2.0 se han redactado como enunciados comprobables que no son específicos de ninguna tecnología. Se proporcionan guías sobre cómo satisfacer los criterios de éxito para tecnologías concretas, así como información general sobre cómo interpretar los criterios de éxito, en documentos aparte. Véase una introducción en [Visión general de las Pautas de Accesibilidad de Contenido Web](#), así como los vínculos al material técnico y educativo de las Pautas.

Las Pautas 2.0 suceden a las [Pautas de Accesibilidad de Contenido Web 1.0\[WCAG10\]](#), que fueron publicadas como Recomendación del W3C en mayo de 1999. Aunque es posible la conformidad tanto con las Pautas 1.0 como con las Pautas 2.0 (o con ambas), el W3C recomienda que los contenidos nuevos y actualizados apliquen las Pautas 2.0. El W3C también recomienda que las políticas de accesibilidad hagan referencia a las Pautas 2.0.

Estatus de este documento

Esta sección describe el estatus de este documento en el momento de su publicación. Otros documentos podrían reemplazarlo. La lista de las publicaciones actuales del W3C y de las últimas revisiones de este informe técnico se encuentran en el [índice de informes técnicos del W3C](#) en <http://www.w3.org/TR/>.

Estas Pautas de Accesibilidad de Contenido Web 2.0 son la [Recomendación del W3C](#) del [Grupo de Trabajo de las Pautas de Accesibilidad de Contenido Web](#).

Este documento ha sido revisado por miembros del W3C, desarrolladores de software y por otros grupos del W3C, así como por otras partes interesadas, y ha sido aprobado por el Director como una Recomendación del W3C. Este es un documento estable y puede emplearse como material de referencia o ser citado desde otro documento. El papel del W3C con respecto a la Recomendación es llamar la atención sobre ella y promocionar su difusión lo más ampliamente posible, con el fin de mejorar la funcionalidad y la interoperabilidad de la Web.

Las Pautas 2.0 se apoyan en varios documentos asociados no normativos, [Comprender las Pautas 2.0](#) and [Técnicas para las Pautas 2.0](#). A pesar de que estos documentos no tienen el estatus formal que tienen las Pautas 2.0 en sí mismas, proporcionan información importante para comprender y aplicar las Pautas.

El Grupo de Trabajo solicita que cualquier comentario se haga por medio del [formulario de comentarios en línea](#). Si esto no es posible, los comentarios pueden enviarse a public-comments-wcag20@w3.org. Los [archivos de la lista de comentarios pública](#) están disponibles públicamente. Los comentarios recibidos sobre la Recomendación no pueden provocar cambios en esta versión de las Pautas 2.0, pero pueden ser tenidos en cuenta para la fe de erratas de futuras versiones de las pautas. El Grupo de Trabajo no planea dar respuestas formales a los comentarios. Los archivos de la [lista de correo de discusión del Grupo de Trabajo de las Pautas](#) están disponibles públicamente, y el trabajo futuro que lleve a cabo el Grupo de Trabajo podría tratar los comentarios recibidos sobre este documento.

Este documento se ha producido como parte de la [Iniciativa de Accesibilidad Web](#) (WAI) del W3C. Los objetivos del Grupo de Trabajo de las Pautas se discuten en el [documento de constitución del Grupo de Trabajo de las Pautas](#). El Grupo de Trabajo de las Pautas forma parte de la [Actividad Técnica de la WAI](#).

Este documento ha sido producido por un grupo que opera bajo la [política de patentes del W3C del 5 de febrero de 2004](#). El W3C mantiene una [lista pública de las distribuciones de toda patente](#) redactada en conexión con las distribuciones del propio grupo; la página además incluye las instrucciones para distribuir una patente. Cualquier individuo que tenga conocimiento actual de una patente y crea que contiene una o varias [Reclamaciones Esenciales](#) debe remitir la información de acuerdo con lo expuesto en la [sección 6 de la política de patente del W3C](#).

Tabla de contenidos

[Introducción](#)

[Niveles de guía de las Pautas 2.0](#)

[Documentos de apoyo de las Pautas 2.0](#)

[Términos importantes en las Pautas 2.0](#)

[Pautas 2.0](#)

[1 Perceptibilidad](#)

1.1 [Proporcione alternativas textuales para todo contenido no textual, de manera que pueda modificarse para ajustarse a las necesidades de las personas, como por ejemplo en una letra mayor, braille, voz, símbolos o un lenguaje más simple.](#)

1.2 [Proporcione alternativas sincronizadas para contenidos multimedia sincronizados dependientes del tiempo.](#)

1.3 [Cree contenidos que puedan presentarse de diversas maneras \(como por ejemplo una composición más simple\) sin perder la información ni su estructura.](#)

1.4 [Haga más fácil para los usuarios ver y oír el contenido, incluyendo la separación entre primer plano y fondo.](#)

[2 Operabilidad](#)

2.1 [Haga que toda funcionalidad esté disponible a través del teclado.](#)

2.2 [Proporcione a los usuarios con discapacidades el tiempo suficiente para leer y usar un contenido.](#)

2.3 [No diseñe un contenido de manera que se sepa que puede causar ataques.](#)

2.4 [Proporcione medios que sirvan de ayuda a los usuarios con discapacidades a la hora de navegar, localizar contenido y determinar dónde se encuentran.](#)

[3 Comprensibilidad](#)

3.1 [Haga el contenido textual legible y comprensible.](#)

3.2 [Cree páginas web cuya apariencia y operabilidad sean predecibles.](#)

3.3 [Ayude a los usuarios a evitar y corregir errores.](#)

[4 Robustez](#)

4.1 [Maximice la compatibilidad con agentes de usuario actuales y futuros, incluyendo tecnologías asistivas.](#)

[Conformidad](#)

[Requisitos de conformidad](#)

[Declaración de conformidad \(opcional\)](#)

[Enunciado de conformidad parcial - Contenido de terceras partes](#)

[Enunciado de conformidad parcial - Idioma](#)

Apéndices

Apéndice A: [Glosario](#) (Normativo)

Apéndice B: [Reconocimientos](#)

Apéndice C: [Referencias](#)

Introducción

Esta sección es informativa.

Las Pautas de Accesibilidad de Contenido Web 2.0 definen cómo crear un contenido web más accesible para personas con discapacidades. La accesibilidad considera un amplio rango de discapacidades, como son las visuales, auditivas, físicas, del habla, cognitivas, relativas al lenguaje, de aprendizaje y neurológicas. Sin embargo, a pesar de que estas pautas cubren un amplio espectro de cuestiones relacionadas, no son capaces de cubrir las necesidades de las personas de todos los tipos, grados y combinaciones de discapacidades. Estas pautas además sirven para que los contenidos web sean más usables para personas mayores que sufren mermas de sus capacidades como efecto de la edad, y también mejoran la usabilidad para los usuarios en general.

Las Pautas 2.0 han sido desarrolladas mediante el [proceso del W3C](#) en cooperación con individuos y organizaciones de todo el mundo, con el objetivo de proporcionar un estándar compartido para lograr la accesibilidad de contenidos web que satisfaga las necesidades de individuos, organizaciones y gobiernos a nivel internacional. Las Pautas 2.0 se basan en las Pautas 1.0 [\[WCAG10\]](#) y se han diseñado para ser aplicadas a una amplia gama de tecnologías web ahora y en un futuro, y para ser verificables con una combinación de pruebas automatizadas y evaluación humana. Para una introducción a las Pautas, véase [Visión general de las Pautas de Accesibilidad de Contenido Web](#).

La accesibilidad web no depende sólo de un contenido accesible, sino también de la accesibilidad de los navegadores y otros agentes de usuario. Las herramientas de autor también desempeñan un papel importante en la accesibilidad web. Para una visión de conjunto de estos componentes del desarrollo web y su interacción, véase:

- [Componentes esenciales de accesibilidad web](#)
- [Visión general de las Pautas de Accesibilidad para Agentes de Usuario \(UAAG\)](#)
- [Pautas de Accesibilidad para Herramientas de Autor \(ATAG\)](#)

Niveles de guía de las Pautas 2.0

Los individuos y organizaciones que emplean las Pautas son un grupo amplio y variado, que incluye diseñadores y desarrolladores web, responsables de políticas, agentes de compras, profesores y estudiantes. Con el fin de cubrir las necesidades tan variadas de su audiencia, las pautas incluyen una serie de niveles de guía: *principios* fundamentales, *pautas* generales, *criterios de éxito* verificables y una amplia colección de *técnicas suficientes*, *técnicas aconsejadas* y *fallos comunes documentados* con ejemplos, vínculos a recursos y código.

- **Principios** - En el nivel más alto se sitúan los cuatro principios que proporcionan los fundamentos de la accesibilidad web: *perceptibilidad*, *operabilidad*, *comprensibilidad* y *robustez*. Véase también [Comprender los cuatro principios de la accesibilidad](#).
- **Pautas** - Por debajo de los principios están las pautas. Las doce pautas proporcionan los objetivos básicos que los autores deben lograr con el objetivo de crear un contenido más accesible para los usuarios con discapacidades. Estas pautas no son verificables pero proporcionan el marco y los objetivos generales que ayudan a los autores a comprender los criterios de éxito y a lograr una mejor implementación de las técnicas.
- **Criterios de éxito** - Para cada pauta se proporcionan los criterios de éxito verificables que permiten emplear las Pautas 2.0 en aquellas situaciones en las que existan requisitos y necesidad de comprobación de conformidad de cara a la especificación de un diseño, compra, regulación o acuerdo contractual. Con el fin de cumplir con los requisitos de los diferentes grupos y situaciones, se definen tres niveles de conformidad: A (el más bajo), AA y AAA (el más alto). Se puede obtener más información sobre los niveles de las Pautas en [Comprender los niveles de conformidad](#).
- **Técnicas suficientes y aconsejables** - Para cada una de las *pautas* y *criterios de éxito* recogidos en el propio documento de las *Pautas 2.0* el grupo de trabajo ha documentado

también una amplia variedad de *técnicas*. Las técnicas son informativas y se agrupan en dos categorías: aquellas que son *suficientes* para cumplir con los criterios de éxito, y aquellas que son *aconsejables* y que van más allá de los requisitos de cada criterio de éxito individual y que permite a los autores cumplir mejor con las pautas. Algunas de las técnicas aconsejables tratan sobre barreras de accesibilidad que no han sido cubiertas por los criterios de éxito verificables. Donde se conocen los errores comunes, estos también han sido documentados. Véase también [Comprender las técnicas suficientes y aconsejables de las Pautas 2.0](#).

Todos estos niveles de guía (principios, pautas, criterios de éxito y técnicas suficientes y aconsejables) se aplican en conjunto para proporcionar una orientación sobre cómo crear un contenido más accesible. Se anima a los autores a que revisen y apliquen todos los niveles que sean capaces, incluso las técnicas aconsejadas, con el fin de cubrir lo mejor posible las necesidades del rango de usuarios más amplio posible.

Nótese que incluso un contenido que sea conforme con el nivel más alto (AAA) no será accesible para todo tipo de discapacidades, grados o combinaciones de discapacidades individuales, especialmente en el ámbito de las discapacidades cognitivas, de las relativas al lenguaje y al aprendizaje. Se anima a los autores a considerar todo el abanico de técnicas, incluidas las aconsejables, así como a tratar de buscar consejo acerca de las buenas prácticas actuales que aseguren que un contenido web sea accesible, en la medida de lo posible, para esos grupos de discapacidades. Los [metadatos](#) pueden ayudar a los usuarios a localizar contenidos que sean más apropiados para sus necesidades.

Documentos de apoyo de las Pautas 2.0

El documento de las Pautas 2.0 se ha diseñado para cubrir las necesidades de quienes necesiten un estándar técnico estable y referenciable. Otros documentos, denominados documentos de apoyo, se basan en el documento de las Pautas 2.0 y cumplen otros importantes propósitos adicionales, como permitir su actualización para describir cómo las Pautas podrían ser aplicadas a nuevas tecnologías. Los documentos de apoyo se componen de:

1. [Cómo cumplir las Pautas 2.0](#)- Una lista concisa y personalizable que incluye todas las pautas, criterios de éxito y técnicas que los autores pueden emplear para desarrollar y evaluar contenido web.
2. [Comprender las Pautas 2.0](#) - Una guía para comprender e implementar las Pautas 2.0. Se trata de un breve documento de comprensión para cada pauta y criterio de éxito perteneciente a las pautas así como de tópicos clave.
3. [Técnicas para las Pautas 2.0](#) - Una colección de técnicas y errores conocidos, cada una en un documento independiente, que incluye la descripción de la misma, ejemplos, código y pruebas.
4. [Documentos de las Pautas 2.0](#) - Diagrama y descripción de cómo se relacionan y vinculan entre sí los documentos técnicos.

Véase [Visión general de los documentos de las Pautas 2.0](#) para una descripción del material de apoyo de las Pautas 2.0, incluyendo recursos educativos relacionados con ellas. En [Recursos WAI](#) se listan recursos adicionales acerca de casos de negocios de la accesibilidad web, planificación de la implementación para mejorar la accesibilidad de sitios web y políticas de accesibilidad.

Términos importantes en las Pautas 2.0

Las Pautas 2.0 incluyen tres términos importantes que las diferencian de las Pautas 1.0. Cada uno de ellos se presenta someramente a continuación y se define más extensamente en el glosario.

Página web

Hay que señalar que en este estándar el término "página web" abarca mucho más que meras páginas estáticas en HTML. Incluye además el número creciente de páginas dinámicas que emergen en la web, así como las "páginas" que pueden presentar comunidades virtuales interactivas completas. Por ejemplo, el término "página web" incluye experiencias gráficas interactivas inmersivas que pueden encontrarse en un único URI. Para más información, véase [Comprender "página web"](#).

Programablemente determinado

Varios criterios de éxito exigen que el contenido (o ciertos aspectos del contenido) pueda ser "programablemente determinado." Esto significa que el contenido se distribuye de manera que los agentes de usuario, incluidas las tecnologías asistivas, pueden extraer y representar esa información a los usuarios en distintas modalidades. Para más información, véase [Comprender programablemente determinado](#).

Soportada accesiblemente

Emplear una tecnología de manera que esta sea accesiblemente soportada significa que funcione con las tecnologías asistivas (TA) y con las características de accesibilidad de los sistemas operativos, navegadores y otros agentes de usuario. Las características de tales tecnologías en las que puede confiarse de cara a lograr la conformidad con los criterios de éxito de las Pautas 2.0 sólo pueden emplearse de la manera en que estén "soportada accesiblemente". Las características de una tecnología pueden emplearse de maneras no accesiblemente soportadas (que no funcionen con las tecnologías asistivas, etc.) en la medida en que no se confíe en ellas para lograr la conformidad con ningún criterio de éxito (por ejemplo, cuando la misma información o funcionalidad que proporcionan esté disponible de otra forma que si esté soportada).

La definición de "soportada accesiblemente" se incluye en el [Apéndice A: Glosario](#) de estas pautas. Para más información, véase [Comprender soportada accesiblemente](#).

Pautas 2.0

Esta sección es normativa.

Principio 1: Perceptibilidad - La información y los componentes de la interfaz de usuario deben presentarse a los usuarios de la manera en que puedan percibirlos.

Pauta 1.1 Alternativas textuales: Proporcione alternativas textuales para todo contenido no textual, de manera que pueda modificarse para ajustarse a las necesidades de las personas, como por ejemplo en una letra mayor, braille, voz, símbolos o un lenguaje más simple.

[Comprender la pauta 1.1](#)

1.1.1 Contenido no textual: Todo contenido no textual que se presenta al usuario cuenta con una alternativa textual que sirve para un propósito equivalente, excepto en los supuestos listados abajo. (Nivel A)

[Cómo cumplir 1.1.1](#)
[Comprender 1.1.1](#)

- **Controles, entrada de datos:** Si el contenido no textual es un control o acepta datos de entrada del usuario, entonces debe tener un nombre que describa su propósito. (Véase la [Pauta 4.1](#) para los requisitos adicionales establecidos para controles y contenidos que aceptan entrada de datos de usuarios.)

- **Contenido multimedia dependiente del tiempo:** Si el contenido no textual es contenido multimedia dependiente del tiempo, entonces el texto proporciona al menos una descripción identificativa del contenido no textual. (Véase la [Pauta 1.2](#) para los requisitos adicionales establecidos para contenidos multimedia.)
- **Prueba:** Si el contenido no textual es una prueba o ejercicio que pudiera resultar inválido al presentarse como texto, entonces el texto alternativo proporciona al menos una descripción identificativa del contenido no textual.
- **Experiencia sensorial:** Si el contenido ha sido creado principalmente para proporcionar una experiencia sensorial específica, entonces el texto proporciona al menos una descripción identificativa del contenido no textual.
- **CAPTCHA:** Si el propósito del contenido no textual es confirmar si al contenido está accediendo un humano y no un ordenador, entonces los textos alternativos identifican y describen el propósito del contenido no textual, y se proporcionan maneras alternativas de CAPTCHA con emisiones dirigidas a distintos sentidos que se ajusten a distintas discapacidades.
- **Decoración, formato, invisible:** Si el contenido no textual es pura decoración, se emplea exclusivamente por una cuestión de formato visual o no se presenta a los usuarios, entonces se ha implementado de manera que pueda ser ignorado por las tecnologías asistivas.

Pauta 1.2 Contenido multimedia dependiente del tiempo: Proporcione alternativas sincronizadas para contenidos multimedia sincronizados dependientes del tiempo.

[Comprender la pauta 1.2](#)

1.2.1 Sólo audio y sólo vídeo (pregrabado): Para contenidos pregrabados que consisten en sólo audio y sólo vídeo, lo siguiente es cierto, excepto para cuando el audio o el vídeo es un contenido multimedia alternativo al texto y está claramente identificado como tal. (Nivel A)

- **Sólo audio pregrabado:** Se proporciona una alternativa para contenido multimedia dependiente del tiempo que presenta la información equivalente a la del contenido de sólo audio pregrabado.
- **Sólo vídeo pregrabado:** Se proporciona o bien una alternativa para contenido multimedia dependiente del tiempo, o bien una pista de audio que presenten la información equivalente a la del contenido de sólo vídeo pregrabado.

[Cómo cumplir 1.2.1](#)
[Comprender 1.2.1](#)

1.2.2 Subtítulos (pregrabados): Se proporcionan subtítulos para todo audio pregrabado presente en un contenido multimedia sincronizado, excepto cuando tal contenido es un contenido multimedia alternativo al texto y está claramente identificado como tal. (Nivel A)

[Cómo cumplir 1.2.2](#)
[Comprender 1.2.2](#)

1.2.3 Audiodescripción o alternativa multimedia (pregrabada):

Se proporciona una alternativa para contenido multimedia dependiente del tiempo o una audiodescripción para el contenido de vídeo pregrabado del contenido multimedia sincronizado, excepto cuando tal contenido es un contenido multimedia alternativo al texto y está claramente identificado como tal. (Nivel A)

[Cómo cumplir 1.2.3](#)
[Comprender 1.2.3](#)

1.2.4 Subtítulos (directo): Se proporcionan subtítulos para todo contenido de audio en directo del contenido multimedia sincronizado. (Nivel AA)

[Cómo cumplir 1.2.4](#)
[Comprender 1.2.4](#)

1.2.5 Audiodescripción (pregrabada): Se proporciona una audiodescripción para todo contenido de vídeo pregrabado del contenido multimedia sincronizado. (Nivel AA)

[Cómo cumplir 1.2.5](#)
[Comprender 1.2.5](#)

1.2.6 Lengua de signos (pregrabada): Se proporciona una interpretación a lengua de signos para todo contenido de audio pregrabado del contenido multimedia sincronizado. (Nivel AAA)

[Cómo cumplir 1.2.6](#)
[Comprender 1.2.6](#)

1.2.7 Audiodescripción extendida (pregrabada): Donde las pausas del audio de un vídeo sean insuficientes para permitir que la audiodescripción transmita el sentido del vídeo, se proporciona una audiodescripción extendida para todo contenido de vídeo pregrabado del contenido multimedia sincronizado. (Nivel AAA)

[Cómo cumplir 1.2.7](#)
[Comprender 1.2.7](#)

1.2.8 Alternativa multimedia (pregrabada): Se proporciona una alternativa para contenido multimedia dependiente del tiempo para todo contenido multimedia sincronizado pregrabado y para todo contenido pregrabado que consista en sólo vídeo. (Nivel AAA)

[Cómo cumplir 1.2.8](#)
[Comprender 1.2.8](#)

1.2.9 Sólo audio (directo): Se proporciona una alternativa para contenido multimedia dependiente del tiempo que presenta la información equivalente para todo contenido que consiste en sólo audio en directo. (Nivel AAA)

[Cómo cumplir 1.2.9](#)
[Comprender 1.2.9](#)

Pauta 1.3 Adaptabilidad: Cree contenidos que puedan presentarse de diversas maneras (como por ejemplo una composición más simple) sin perder la información ni su estructura.

[Comprender la pauta 1.3](#)

1.3.1 Información y relaciones: La información, la estructura, y las relaciones transmitidas a través de la presentación pueden ser programablemente determinadas o se encuentran disponibles en texto. (Nivel A)

[Cómo cumplir 1.3.1](#)
[Comprender 1.3.1](#)

[Cómo cumplir 1.3.2](#)
[Comprender 1.3.2](#)

1.3.2 Secuencia significativa: Cuando la secuencia en la que se presenta un contenido afecta a su significado, la secuencia correcta de lectura puede ser programablemente determinada. (Nivel A)

1.3.3 Características sensoriales: Las instrucciones que se proporcionan para comprender y operar con un contenido no confían solamente en las características sensoriales de los componentes, tales como forma, tamaño, ubicación visual, orientación o sonido. (Nivel A)

Nota: Para los requisitos relativos al color, véase la [Pauta 1.4](#).

[Cómo cumplir 1.3.3](#)
[Comprender 1.3.3](#)

Pauta 1.4 Distinguible: Haga más fácil para los usuarios ver y oír el contenido, incluyendo la separación entre primer plano y fondo.

[Comprender la pauta 1.4](#)

1.4.1 Empleo del color: El color no se emplea como el único medio visual para transmitir una información, indicar una acción, provocar una respuesta o distinguir visualmente un elemento. (Nivel A)

Nota: Este criterio de éxito trata específicamente acerca de la percepción del color. Otras formas de percepción se cubren en la [Pauta 1.3](#), que incluye el acceso programado al color y a otros códigos de presentación visual.

[Cómo cumplir 1.4.1](#)
[Comprender 1.4.1](#)

1.4.2 Control de audio: Si cualquier audio se reproduce automáticamente en una página web durante más de tres segundos, o bien existe un mecanismo que permita pausar o detener el audio, o bien existe un mecanismo que permita controlar el volumen del audio de manera independiente al del resto del sistema. (Nivel A)

Nota: En la medida en que cualquier contenido que no satisfaga este criterio puede interferir con la capacidad del usuario para emplear la página como un todo, todo contenido de la página web (tanto si cumple o no con otros criterios de éxito) debe satisfacer este criterio. Véase [Requisito de conformidad 5: No interferencia](#).

[Cómo cumplir 1.4.2](#)
[Comprender 1.4.2](#)

1.4.3 Contraste (mínimo): La presentación visual del texto y las imágenes de texto tienen una relación de contraste de al menos 4.5:1, excepto para los siguientes casos: (Nivel AA)

- **Gran tamaño:** El texto a gran tamaño y las imágenes de texto a gran tamaño tienen una relación de contraste de al menos 3:1;
- **Incidental:** El texto o las imágenes de texto que son parte de un componente de interfaz de usuario inactivo, que son pura decoración, que no son visibles para nadie o que son parte de una imagen cuyo contenido significativo es otro contenido visual, no tienen un requisito mínimo de contraste.
- **Logotipos:** El texto que es parte de un logo o de un nombre de marca no tiene un requisito mínimo de contraste.

[Cómo cumplir 1.4.3](#)
[Comprender 1.4.3](#)

1.4.4 Variar el tamaño de texto: Excepto para subtítulos e imágenes de texto, se puede variar el tamaño del texto sin necesidad de emplear una tecnología asistiva hasta un 200 por ciento sin pérdida de contenido o funcionalidad. (Nivel AA)

[Cómo cumplir 1.4.4](#)
[Comprender 1.4.4](#)

1.4.5 Imágenes de texto: Si con las tecnologías empleadas se puede lograr la presentación visual deseada, se prefiere emplear texto para transmitir la información antes que imágenes de texto excepto para los siguientes casos: (Nivel AA)

[Cómo cumplir 1.4.5](#)
[Comprender 1.4.5](#)

- **Personalizable:** La imagen de texto puede ser visualmente personalizada según los requisitos del usuario;
- **Esencial:** La presentación de un texto en particular es esencial para la información que se está transmitiendo.

Nota: Los logotipos (textos que son parte de un logo o de un nombre de marca) se consideran esenciales.

1.4.6 Contraste (mejorado): La presentación visual del texto y de las imágenes de texto mantienen una relación de contraste de al menos 7:1, excepto para los siguientes casos: (Nivel AAA)

[Cómo cumplir 1.4.6](#)
[Comprender 1.4.6](#)

- **Gran tamaño:** El texto a gran tamaño y las imágenes de texto a gran tamaño tienen una relación de contraste de al menos 4.5:1;
- **Incidental:** El texto o las imágenes de texto que son parte de un componente de interfaz de usuario inactivo, que son pura decoración, que no son visibles para nadie o que son parte de una imagen cuyo contenido significativo es otro contenido visual, no tienen un requisito mínimo de contraste.
- **Logotipos:** El texto que es parte de un logo o de un nombre de marca no tiene un requisito mínimo de contraste.

1.4.7 Fondo de audio bajo o inexistente: Para todo contenido consistente en sólo audio pregrabado que (1) contiene principalmente una locución, (2) no es un CAPTCHA de audio o un audiologo, y (3) no es una vocalización cuya interpretación sea principalmente una expresión musical (como el canto o el rap), al menos uno de los siguientes enunciados es verdadero: (Nivel AAA)

[Cómo cumplir 1.4.7](#)
[Comprender 1.4.7](#)

- **Sin fondo:** El audio no contiene sonidos de fondo.
- **Apagable:** El sonido de fondo se puede apagar.
- **20 dB:** El sonido de fondo es al menos a 20 decibelios más bajo que la locución principal, exceptuando sonidos ocasionales que no duren más de uno o dos segundos.

Nota: Para la definición de "decibelio," el sonido de fondo que cumple con este requisito es aproximadamente cuatro veces más tenue que la locución principal.

1.4.8 Presentación visual: Para la presentación visual de bloques de texto, se proporciona un mecanismo que logre que: (Nivel AAA)

[Cómo cumplir 1.4.8](#)
[Comprender 1.4.8](#)

1. El usuario pueda seleccionar los colores de primer plano y fondo.
2. El ancho de línea no pueda exceder los 80 caracteres o glifos (40 para CJK).

3. El texto no se justifique (alinearse en sus márgenes derecho e izquierdo).
4. El espacio entre líneas (altura de línea) sea al menos un espacio y medio en el interior de los párrafos, y que el espacio entre párrafos sea al menos una vez y media más amplio que el espacio entre línea.
5. El texto pueda escalarse sin necesidad de una tecnología asistiva hasta un 200 por ciento de manera que el usuario no necesite de una barra de scroll horizontal para leer una línea de texto en una ventana a pantalla completa.

1.4.9 Imágenes de texto (sin excepción): Las imágenes de texto sólo se emplean como pura decoración o donde una presentación en particular del texto es esencial para la información que se transmite. (Nivel AAA)

[Cómo cumplir 1.4.9](#)
[Comprender 1.4.9](#)

Nota: Los logotipos (textos que son parte de un logo o de un nombre de marca) se consideran esenciales.

Principio 2: Operabilidad - Los componentes de la interfaz de usuario y la navegación deben ser operables.

Pauta 2.1 Accesible a través del teclado: Haga que toda funcionalidad esté disponible a través del teclado.

[Comprender la pauta 2.1](#)

2.1.1 Teclado: Toda funcionalidad del contenido es operable a través de una interfaz de teclado sin que exista un límite de tiempo específico para realizar las pulsaciones de las teclas, excepto para cuando la funcionalidad subyacente requiere una interacción del usuario para la que es relevante no sólo los puntos finales de su movimiento sino también la ruta que traza el mismo. (Nivel A)

[Cómo cumplir 2.1.1](#)
[Comprender 2.1.1](#)

Nota 1: Esta excepción se refiere a la funcionalidad subyacente, no a la técnica de entrada de datos. Por ejemplo, si la entrada de texto se hace por medio de escritura a mano, la técnica de entrada (escritura a mano) depende del trazo (ruta trazada) pero la funcionalidad subyacente (introducir texto) no.

Nota 2: Esto no prohíbe ni debería desanimar a los autores a proporcionar entrada de ratón u otros métodos de entrada de datos adicionales a la operabilidad a través del teclado.

2.1.2 Sin trampa de teclado: Si el foco puede moverse a un componente de la página por medio de una interfaz de teclado, u otro método de salida estándar, entonces el foco puede moverse fuera de ese componente empleando simplemente la misma interfaz de teclado y, si para ello se necesita algo más que la simple flecha o tecla de tabulación, entonces se avisa al usuario del método con el que mover el foco. (Nivel A)

[Cómo cumplir 2.1.2](#)
[Comprender 2.1.2](#)

Nota: En la medida en que cualquier contenido que no satisfaga este criterio puede interferir con la capacidad del usuario para

emplear la página como un todo, todo contenido de la página web (tanto si cumple o no con otros criterios de éxito) debe satisfacer este criterio. Véase [Requisito de conformidad 5: No interferencia](#).

2.1.3 Teclado (sin excepción): Se puede emplear toda funcionalidad de un contenido a través de una interfaz de teclado sin un límite de tiempo específico para realizar las pulsaciones de las teclas. (Nivel AAA)

[Cómo cumplir 2.1.3](#)
[Comprender 2.1.3](#)

Pauta 2.2 Tiempo suficiente: Proporcione a los usuarios el tiempo suficiente para leer y usar un contenido.

[Comprender la pauta 2.2](#)

2.2.1 Límite de tiempo ajustable: Para cada límite de tiempo que se establece en el contenido, al menos uno de los siguientes es verdadero: (Nivel A)

[Cómo cumplir 2.2.1](#)
[Comprender 2.2.1](#)

- **Desactivar:** Al usuario se le permite desactivar el límite de tiempo antes de encontrarse con él; o
- **Ajustar:** Al usuario se le permite ajustar el límite de tiempo antes de encontrarse con él, hasta un rango de al menos diez veces la duración por defecto; o
- **Extender:** Al usuario se le avisa antes de que el límite expire con un margen de la menos 20 segundos y se le permite extender ese mismo límite por medio de alguna acción simple (por ejemplo, "pulse la barra espaciadora"), y además se le permite repetir la acción al menos diez veces; o
- **Excepción de tiempo real:** El límite de tiempo es un requisito de un evento en tiempo real (por ejemplo, una subasta), y no es posible ninguna alternativa a ese límite; o
- **Excepción esencial:** El límite de tiempo es esencial y su extensión invalidaría la actividad; o
- **Excepción de 20 horas:** El límite de tiempo supera las 20 horas.

Nota: Este criterio de éxito ayuda a asegurarse de que los usuarios pueden completar una tarea sin cambios inesperados en el contenido o contexto que sean resultados de un límite de tiempo. Este criterio de éxito debe considerarse en combinación con el [criterio de éxito 3.2.1](#), que impone límites a los cambios de contenido o contexto como resultado de una acción del usuario.

2.2.2 Pausar, detener, ocultar: Para cualquier información que se mueva, parpadee, se desplace o se actualice automáticamente, todos los puntos siguientes son verdaderos: (Nivel A)

[Cómo cumplir 2.2.2](#)
[Comprender 2.2.2](#)

- **Movimiento, parpadeo, desplazamiento:** Para cualquier información que se mueva, parpadee o se desplace, y que (1) comience automáticamente, (2) dure más de cinco segundos, y (3) se presente paralelamente a otro contenido, existe un mecanismo que permite al usuario pausar, detener u ocultar la información, a menos que ese movimiento, parpadeo o desplazamiento sea esencial para la actividad; y

- **Actualización automática:** Para cualquier información que (1) comience automáticamente y (2) se presente paralelamente a otro contenido, existe un mecanismo que permite al usuario pausar, detener u ocultar la información, o controlar la frecuencia de la actualización, a menos que la actualización automática sea esencial para la actividad.

Nota 1: Para los requisitos relacionados con el parpadeo o el destello de contenido, véase la [Pauta 2.3](#).

Nota 2: En la medida en que cualquier contenido que no satisfaga este criterio puede interferir con la capacidad del usuario para emplear la página como un todo, todo contenido de la página web (tanto si cumple o no con otros criterios de éxito) debe satisfacer este criterio. Véase [Requisito de conformidad 5: No interferencia](#).

Nota 3: Para el contenido que es actualizado periódicamente por medio de un software, o que se sirve al usuario por medio de streaming, no hay obligación de preservar o presentar la información que ha sido generada o recibida entre el inicio de la pausa y el reinicio de la presentación; no sólo podría no ser técnicamente posible, sino que además podría ser erróneo o engañoso hacerlo.

Nota 4: Una animación que ocurre como parte de una fase de precarga de un contenido o una situación similar puede ser considerada esencial si no se permite interacción a ningún usuario durante esa fase, y si el hecho de no indicar el progreso pudiera confundir a los usuarios y hacerles creer que ha habido un fallo en el contenido.

2.2.3 Sin tiempo: El tiempo no es parte esencial del evento o la actividad presentada en el contenido, excepto para el contenido multimedia sincronizado y no interactivo y para los eventos en tiempo real. (Nivel AAA)

[Cómo cumplir 2.2.3](#)
[Comprender 2.2.3](#)

2.2.4 Interrupciones: El usuario puede posponer o eliminar las interrupciones, excepto cuando las interrupciones vienen provocadas por una emergencia. (Nivel AAA)

[Cómo cumplir 2.2.4](#)
[Comprender 2.2.4](#)

2.2.5 Reautenticación: Cuando una sesión autenticada expira, el usuario puede continuar la actividad sin pérdida de datos y después reautenticar su sesión. (Nivel AAA)

[Cómo cumplir 2.2.5](#)
[Comprender 2.2.5](#)

Pauta 2.3 Ataques: No diseñe un contenido de manera que se sepa que puede causar ataques.

[Comprender la pauta 2.3](#)

2.3.1 Tres destellos o por debajo del umbral: Las páginas web no contienen nada que destelle más de tres veces en cualquier periodo de un segundo, o el destello está por debajo de los umbrales de destello general y de destello rojo. (Nivel A)

[Cómo cumplir 2.3.1](#)
[Comprender 2.3.1](#)

Nota: En la medida en que cualquier contenido que no satisfaga este criterio puede interferir con la capacidad del usuario para emplear la página como un todo, todo contenido de la página web (tanto si cumple o no con otros criterios de éxito) debe satisfacer este criterio. Véase [Requisito de conformidad 5: No interferencia](#).

2.3.2 Tres destellos: Las páginas web no contienen nada que destelle más de tres veces en cualquier periodo de un segundo. (Nivel AAA)

[Cómo cumplir 2.3.2](#)
[Comprender 2.3.2](#)

Pauta 2.4 Navegable: Proporcione medios que sirvan de ayuda a los usuarios a la hora de navegar, localizar contenido y determinar dónde se encuentran.

[Comprender la pauta 2.4](#)

2.4.1 Saltar bloques: Existe un mecanismo que permite saltar bloques de contenido que se repiten en múltiples páginas web. (Nivel A)

[Cómo cumplir 2.4.1](#)
[Comprender 2.4.1](#)

2.4.2 Página titulada: Las páginas web tienen títulos que describen su tema o propósito. (Nivel A)

[Cómo cumplir 2.4.2](#)
[Comprender 2.4.2](#)

2.4.3 Orden de foco: Si una página web puede navegarse secuencialmente y la secuencia de navegación afecta a su significado u operatividad, los componentes que pueden recibir el foco lo hacen en un orden que conserva íntegros su significado y operatividad. (Nivel A)

[Cómo cumplir 2.4.3](#)
[Comprender 2.4.3](#)

2.4.4 Propósito de un vínculo (en su contexto): El propósito de cada vínculo puede determinarse con el texto del vínculo descontextualizado, o del texto del vínculo junto a su contexto programablemente determinable, excepto donde el propósito del vínculo puede ser ambiguo para los usuarios en general. (Nivel A)

[Cómo cumplir 2.4.4](#)
[Comprender 2.4.4](#)

2.4.5 Múltiples medios: Existe más de un medio para localizar una página web dentro de una colección de páginas web excepto cuando la página web es resultado, o un paso, de un proceso. (Nivel AA)

[Cómo cumplir 2.4.5](#)
[Comprender 2.4.5](#)

2.4.6 Encabezados y etiquetas: Los encabezados y las etiquetas describen el tema o propósito pertinente. (Nivel AA)

[Cómo cumplir 2.4.6](#)
[Comprender 2.4.6](#)

2.4.7 Foco visible: Cualquier interfaz de usuario que sea operable a través de teclado cuenta con un indicador visible del foco de teclado. (Nivel AA)

[Cómo cumplir 2.4.7](#)
[Comprender 2.4.7](#)

2.4.8 Ubicación: Se proporciona al usuario información de orientación sobre su ubicación dentro de una colección de páginas web. (Nivel AAA)

[Cómo cumplir 2.4.8](#)
[Comprender 2.4.8](#)

2.4.9 Propósito de un vínculo (vínculo solo): Existe un mecanismo que permite identificar el propósito de cada vínculo por medio exclusivo del texto del propio vínculo, excepto donde el propósito del vínculo puede ser ambiguo para los usuarios en general. (Nivel AAA)

[Cómo cumplir 2.4.9](#)
[Comprender 2.4.9](#)

2.4.10 Encabezados de sección: Se emplean encabezados de sección para organizar el contenido. (Nivel AAA)

[Cómo cumplir 2.4.10](#)
[Comprender 2.4.10](#)

Nota 1: "Encabezado" se emplea aquí en un sentido general e incluye títulos y demás formas de añadir un encabezado a distintos tipos de contenido.

Nota 2: Este criterio de éxito se refiere al contenido propiamente dicho, no a los componentes de la interfaz de usuario. Los componentes de la interfaz de usuario se tratan en el [criterio de éxito 4.1.2](#).

Principio 3: Comprensibilidad - La información y el manejo de la interfaz de usuario deben ser comprensibles.

Pauta 3.1 Legible: Haga el contenido textual legible y comprensible.

[Comprender la pauta 3.1](#)

3.1.1 Idioma de la página: El idioma por defecto de cada página web puede ser programablemente determinado. (Nivel A)

[Cómo cumplir 3.1.1](#)
[Comprender 3.1.1](#)

3.1.2 Idioma de partes: El idioma de cada pasaje o frase del contenido puede ser programablemente determinado excepto en el caso de nombres propios, términos técnicos, palabras de un idioma indeterminado y palabras o frases que han llegado a ser parte de la lengua vernácula incorporadas al texto inmediatamente adyacente. (Nivel AA)

[Cómo cumplir 3.1.2](#)
[Comprender 3.1.2](#)

3.1.3 Palabras inusuales: Se proporciona un mecanismo para identificar definiciones específicas de palabras o frases empleadas de una manera inusual o restringida, incluyendo modismos y jerga. (Nivel AAA)

[Cómo cumplir 3.1.3](#)
[Comprender 3.1.3](#)

3.1.4 Abreviaturas: Se proporciona un mecanismo para identificar las formas expandidas o el significado de las abreviaturas. (Nivel AAA)

[Cómo cumplir 3.1.4](#)
[Comprender 3.1.4](#)

3.1.5 Nivel de lectura: Cuando el texto requiere una habilidad de lectura más avanzada que la que proporciona el nivel de educación

[Cómo cumplir 3.1.5](#)
[Comprender 3.1.5](#)

secundario inferior (una vez eliminados nombres propios y títulos), se proporciona contenido complementario, o una versión que no exija más habilidad lectora que la que proporciona el nivel de educación secundario inferior. (Nivel AAA)

3.1.6 Pronunciación: Se proporciona un mecanismo para identificar la pronunciación específica de palabras donde el significado de las mismas pueda ser ambiguo sin conocimiento de su pronunciación. (Nivel AAA)

[Cómo cumplir 3.1.6](#)
[Comprender 3.1.6](#)

Pauta 3.2 Predecible: Cree páginas web cuya apariencia y operabilidad sean predecibles.

[Comprender la pauta 3.2](#)

3.2.1 Con foco: Recibir el foco por parte de cualquier componente no provoca ningún cambio de contexto. (Nivel A)

[Cómo cumplir 3.2.1](#)
[Comprender 3.2.1](#)

3.2.2 Con entrada de datos: Cambiar la configuración de cualquier componente de la interfaz de usuario no causa automáticamente ningún cambio de contexto a menos que el usuario haya sido advertido del comportamiento antes de emplear el componente. (Nivel A)

[Cómo cumplir 3.2.2](#)
[Comprender 3.2.2](#)

3.2.3 Navegación consistente: Los mecanismos de navegación repetidos en múltiples páginas web dentro de una colección de páginas web aparecen en el mismo orden relativo cada vez que se repiten, a menos que se dé un cambio iniciado por el usuario. (Nivel AA)

[Cómo cumplir 3.2.3](#)
[Comprender 3.2.3](#)

3.2.4 Identificación consistente: Los componentes que tienen la misma funcionalidad dentro de una colección de páginas web se identifican de forma consistente. (Nivel AA)

[Cómo cumplir 3.2.4](#)
[Comprender 3.2.4](#)

3.2.5 Cambio a petición: Los cambios de contexto se inician sólo a petición del usuario, o existe un mecanismo para desactivar tales cambios. (Nivel AAA)

[Cómo cumplir 3.2.5](#)
[Comprender 3.2.5](#)

Guideline 3.3 Ayuda a la entrada de datos: Ayude a los usuarios a evitar y corregir errores.

[Comprender la pauta 3.3](#)

3.3.1 Identificación de errores: Si se detecta automáticamente un error de entrada de datos, se identifica el ítem erróneo y el error se describe al usuario por medio de texto. (Nivel A)

[Cómo cumplir 3.3.1](#)
[Comprender 3.3.1](#)

[Cómo cumplir 3.3.2](#)
[Comprender 3.3.2](#)

3.3.2 Instrucciones o etiquetas: Se proporcionan etiquetas o instrucciones cuando el contenido requiere entrada de datos por parte del usuario. (Nivel A)

3.3.3 Sugerencia tras error: Si se detecta automáticamente un error de entrada de datos y se pueden determinar las sugerencias apropiadas para la corrección, entonces se proporcionan las sugerencias al usuario, a menos que esto pudiese poner en riesgo la seguridad o el propósito del contenido. (Nivel AA)

[Cómo cumplir 3.3.3](#)
[Comprender 3.3.3](#)

3.3.4 Prevención de errores (legales, financieros, de datos): Para páginas web que causen compromisos legales o transacciones económicas, que modifiquen o borren datos controlables por el usuario en sistemas de almacenamientos de datos o que envíen respuestas del usuario a algún tipo de prueba, al menos uno de los siguientes es verdadero: (Nivel AA)

[Cómo cumplir 3.3.4](#)
[Comprender 3.3.4](#)

1. **Reversible:** Los envíos son reversibles.
 2. **Comprobado:** Se comprueba si los datos proporcionados por el usuario contienen errores de entrada de datos y se proporciona al mismo la oportunidad de corregirlos.
 3. **Confirmado:** Se proporciona un mecanismo para revisar, confirmar y corregir la información antes de finalizar el envío de la misma.
-

3.3.5 Ayuda: Se proporciona ayuda contextual. (Nivel AAA)

[Cómo cumplir 3.3.5](#)
[Comprender 3.3.5](#)

3.3.6 Prevención de errores (todo error): Para las páginas web que requieran que el usuario envíe información, al menos uno de los siguientes es verdadero: (Nivel AAA)

[Cómo cumplir 3.3.6](#)
[Comprender 3.3.6](#)

1. **Reversible:** Los envíos son reversibles.
 2. **Comprobado:** Se comprueba si los datos proporcionados por el usuario contienen errores de entrada de datos y se proporciona al mismo la oportunidad de corregirlos.
 3. **Confirmado:** Se proporciona un mecanismo para revisar, confirmar y corregir la información antes de finalizar el envío de la misma.
-

Principio 4: Robustez - El contenido debe ser lo suficientemente robusto como para confiarse en su interpretación por parte de una amplia variedad de agentes de usuario, incluidas las tecnologías asistivas.

Pauta 4.1 Compatible: Maximice la compatibilidad con agentes de usuario actuales y futuros, incluyendo tecnologías asistivas.

[Comprender la pauta 4.1](#)

4.1.1 Interpretación: Para contenido que se haya implementado empleando un lenguaje de marcado, los elementos cuentan con etiquetas completas de cierre y apertura, se han anidado correctamente, no contienen atributos duplicados y cualquier ID es único, excepto donde la especificación permita excepciones. (Nivel A)

[Cómo cumplir 4.1.1](#)
[Comprender 4.1.1](#)

Nota: Los elementos incompletos son aquellos cuyas etiquetas de apertura y cierre han perdido un carácter crítico de formación, tales como la `<div>` o la `<div aviesa>`, o cuyos atributos no cuentan con ambas comillas o alguna de ellas, o bien los tipos de estas no están correctamente emparejados.

4.1.2 Nombre, rol, valor: Para todo componente de interfaz de usuario (incluidos, pero no limitados a: elementos de formulario, vínculos y componentes generados por medio de scripts), el nombre y el rol pueden ser programablemente determinados; los estados, propiedades y valores que pueden ser establecidos por el usuario pueden ser programablemente establecidos; y los cambios en tales ítems se notifican a los agentes de usuario, incluidas las tecnologías asistivas. (Nivel A)

[Cómo cumplir 4.1.2](#)
[Comprender 4.1.2](#)

Nota: Este criterio de éxito se dirige principalmente a los autores web que desarrollen o programen sus propios componentes de interfaz de usuario. Por ejemplo, los controles estándar de HTML automáticamente superan este criterio cuando se emplean de acuerdo con su especificación.

Conformidad

Esta sección es normativa.

Esta sección enumera los requisitos de conformidad con las Pautas 2.0. Adicionalmente, proporciona información sobre cómo crear declaraciones de conformidad, que son opcionales. Finalmente, describe qué significa ser accesiblemente soportado, en la medida en que sólo se puede confiar en las tecnologías empleadas de manera accesiblemente soportada de cara a la conformidad. [Comprender la conformidad](#) incluye una explicación más detallada del concepto de accesiblemente soportado.

Requisitos de conformidad

Para que una página web sea conforme con las Pautas 2.0, debe satisfacer todos y cada uno de los siguientes requisitos de conformidad:

1. Nivel de conformidad: Uno de los siguientes niveles de conformidad se satisface por completo.

- **Nivel A:** Para el nivel A de conformidad (el mínimo nivel de conformidad), la página web satisface todos los criterios de éxito de nivel A, o se proporciona una versión alternativa conforme.
- **Nivel AA:** Para el nivel AA de conformidad, la página web satisface todos los criterios de éxito de nivel A y AA, o se proporciona una versión alternativa conforme al nivel AA.
- **Nivel AAA:** Para el nivel AAA de conformidad, la página web satisface todos los criterios de éxito de nivel A, AA y AAA, o se proporciona una versión alternativa conforme al nivel AAA.

Nota 1: A pesar de que la conformidad sólo puede lograrse en los niveles indicados, se anima a los autores a notificar en sus declaraciones cualquier progreso que se realice para satisfacer los criterios de éxito de todo nivel más allá del nivel de conformidad alcanzado.

Nota 2: No se recomienda como política general exigir el nivel de conformidad AAA para sitios enteros porque no es posible que algunos contenidos puedan satisfacer todos los criterios de éxito de nivel AAA.

2. Páginas completas: La conformidad (y el nivel de conformidad) sólo se aplica a páginas web completas, y no se puede lograr si se excluye parte de la página web.

Nota 1: Con el fin de determinar el nivel de conformidad, las alternativas a parte del contenido de una página se considera parte de la página cuando la alternativa puede obtenerse directamente desde la página, por ejemplo en el caso de una descripción larga o una presentación alternativa de un vídeo.

Nota 2: Para las páginas que no pueden ser conformes debido a que parte de su contenido escapa al control de su autor, este puede considerar hacer un [Enunciado de conformidad parcial](#).

3. Procesos completos: Cuando una página web pertenece a una serie de páginas web que conforman un proceso (por ejemplo una secuencia de pasos que se necesitan para completar con el fin de cumplir una actividad) todas y cada una de las páginas del proceso deben ser conformes al nivel especificado o a uno superior. (No es posible la conformidad con un nivel en particular si cualquier página del proceso no es conforme a ese nivel o uno superior.)

Ejemplo: Una tienda con servicio de venta por Internet tiene una serie de páginas que se emplean para seleccionar y comprar productos. Todas las páginas de la serie de principio a fin (hasta aprobar la facturación) deben ser conformes para que cada una de las página del proceso sea conforme.

4. Sólo formas accesiblemente soportadas de emplear las tecnologías: Sólo se puede confiar en tecnologías empleadas de formas accesiblemente soportadas para satisfacer los criterios de éxito. Cualquier información o funcionalidad que se proporcionen de maneras que no sean accesiblemente soportadas deben estar disponibles de formas accesiblemente soportadas. (Véase [Comprender el soporte de accesibilidad](#).)

5. No interferencia: Si las tecnologías se emplean de maneras que no están accesiblemente soportadas, o si se emplean de manera no conforme, entonces no deben bloquear la capacidad de los usuarios de acceder al resto de la página. Adicionalmente, la página web como un todo debe seguir satisfaciendo los requisitos de conformidad cuando se cumplen cada una de las condiciones siguientes:

1. cuando la tecnología en la que no se confía se activa en un agente de usuario,
2. cuando la tecnología en la que no se confía se desactiva en el agente de usuario, y
3. cuando el agente de usuario no soporta la tecnología en la que no se confía.

Adicionalmente, los siguientes criterios de éxito se aplican a todo el contenido de la página, incluyendo el contenido en el que no se confía para lograr la conformidad, puesto que no lograr superarlos podría interferir en cualquier uso de la página como un todo:

- **1.4.2 - Control de audio,**
- **2.1.2 - Sin trampa de teclado,**
- **2.3.1 - Tres destellos o por debajo del umbral, y**
- **2.2.2 - Pausar, detener, ocultar.**

Nota: Si una página no puede ser conforme (por ejemplo, una página de prueba de conformidad o una página de ejemplo), no puede incluirse en el ámbito de la conformidad ni en la declaración de conformidad.

Para más información, incluidos ejemplos, véase [Comprender los requisitos de conformidad](#).

Declaración de conformidad (opcional)

La conformidad se define exclusivamente para páginas web. No obstante, la declaración de conformidad puede abarcar una página, una serie de páginas o múltiples páginas web relacionadas.

Componentes exigidos para una declaración de conformidad

Las declaraciones de conformidad **no son exigibles**. Los autores pueden lograr páginas conformes a las Pautas 2.0 sin necesidad de declarar tal conformidad. No obstante, si se hace una declaración de conformidad, entonces tal declaración **debe** incluir la siguiente información:

1. **Fecha** de la declaración
2. **Título de las Pautas, versión y URI** "Web Content Accessibility Guidelines 2.0 en <http://www.w3.org/TR/2008/REC-WCAG20-20081211/>"
3. **Nivel de conformidad** satisfecho: (Nivel A, AA o AAA)
4. **Una descripción concisa de las páginas web**, tal como una lista de sus URIs para las que se hace la declaración, incluyendo cualesquiera subdominios a los que abarque la declaración.

Nota 1: Las páginas web pueden ser declaradas por medio de una lista o de una expresión que describa todas sus URIs incluidas en la declaración.

Nota 2: Para los productos basados en web que no tienen un URI antes de su instalación en el sitio web del cliente, el autor puede declarar que el producto será conforme cuando se instale.

5. Una lista de las tecnologías de contenido web en las que se confía.

Nota: Si se emplea un logo de conformidad, este constituye una declaración y debe ir acompañado de todos los componentes requeridos para la conformidad declarados arriba.

Componentes opcionales de la declaración de conformidad

Además de los componentes exigidos arriba para una declaración de conformidad, considere incluir información adicional para ayudar a los usuarios. La información adicional recomendada incluye:

- Una lista de los criterios de éxito alcanzados más allá del nivel de conformidad declarado. Esta información debería proporcionarse de forma que el usuario pueda emplearla, preferiblemente en forma de metadatos legibles para máquinas.
- Una lista de las tecnologías específicas que "*se emplean pero en las que no se confía*."
- Una lista de los agentes de usuario, incluidas tecnologías asistivas, que se han empleado para probar los contenidos.
- Información sobre cualquier paso que se haya dado para mejorar la accesibilidad más allá de los criterios de éxito.
- Una versión de metadatos legibles para máquinas con la lista de tecnologías específicas en las que se confía.
- Una versión de metadatos legibles para máquinas de la declaración de conformidad.

Nota 1: Para más información y ejemplos, véase [Comprender las declaraciones de conformidad](#).

Nota 2: Véase [Comprender los metadatos](#) para más información sobre el uso de metadatos en las declaraciones de conformidad.

Enunciado de conformidad parcial - Contenido de terceras partes

En ocasiones, las páginas web se crean de manera que posteriormente se les añadirá contenido. Por ejemplo, un programa de correo electrónico, un blog, un artículo que permita a los usuarios añadir comentarios o una aplicación que soporte la contribución de contenido por parte de los usuarios. Otro ejemplo podría ser una página, como un portal o un sitio de noticias, compuesto

con contenido agregado de múltiples contribuyentes, o de sitios que automáticamente inserten contenidos de otras fuentes, como cuando se inserta publicidad dinámicamente.

En estos casos, no es posible saber en el momento de la publicación original cuál será el contenido real fuera de control. Es de destacar que el contenido fuera de control puede afectar también a la accesibilidad del contenido controlado. Por ello, hay dos opciones disponibles:

1. Puede redactarse una resolución de conformidad basada en un conocimiento óptimo. Si la página es objeto de seguimiento y se repara (el contenido no conforme se elimina o se hace conforme) en el periodo de dos días laborales, puede hacerse una resolución o declaración de que la página es conforme, excepto para los errores que tengan su origen en el contenido contribuido, los cuales son corregidos o eliminados cuando se detectan. No se puede hacer esta declaración si no es posible seguir o corregir el contenido no conforme;
 -
2. Puede redactarse un "enunciado de conformidad parcial" que indique que la página no es conforme, pero que lo sería si ciertas partes se eliminasen. La forma de este enunciado podría ser "Esta página no es conforme a las Pautas 2.0, pero lo sería al nivel X si las partes de fuentes no controladas se eliminasen". Además, las siguientes condiciones deberían ser verdaderas para el contenido no controlado descrito en el enunciado de conformidad parcial:
 - a. El contenido no está bajo el control del autor.
 - b. El contenido se describe de manera que los usuarios pueden identificarlo. (Por ejemplo, no puede ser descrito como "las partes sobre las que no tenemos control" a menos que estén claramente marcadas como tales.)

Enunciado de conformidad parcial - Idioma

Puede hacerse un "enunciado de conformidad parcial debida al idioma", cuando la página no es conforme pero podría ser conforme si existiera soporte accesible para el idioma (o todos los idiomas) empleados en la página. La forma de este enunciado podría ser "Esta página podría ser conforme a las *Pautas 2.0* al nivel X si existiera soporte accesible para el/los idioma/s siguiente/s."

Apéndice A: Glosario

Esta sección es normativa.

abreviatura

forma acortada de una palabra, frase o nombre, cuando la abreviatura no ha pasado a ser parte del idioma

Nota 1: Incluye siglas y acrónimos, donde:

1. **siglas** son formas acortadas de un nombre o una frase compuestas por las iniciales de las palabras o sílabas contenidas en ese nombre o frase

Nota 1: No se definen en todos los idiomas.

Ejemplo 1: SNCF son las siglas francesas que contienen las iniciales de Société Nationale des Chemins de Fer, la red de ferrocarriles francesa.

Ejemplo 2: PES son las siglas de Percepción Extra Sensorial.

2. **acrónimos** son formas abreviadas compuestas por las iniciales o partes de palabras (en un nombre o frase) que se pronuncian como una palabra

Ejemplo: NOAA es un acrónimo compuesto con las iniciales de National Oceanic and Atmospheric Administration en los Estados Unidos.

Nota 2: Algunas compañías han adoptado lo que solían ser unas siglas como su nombre de empresa. En estos casos el nuevo nombre de la compañía son las letras (por ejemplo, Ecma), y la palabra no se considera en adelante una abreviatura.

accesiblemente soportado, -a

soportado por las tecnologías asistivas de los usuarios así como por las características de accesibilidad en los navegadores y otros agentes de usuario

Para considerar el uso de una tecnología de contenido web (o la característica de una tecnología) como accesiblemente soportado, la tecnología de contenido web (o característica) debe satisfacer los puntos 1 y 2:

1. **Las tecnologías asistivas de los usuarios deben soportar la manera en que se emplea la tecnología de contenido web.** Esto significa que la interoperabilidad de la manera en que se emplea la tecnología ha sido comprobada por medio de la tecnología asistiva del usuario en el idioma o los idiomas del contenido,
Y
2. **La tecnología de contenido web debe estar accesiblemente soportada por agentes de usuario disponibles para los usuarios.** Esto significa que al menos uno de los siguientes enunciados es cierto:
 - a. El soporte de la tecnología es nativo en agentes de usuario ampliamente distribuidos y que a su vez son accesiblemente soportados (como HTML y CSS);
O
 - b. La tecnología se soporta en un complemento (plugin) ampliamente distribuido y que a su vez es accesiblemente soportado;
O
 - c. El contenido está disponible en un medio cerrado, como una universidad o una red corporativa, donde el agente de usuario exigido por la tecnología y empleado por la organización es también accesiblemente soportado;
O
 - d. El agente o los agentes de usuario que soportan la tecnología son accesiblemente soportados y están disponibles para descarga o compra de manera que:
 - no cuesten a una persona con una discapacidad más de lo que cueste a una persona sin discapacidad y
 - sea tan fácil de encontrar y obtener para una persona con discapacidad como para una persona sin discapacidad.

Nota 1: Ni el Grupo de trabajo de las Pautas ni el W3C especificarán cuáles tecnologías asistivas deben soportar una tecnología web, o cuánto deban hacerlo, para que la manera particular de una de ellas sea considerada como accesiblemente soportada. (Véase [Nivel de soporte necesario para una tecnología asistiva tenga soporte accesible.](#))

Nota 2: Las tecnologías web pueden emplearse de maneras que no sean accesiblemente soportadas siempre y cuando no se confíe en ellas y la página como un todo cumpla con los requisitos de conformidad definidos en [Requisito de conformidad 4: Sólo tecnologías accesiblemente soportadas](#) y [Requisito de conformidad 5: No Interferencia](#).

Nota 3: Que una tecnología web se emplee de manera "accesiblemente soportada" no implica que la tecnología (o todos sus usos) sea enteramente soportada. La mayoría de las tecnologías, incluido HTML carecen de soporte en al menos una de sus características o usos. Las páginas son conformes a las Pautas si sólo se confía en los aspectos o características de la tecnología que se emplean de maneras accesiblemente soportadas de acuerdo con los requisitos de estas mismas *Pautas*

Nota 4: Cuando se citen tecnologías de contenido web que tengan múltiples versiones, la versión o versiones soportadas deben especificarse.

Nota 5: Una manera a disposición de los autores de localizar usos de tecnologías que sean accesiblemente soportados sería consultar compilaciones de usos documentados como accesiblemente soportados. (Véase [Comprender las listas documentadas de tecnologías web con soporte de accesibilidad.](#)) Los autores, compañías, fabricantes de tecnologías u

otros podrían documentar los usos de tecnologías de contenido web accesiblemente soportados. Sin embargo, todos los usos de las tecnologías documentados necesitan cumplir con la definición de accesiblemente soportado dada.

agente de usuario

cualquier software que recupera y presenta contenido web a usuarios

Ejemplo: Navegadores, reproductores multimedia, *plugins* y otros programas — incluyendo tecnologías asistivas — que ayudan en la recuperación y representación de, y en la interacción con, un contenido web.

alternativa multimedia para texto

contenido multimedia que no proporciona más información de la que ya se presenta en el texto (directamente o a través de alternativas textuales)

Nota: Una alternativa multimedia para texto se proporciona para aquellos que pueden beneficiarse de las representaciones alternativas del texto. Loas alternativas multimedia para texto pueden ser sólo audio, sólo vídeo (incluyendo lenguaje de signos), o audiovisuales.

alternativa para contenidos multimedia dependientes del tiempo

documento que incluye una secuencia correcta de descripciones textuales de las informaciones visual y audible dependientes del tiempo, y que proporciona los medios para lograr los resultados de cualquier interacción dependiente del tiempo

Nota: El guión empleado para crear el contenido multimedia sincronizado podría satisfacer esta definición sólo si ha sido corregido para representar con precisión el contenido multimedia sincronizado resultante tras la edición.

ambiguo para los usuarios en general (vínculo)

el propósito del vínculo no puede ser determinado desde su contenido ni desde la información de la página web presentada al usuario simultáneamente al mismo (por ejemplo, los lectores sin discapacidades podrían no saber lo que hace el vínculo hasta que lo activen)

Ejemplo: La palabra "guayaba" en la frase "una de las exportaciones notables es la guayaba" es un vínculo. El vínculo podría dirigir a una definición de "guayaba", una gráfica de la cantidad de guayaba exportada o a una fotografía de gente recolectando guayabas. Hasta que no se activa el vínculo, todo lector está inseguro, y en ese caso la persona con una discapacidad no está en desventaja alguna.

arte ASCII

una figura creada por la ubicación espacial de caracteres o glifos (típicamente de los 95 caracteres imprimibles definidos en ASCII).

audio

la tecnología de reproducción de sonido

Nota: El audio puede crearse sintéticamente (lo que incluye la voz sintético), grabarse de sonidos del mundo real, o ambos.

audiodescripción

narración añadida a la pista de audio que describe detalles visuales importantes que no pueden comprenderse o inferirse meramente de la banda sonora principal

Nota 1: La audiodescripción de un vídeo proporciona información sobre acciones, personajes, cambios de escena, texto en pantalla y demás contexto visual.

Nota 2: En una audiodescripción estándar, la narración se añade durante las pausas existentes entre los diálogos. (Véase también audiodescripción extendida.)

Nota 3: Cuando toda la información de un vídeo se proporciona por medio de su audio, no se necesita una audiodescripción adicional.

Nota 4: A veces se llama también "videodescripción" o "narración descriptiva".

audiodescripción extendida

una audiodescripción que se añade a una presentación audiovisual en una pausa realizada en el vídeo con el fin de proporcionar tiempo para la descripción añadida

Nota: Esta técnica se emplea sólo cuando el sentido del vídeo pudiera perderse sin la audiodescripción adicional y cuando las pausas entre el diálogo o la narración son demasiado cortas.

ayuda contextual

texto de ayuda que proporciona información relacionada con la funcionalidad que está siendo empleada en el momento

Nota: Las etiquetas de aclaración también pueden actuar como ayuda contextual.

bloque de texto

más de una línea de texto

cambio de contexto

cambios importantes en el contenido de una página web tales que si se hacen sin una advertencia al usuario pueden desorientarlo si no es capaz de ver la página completa simultáneamente

Cambios de contexto incluyen cambios de:

1. agente de usuario;
2. puerto de salida;
3. foco;
4. contenido que cambie el significado de la página web.

Nota: Un cambio de contenido no siempre es un cambio de contexto. Cambios en el contenido tales como expandir un resumen, desplegar un menú dinámico o activar una pestaña no necesariamente son un cambio de contexto, a menos que cambien también alguno de los elementos citados arriba (por ejemplo el foco).

Ejemplo: Abrir una nueva ventana, mover el foco a un componente distinto, ir a una página nueva (incluyendo cualquier cambio que pudiera parecer al usuario como si se hubiese dirigido a una página nueva), o una reordenación significativa del contenido de una página con ejemplos de cambio de contexto.

CAPTCHA

siglas de "Completely Automated Public Turing test to tell Computers and Humans Apart" ('Prueba de Turing Pública Completamente Automatizada para Diferenciar Humanos y Ordenadores')

Nota 1: Las pruebas de CAPTCHA generalmente consisten en pedir al usuario que escriba un texto que se le ha presentado en una imagen distorsionada o un archivo de audio.

Nota 2: Una prueba de Turing es un sistema de pruebas diseñados para distinguir a un humano de un ordenador. Deben su nombre al científico Alan Turing. El término fue acuñado por investigadores de la Carnegie Mellon University. [\[CAPTCHA\]](#)

colección de páginas web

un conjunto de páginas web que comparte un propósito común y que han sido creadas por el mismo autor, grupo u organización

Nota: Versiones en diferentes idiomas podrían considerarse colecciones de páginas web diferentes.

componente de interfaz de usuario

parte de un contenido que los usuarios perciben como un control único destinado a una función definida

Nota 1: Múltiples componentes de una interfaz de usuario pueden implementarse como un único elemento de programación. Los componentes aquí no están vinculados por las

técnicas de programación empleadas, sino más bien por lo que los usuarios perciben como controles separados.

Nota 2: Los componentes de una interfaz de usuario incluyen elementos de formulario y vínculos, así como componentes generados por scripts.

Ejemplo: Un applet tiene un "control" que se emplea para moverse a través de un contenido línea a línea, por páginas o para acceder al mismo en un punto aleatorio. En la medida en que cada uno de ellos necesite un nombre y haya sido establecido de forma independiente, cada uno podría ser un "componente de interfaz de usuario".

compromisos legales

transacciones en las que la persona contrae un vínculo de obligación o adquiere un beneficio legal

Ejemplo: Una licencia de matrimonio, un intercambio (financiero y legal), un testamento, un préstamo, una adopción, el alistamiento al ejército, un contrato de cualquier tipo, etc.

conformidad

la satisfacción de todos los requisitos de un estándar, pauta o especificación

contenido (contenido web)

información y experiencia sensorial transmitida a un usuario por medio de un agente de usuario, que incluye el código de marcado que define la estructura del contenido, su presentación, y las interacciones

contenido complementario

additional contenido adicional que ilustra o clarifica un contenido principal

Ejemplo 1: Una versión en audio de una página web.

Ejemplo 2: Una ilustración de un proceso complejo.

Ejemplo 3: Un párrafo que resume las conclusiones y recomendaciones hechas en un estudio de investigación.

contenido multimedia sincronizado

audio o vídeo sincronizado con otro formato para presentar información o componentes interactivos basados en tiempo, a menos que el contenido multimedia sea un contenido multimedia alternativo a un texto que haya sido claramente identificado como tal

contenido no textual

cualquier contenido que no es una secuencia de caracteres que pueda ser programablemente determinada o donde la secuencia no exprese algo en un idioma

Nota: Esto incluye arte ASCII (que es un patrón de caracteres), emoticonos, "leetspeak" (que emplea sustitución de caracteres), e imágenes que representan texto.

contexto programablemente determinable de un vínculo

información adicional que puede ser programablemente determinada de las relaciones de un vínculo, combinada con el texto del vínculo, y presentada a los usuarios en diversas modalidades

Ejemplo: En HTML, la información que es programablemente determinable de un vínculo incluye texto que está presente en el mismo párrafo, lista o celda de tabla junto al vínculo, o en la cabecera de celda que está asociada a la celda que contiene el vínculo.

Nota: En la medida en que los lectores de pantalla interpretan los signos de puntuación, estos también pueden proporcionar el contexto para la frase actual, cuando el foco está en el vínculo de esa frase.

controlable por el usuario

datos que se pretende que sean aportados por los usuarios

Nota: No se refieren a cosas tales como logs de Internet o datos de seguimiento de un motor de búsqueda.

Ejemplo: Nombre y dirección para los campos de una cuenta de usuario.

destello

un par de cambios opuestos de luminosidad relativa que pueden provocar ataques a ciertas personas si son lo bastante amplios y se producen en un rango determinado de frecuencia

Nota 1: Véase umbrales de destello general y de destello rojo para más información sobre los tipos de destello que no se permiten.

Nota 2: Véase también parpadeo.

directo

información capturada de un evento del mundo real y transmitida a un receptor sin más retraso que el tiempo de emisión

Nota 1: El retraso de emisión es corto (generalmente automático), por ejemplo el que se emplea para dar tiempo al emisor para poner en lista de reproducción o censurar un audio (o vídeo), pero no suficiente para permitir una edición significativa.

Nota 2: Si la información la genera completamente un ordenador, no se considera directo.

emergencia

una situación o acontecimiento súbito e inesperado que requiera una acción inmediata para preservar la salud, la seguridad o la propiedad

empleada de una manera inusual o restringida

palabra empleada con un significado concreto, y que necesita que los usuarios sepan qué definición se aplica con el fin de entender un contenido correctamente

Ejemplo: El término "giga" tiene un significado diferente en el contexto de una discusión sobre música que el que tiene en un artículo sobre espacio de disco duro en ordenadores, pero la definición apropiada puede determinarse por ese mismo contexto. Por el contrario, la palabra "texto" se usa con un significado determinado en estas Pautas, por lo que se proporciona su definición en este glosario.

error de entrada de datos

información proporcionada por un usuario que no se considera aceptable

Nota: Esto incluye:

1. Información que se considera obligatoria en la página web pero que ha sido omitida por el usuario.
2. Información que ha sido proporcionada por el usuario pero que queda fuera de los valores o formato de datos especificados.

esencial

aquello que si se elimina puede cambiar de una manera fundamental la información o la funcionalidad de un contenido, y siempre que la información y la funcionalidad no pueda conseguirse de otra manera que pudiera ser conforme

estructura

1. La forma en que las partes de una página web están organizadas en relación unas con otras; y
2. la manera en que una colección de páginas web está organizada

etiqueta

texto u otro componente con un texto alternativo que se presenta a un usuario para identificar un componente dentro de un contenido web

Nota 1: Una etiqueta se presenta a todos los usuarios mientras que un nombre puede ocultarse de manera que sólo se presente a determinada tecnología asistiva. En muchos casos (aunque no en todos) el nombre y la etiqueta son lo mismo.

Nota 2: Las etiquetas no se limitan al elemento "label" de HTML.

evento en tiempo real

un evento que a) ocurre en el mismo momento en que se está viendo y b) que no ha sido generado completamente en el contenido

Ejemplo 1: Una emisión web de una actuación en directo (que ocurre en el momento en que se está viendo y que no ha sido pregrabada).

Ejemplo 2: Una subasta en línea con gente pujando (que ocurre en el momento en que se está viendo).

Ejemplo 3: Seres humanos interactuando en un mundo virtual por medio de avatares (no ha sido completamente generado por el contenido y ocurre en el momento en que se está viendo).

experiencia sensorial específica

experiencia sensorial que no es puramente decorativa y que proporciona información importante o cumple una función

Ejemplo: Los ejemplos incluyen la interpretación de un solo de flauta, una obra de arte visual, etc.

funcionalidad

proceso y resultado alcanzable por medio de acciones de usuario

gran tamaño (texto a)

texto con al menos 18 puntos o 14 puntos en negrita, o de un tamaño de fuente que produzca un tamaño equivalente para chino, japonés y coreano (CJK)

Nota 1: Las fuentes con trazos extraordinariamente delgados o con características o rasgos inusuales que reduzcan la familiaridad con las formas de las letras son más difíciles de leer, especialmente con niveles de contraste bajos.

Nota 2: El tamaño de fuente es aquel tamaño con el que el contenido se ha proporcionado. No incluye los cambios de tamaño que pueda aplicar el usuario.

Nota 3: El tamaño actual de los caracteres que un usuario ve depende tanto del tamaño definido por el autor como del dispositivo del usuario o de la configuración del agente de usuario. Para la mayoría de las fuentes de amplia distribución, 14 y 18 puntos es aproximadamente el equivalente a 1.2 y 1.5 ems o 120% o 150% del tamaño del texto en el cuerpo del documento (asumiendo el tamaño de la fuente del cuerpo del documento sea 100%), pero los autores necesitan comprobarlo para las fuentes particulares que empleen. Cuando los tamaños se definen en unidades relativas, el tamaño real en puntos lo calcula el agente de usuario para su representación. El tamaño en puntos debería obtenerse del propio agente de usuario, o calcularse sobre la base de las mediciones que haga el agente de usuario para calcular el tamaño de la fuente, a la hora de evaluar este criterio. Los usuarios que tengan una visión reducida serían responsables de elegir las configuraciones apropiadas a sus necesidades.

Nota 4: Cuando se emplee texto sin especificar el tamaño de fuente, el tamaño de fuente más pequeño en los navegadores importantes para texto sin especificar debería ser de un tamaño asumido razonable para la fuente. Si un encabezado de nivel 1 se representa en 14 puntos y negrita o mayor, entonces parece razonable considerar que éste es un texto grande. La escala relativa podría calcularse desde los tamaños por defecto de forma similar.

Nota 5: Los tamaños de 14 y 18 puntos para textos compuestos por caracteres latinos se han tomado de los tamaños más pequeño (14pt) y mayor (18pt) considerados estándares a la hora de hablar de ellos como a gran tamaño. Para las fuentes de otros idiomas como CJK el "equivalente" deberían ser los tamaños mínimo y máximo correspondientes.

idioma

lenguaje hablado, escrito o transmitido por medio de signos (por medios visuales o táctiles) que sirve para la comunicación entre seres humanos

Nota: Véase también lengua de signos.

imagen de texto

texto que ha sido representado de forma no textual (por ejemplo como una imagen) con la intención de lograr un efecto visual particular

Nota: Esto no incluye texto que sea parte de una imagen que contenga otro contenido visual que sea significativo.

Ejemplo: El nombre de una persona que aparezca en una tarjeta identificativa que aquella lleve en una fotografía.

informativo, -a

con propósito de informar y que no es un requisito para lograr la conformidad

Nota: El contenido que se considera requisito de conformidad se identifica como "normativo".

interfaz de teclado

interfaz empleada por un software para proporcionar entrada de datos de teclado

Nota 1: Una interfaz de teclado permite a un usuario proporcionar entradas de teclado para un programa incluso cuando la tecnología nativa no incluye un teclado.

Ejemplo: Una PDA de pantalla táctil tiene integrada en su sistema operativo una interfaz de teclado y un conector para un teclado externo. Las aplicaciones de la PDA pueden emplear la interfaz para obtener entradas de teclado bien de un teclado externo o bien de otras aplicaciones que proporcionen salida de teclado simulada, tales como intérpretes de caligrafía o aplicaciones de voz a texto con funcionalidad de "emulación de teclado".

Nota 2: La operabilidad de una aplicación (o partes de una aplicación) a través de un emulador de ratón dirigido por medio del teclado, como MouseKeys, no califica como operabilidad a través de una interfaz de teclado, porque la funcionalidad sigue proporcionándose a través de la interfaz de un dispositivo de puntero, no a través de su interfaz de teclado.

interpretación a lengua de signos

traducción a un idioma, por lo general hablado, a una lengua de signos

Nota: Las lenguas de signos auténticas son idiomas independientes que no tienen relación con el idioma o los idiomas hablados en un país o región.

jerga

palabras que se emplean de una manera determinada por personas pertenecientes a un determinado campo

Ejemplo: Por ejemplo, "StickyKeys" es jerga del campo de la tecnología asistiva y la accesibilidad.

lengua de signos

idioma que emplea combinaciones de los movimientos de manos y brazos, expresiones faciales o posiciones del cuerpo para transmitir un significado

luminosidad relativa

brillo relativo de cualquier punto situado en un espacio de color, normalizado a 0 para el negro más oscuro y a 1 para el blanco más claro

Nota 1: Para el espacio de color sRGB, la luminosidad relativa de un color se define como $L = 0.2126 * R + 0.7152 * G + 0.0722 * B$ donde **R**, **G** y **B** se definen:

- si $R_{sRGB} \leq 0.03928$ entonces $R = R_{sRGB}/12.92$; si no $R = ((R_{sRGB}+0.055)/1.055)^{2.4}$
- si $G_{sRGB} \leq 0.03928$ entonces $G = G_{sRGB}/12.92$; si no $G = ((G_{sRGB}+0.055)/1.055)^{2.4}$
- si $B_{sRGB} \leq 0.03928$ entonces $B = B_{sRGB}/12.92$; si no $B = ((B_{sRGB}+0.055)/1.055)^{2.4}$

y R_{sRGB} , G_{sRGB} , y B_{sRGB} se definen como:

- $R_{sRGB} = R_{8bit}/255$
- $G_{sRGB} = G_{8bit}/255$
- $B_{sRGB} = B_{8bit}/255$

El caracter "^" es el operador de potencia. (Fórmula extraída de [\[sRGB\]](#) and [\[IEC-4WD\]](#)).

Nota 2: Casi todos los sistemas empleados hoy para ver contenido web asumen la codificación sRGB. A menos que se sepa que otro espacio de color va a ser empleado para procesar y proyectar el contenido, los autores deberían realizar sus evaluaciones sobre el espacio de color sRGB. Si se emplean otros espacios de color, véase [Comprender el criterio de éxito 1.4.3](#).

Nota 3: Si se da un difuminado después de la distribución de un contenido, entonces es el valor del color de la fuente original el que debe emplearse para la evaluación. Para colores que se difuminan en el original, se deberían emplear los valores medios de los colores que se han difuminado (R medio, G medio y B medio).

Nota 4: Hay herramientas disponibles que pueden realizar los cálculos de forma automática mientras comprueban los contrastes y destellos.

Nota 5: Hay disponible una [versión en MathML de la definición de luminosidad relativa](#).

mecanismo

proceso o técnica para lograr un resultado

Nota 1: El mecanismo debe proporcionarse explícitamente en el contenido, o debe confiarse en que se proporcionará por la plataforma o por los agentes de usuario, incluidas las tecnologías asistivas.

Nota 2: El mecanismo necesita satisfacer todos los criterios de éxito para el nivel de conformidad declarado.

misma funcionalidad

que produce el mismo resultado cuando se usa

Ejemplo: Un botón de envío etiquetado con "buscar" en una página web y un botón etiquetado con "encontrar" en otra página web pueden acompañar a un campo de formulario con el que introducir un término o a una lista de tópicos relacionados con el término a enviar. En este caso podrían tener la misma funcionalidad aunque el etiquetado no fuera consistente.

mismo orden relativo

misma posición relativa con respecto a otros ítems

Nota: Los ítems se consideran en el mismo orden relativo incluso si algunos ítems se insertan o se eliminan del orden original. Por ejemplo, al extender un menú de navegación se podría insertar un nivel adicional de detalle, o se podría insertar una sección de navegación secundaria dentro del orden de lectura.

modismo

frase cuyo significado no puede deducirse del significado de las palabras individuales que lo componen, y cuyas palabras específicas no pueden cambiarse sin pérdida del significado

Nota: Los modismos no pueden traducirse directamente, palabra por palabra, sin perder su sentido (cultural o dependiente del idioma).

Ejemplo 1: En español, "no dar un palo al agua" significa 'holgazanear'; sin embargo, "no dar vara al agua" o "no dar palo al líquido" no conservan el significado.

Ejemplo 2: En japonés, la frase "さじを投げる" se traduce literalmente como 'tiró una cuchara' pero significa que 'no había nada que hacer y al final se dio por vencido'.

Ejemplo 3: En neerlandés, "Hij ging met de kippen op stok" literalmente se traduce como 'se fue a aselar con las gallinas', pero significa 'se fue a la cama pronto'.

navegado secuencialmente

que se navega en el orden determinado por el avance del foco (de un elemento al siguiente) empleando una interfaz de teclado

nivel de educación primario

periodo de seis años que empieza a las edades de entre cinco y siete, posiblemente sin ninguna educación previa

Nota: Esta definición está basada en la Clasificación Internacional Normalizada de la Educación [\[UNESCO\]](#).

nivel de educación secundario inferior

periodo de dos a tres años que comienza después de completar seis años de escolarización y termina nueve años después del comienzo de la educación primaria

Nota: Esta definición está basada en la Clasificación Internacional Normalizada de la Educación [\[UNESCO\]](#).

nombre

texto con el que un software puede identificar para un usuario un componente dentro de un contenido web

Nota 1: El nombre puede ocultarse y ser presentado sólo por medio de ciertas tecnologías asistivas, mientras que una etiqueta se presenta a todos los usuarios. En muchos caso (aunque no en todos) el nombre y la etiqueta son lo mismo.

Nota 2: El nombre no tiene relación con el atributo "name" de HTML.

normativo, -a

necesario para lograr conformidad

Nota 1: Se puede lograr la conformidad en una amplia variedad de formas bien definidas en este documento.

Nota 2: El contenido identificado como "informativo" o "no normativo" no se considera obligatorio para la conformidad.

página web

un recurso no incrustado obtenido de un único URI empleando el protocolo HTTP además de cualesquiera otros recursos que se empleen en la representación o que hayan sido ideados para la representación junto a aquel por parte de un agente de usuario

Nota 1: A pesar de que «otros recursos» puedan ser representados junto al recurso principal, no necesariamente tienen que ser representados simultáneamente con los demás.

Nota 2: Para los propósitos de conformidad con estas pautas, un recurso debe ser «no incrustado» en el ámbito de la conformidad para ser considerado una página web.

Ejemplo 1: Un recurso web incluye toda imagen y contenido multimedia incrustado.

Ejemplo 2: Un programa de correo web programado por medio de AJAX. El programa funciona completamente en <http://ejemplo.com/correo>, pero incluye una bandeja de entrada, una zona de contactos y un calendario. Se proporcionan vínculos o botones para mostrar la bandeja, los contactos o el calendario, pero no se modifica el URL de la página como un todo.

Ejemplo 3: La página de un portal personalizable, donde los usuarios pueden elegir el contenido a mostrar de un conjunto de diferentes módulos de contenidos.

Ejemplo 4: Cuando al introducir "<http://compras.ejemplo.com/>" en un navegador, se llega a un entorno interactivo de comprar donde el usuario puede moverse por una tienda virtual cogiendo productos de las estanterías para depositarlos en un carrito de la compra situado frente a él. Hacer clic en el producto hace que se muestre una ficha flotante con

especificaciones a su lado. Este podría ser un sitio web de una sola página, o una página sola dentro de un sitio web.

parpadeo

alternancia continuada entre dos estados visuales cuya intención es atraer la atención

Nota: Ver también [destello](#). Es posible que en algunas situaciones algo sea lo suficientemente grande y parpadee lo suficientemente brillante en la frecuencia adecuada como para ser también clasificado como destello.

pausado

detenido a petición de un usuario y no reiniciado hasta que el propio usuario lo decide

pregabado, -a

información que no es en [directo](#)

presentación

representación de un [contenido](#) de forma que puede ser percibido por un usuario

proceso

serie de acciones de usuario donde cada una es necesaria y sigue un orden determinado para completar una actividad

Ejemplo 1: El éxito del uso de una serie de páginas web en un sitio de compras necesita que los usuarios vean los productos alternativos, precios y ofertas, que elijan los productos, que proporcionen la información de envío y que proporcionen la información de pago.

Ejemplo 2: El registro en una página necesita completar con éxito una prueba de Turing antes de poder acceder al formulario de registro.

programablemente determinado (programablemente determinable)

determinado por el software de los datos proporcionados por el autor de manera que diferentes [agentes de usuario](#), incluyendo [tecnologías asistivas](#), pueden extraer y presentar esa información a los usuarios en diferentes modalidades

Ejemplo 1: Determinado por medio de los elementos y atributos de un lenguaje de marcado a los que acceden directamente las tecnologías asistivas comúnmente disponibles.

Ejemplo 2: Determinado por medio de estructuras de datos específicas de una tecnología en un lenguaje que no es de marcado pero que se ofrece a las tecnologías asistivas a través de una API ("Application Programming Interface", Interfaz de Programación de Aplicación) de accesibilidad que soportan las tecnologías asistivas comúnmente disponibles.

programablemente establecido

establecido por un software con métodos soportados por los agentes de usuario, incluidas las tecnologías asistivas

propósito de un vínculo

naturaleza del resultado obtenido al activar un hipervínculo

puerto de salida

objeto en el que el agente de usuario presenta un contenido

Nota 1: El [agente de usuario](#) puede presentar el contenido a través de uno o más puertos de salida. Los puertos de salida incluyen ventanas, marcos, altavoces y lupas virtuales. Un puerto de salida puede contener a su vez otro puerto de salida (por ejemplo en el caso de marcos anidados). Los componentes de interfaz creados por el agente de usuario tales como cuadros de diálogo, menús o ventanas de alerta no se consideran puertos de salida.

Nota 2: Esta definición se basa en la del [Glosario de las Pautas de Accesibilidad de Agentes de Usuario 1.0](#).

pura decoración

que sirve sólo para fines estéticos, sin proporcionar información, y que no tiene funcionalidad

Nota: Un texto es meramente decorativo si las palabras pueden reordenarse o sustituirse sin cambiar su propósito.

Ejemplo: La página de la portada de un diccionario que tiene en el fondo palabras elegidas aleatoriamente en un color muy claro.

relación de contraste

$(L1 + 0.05) / (L2 + 0.05)$, donde

- L1 es la luminosidad relativa del más claro de los colores, y
- L2 es la luminosidad relativa del más oscuro de los colores.

Nota 1: Las proporciones de contraste abarcan desde 1 a 21 (normalmente escrito de 1:1 a 21:1).

Nota 2: Puesto que los autores no tienen control sobre las preferencias de los usuarios o sobre cómo se representa el texto (por ejemplo suavizado de fuentes o antialiasing), la relación de contraste para el texto puede evaluarse con el *anti-aliasing* desactivado.

Nota 3: A propósito de los criterios de éxito 1.4.3 and 1.4.6, el contraste se mide con respecto al fondo sobre el que el texto se representa normalmente. Si no se especifica color de fondo, se asume el blanco.

Nota 4: El color de fondo es el color especificado sobre el que el texto se representa normalmente. Se considera fallo si no se especifica color de fondo cuando sí se especifica el del texto, porque el color de fondo por defecto del usuario se desconoce y no puede evaluarse si su contraste es suficiente. Por la misma razón, se considera un fallo no especificar color para un texto cuando sí se especifica para el fondo.

Nota 5: Cuando existe un borde alrededor de una letra, el borde puede añadir contraste y puede emplearse en el cálculo del contraste entre la letra y el fondo. Un estrecho borde alrededor de la letra puede emplearse como la letra. Un borde ancho alrededor de la letra que rellene la zona interior de la misma actúa como un halo y podría considerarse fondo.

Nota 6: La conformidad con las Pautas debe evaluarse para parejas de colores especificadas en el contenido que el autor espera que aparezcan adyacentes en la presentación típica. Los autores no necesitan considerar presentaciones inusuales, como cambios de colores realizados por el agente de usuario, excepto cuando sean causadas por el código del autor.

relaciones

asociaciones significativas entre distintas piezas de un contenido

rol

texto o número por medio del cual un software puede identificar la función de un componente dentro de un contenido web

Ejemplo: Un número que indique cuando una imagen funciona como un hipervínculo, un botón o una casilla de verificación.

satisface un criterio de éxito

El criterio de éxito no se evalúa como "falso" al aplicarse a una página

sección

porción de contenido con unidad de sentido que trata uno o más tópicos o ideas relacionados

Nota: Una sección puede consistir en uno o más párrafos e incluir gráficos, tablas, listas y subsecciones.

se confía, se puede confiar (tecnologías en las que)

el contenido no puede ser conforme si tal tecnología se desconecta o no se soporta

secuencia correcta de lectura

cualquier secuencia en la que las palabras y los párrafos son presentados en un orden tal que no cambia el significado del contenido

sólo audio

presentación dependiente del tiempo que consiste exclusivamente en audio (sin vídeo ni interacción)

sólo vídeo

presentación dependiente del tiempo que contiene sólo vídeo (sin audio ni interacción)

subtítulos

texto alternativo o visual sincronizado con la locución y el audio de un contenido multimedia necesario para comprender el contenido del mismo

Nota 1: Los subtítulos son similares a los subtítulos de traducción (de diálogo sólo) excepto porque proporcionan no sólo el contenido de los diálogos sino también equivalentes para la información de audio no dialogal necesaria para comprender el contenido de un programa, lo que incluye efectos de sonido, música, risas, identificación del hablante y localización.

Nota 2: Los subtítulos cerrados pueden activarse y desactivarse en ciertos reproductores.

Nota 3: Subtítulos abiertos son aquellos que no pueden desconectarse. Por ejemplo, si los subtítulos con un equivalente visual compuesto por imágenes de texto incrustadas en el vídeo.

Nota 4: Los subtítulos no deben oscurecer ni obstruir información relevante del vídeo.

Nota 5: En algunos países, se diferencia entre "subtitles" y "captions".

Nota 6: Las audiodescripciones pueden ser, pero no necesitan ser, subtituladas, en la medida en que son descripciones de información que ya se presenta visualmente.

tecnología (de contenido web)

mecanismo para codificar instrucciones sobre cómo debe representarse, reproducirse o ejecutarse en un agente de usuario

Nota 1: Tal como se emplea en estas pautas, "tecnología web" y "tecnología" (empleada sola) se refieren ambas a tecnologías de contenido web.

Nota 2: Las tecnologías de contenido web pueden incluir lenguajes de marcado, formatos de datos o lenguajes de programación que los autores pueden emplear independientemente o en combinación para crear experiencias de usuario final, las cuales abarcan desde páginas web estáticas a presentaciones multimedia sincronizadas, pasando por aplicaciones web dinámicas.

Ejemplo: Algunos ejemplos comunes de tecnologías de contenido web son HTML, CSS, SVG, PNG, PDF, Flash, y JavaScript.

tecnología asistiva (tal como se emplea en este documento)

dispositivos o programas que actúan como agentes de usuario, o conjuntamente con un agente de usuario de amplia distribución, para proporcionar una funcionalidad que cumpla con los requisitos de los usuarios con discapacidades que están más allá de la funcionalidad proporcionada por el agente de usuario de amplia distribución

Nota 1: La funcionalidad proporcionada por la tecnología asistiva incluye presentaciones alternativas (por ejemplo, como habla sintetizada o contenido ampliado), métodos de entrada de datos alternativos (por ejemplo, voz), navegación adicional o mecanismos de orientación, y transformaciones de contenido (por ejemplo, hacer las tablas más accesibles).

Nota 2: Las tecnologías asistivas a menudo comunican datos y mensajes a los agentes de usuario de amplia distribución empleando y monitorizando una API.

Nota 3: La distinción entre agentes de usuario de amplia distribución y tecnologías asistivas no es absoluta. Muchos agentes de usuario establecidos proporcionan algunas características con las que asistir a individuos con discapacidades. La diferencia básica es que los agentes de usuario de amplia distribución apuntan a una audiencia más amplia y

diversa, y que normalmente incluye gente con y sin discapacidades. Las tecnologías asistivas se dirigen a un rango de usuarios más estrecho con discapacidades concretas. La asistencia proporcionada por las tecnologías asistivas es más específica y apropiada para sus usuarios objetivos. El agente de usuario de amplia distribución puede proporcionar una funcionalidad importante para las tecnologías asistivas como extraer contenido web de objetos de programa o analizar marcado para agruparlo en grupos identificables.

Ejemplo: Entre las tecnologías asistivas que son importantes en el contexto de este documento se incluyen las siguientes:

- ampliadores de pantalla y otros asistentes visuales de la lectura, que emplean personas con discapacidades visuales, perceptuales y físicas para cambiar fuentes, tamaño, espaciado, color, sincronizar con una emisión de voz, etc., con el propósito de mejorar la legibilidad visual de textos representados e imágenes;
- lectores de pantalla, que emplean personas ciegas para leer información textual a través de voz sintetizada o braille;
- programas de "texto a palabra" (*text-to-speech software*), que emplean algunas personas con discapacidades cognitivas o relativas al lenguaje o al aprendizaje para convertir texto en voz sintetizada;
- programas de reconocimiento de voz, que emplean personas con ciertas discapacidades físicas;
- teclados alternativos, que emplean personas con ciertas discapacidades para simular un teclado (incuyen teclados alternativos con los que se emplean licornios, conmutadores, soplidos y otros dispositivos especiales de entrada de datos);
- dispositivos de puntero alternativos, que emplean personas con ciertas discapacidades físicas para simular el puntero de un ratón y la activación de botones.

texto

secuencia de caracteres que puede ser programablemente determinada, donde la secuencia expresa algo en un idioma

texto alternativo (alternativa textual)

texto programablemente asociado a un contenido no textual o al que se vincula desde el texto programablemente asociado a dicho contenido no textual. El texto "programablemente asociado" es un texto que puede ser programablemente determinado desde el contenido no textual.

Ejemplo: Una imagen de una gráfica que se describe en el texto del párrafo posterior a la misma. El texto alternativo a la gráfica indica que la descripción de la misma viene a continuación.

Nota: Véase [Comprender las alternativas textuales](#) para más información.

umbrales de destello general y de destello rojo

destello o serie de cambios rápidos de las imágenes de una secuencia están por debajo del umbral (es decir, el contenido **pasa** la prueba) si cualquiera de los siguientes puntos es verdadero:

1. no hay más de tres **destellos generales** o no más de tres **destellos rojos** dentro de cualquier periodo de un segundo; o
2. el área combinada de destellos concurrentes no ocupa más de un total de .006 estereorradianes dentro de cualesquiera 10 grados del campo visual de la pantalla (25% de cualesquiera 10 grados del campo visual de la pantalla) a una distancia típica de visión

donde:

- un **destello general** se define como un par de cambios opuestos de luminosidad relativa de un 10% o más de luminosidad relativa máxima donde la luminosidad relativa de la imagen más oscura está por debajo de 0.80, y donde "un par de cambios opuestos" es un incremento seguido de un decremento, o un decremento seguido de un incremento, y
- un **destello rojo** se define como un par de transiciones opuestas que implican un rojo saturado.

Excepción: El destello de un patrón sutil y equilibrado como un ruido blanco o un patrón de damero con "escaques" menores de 0.1 grados (del campo visual a una distancia típica de visión) a un lado no viola los umbrales.

Nota 1: Para software en general o contenido web, emplear como medida un rectángulo de 341 x 256 píxeles situado en cualquier parte del área de una pantalla cuyo contenido está a una resolución de 1024 x 768 píxeles es una buena aproximación de lo que son 10 grados del campo visual para tamaños de pantalla y distancias de visión estándares (pantallas de 15 a 17 pulgadas vistas a distancias entre 56 y 66 centímetros). Dispositivos a mayores resoluciones que presenten el mismo contenido producirían imágenes más pequeñas y por tanto más seguras; por ello es por lo que se emplean resoluciones bajas para definir los umbrales

Nota 2: Una transición es un cambio en la luminosidad relativa (o de luminosidad relativa/color en el caso del destello rojo) entre picos y valles adyacentes de puntos de luminosidad relativa (o de luminosidad relativa/color en el caso del destello rojo) representados gráficamente a lo largo de una línea temporal. Un destello consiste en dos transiciones opuestas.

Nota 3: La definición válida actual de «par de transiciones opuestas que implican un rojo saturado» indica que esta se produce donde, para cualquiera de los dos estados implicados en cada transición, $R/(R+G+B) \geq 0.8$, y el cambio en el valor de $(R-G-B) \times 320 > 20$ (los valores negativos de $(R-G-B) \times 320$ se igualan a cero) para ambas transiciones. Los valores de R, G, B oscilan entre 0 y 1 tal y como se especifica en la definición de "luminosidad relativa". [\[HARDING-BINNIE\]](#)

Nota 4: Hay herramientas disponibles que pueden llevar a cabo el análisis de capturas de vídeo. Sin embargo, no se necesita evaluar esta condición si el destello es menor o igual a tres destellos por segundo. El contenido automáticamente pasaría la prueba (ver arriba 1 y 2).

ventana a pantalla completa (en)

en el tamaño más común de dispositivo de sobremesa o portátil con el puerto de salida maximizado

Nota: En la medida en que la gente suele mantener sus ordenadores durante años, es mejor no confiar en las resoluciones de los últimos modelos de monitores de sobremesa o de pantallas de portátiles, sino considerar las resoluciones más comunes en los últimos años a la hora de realizar esta evaluación.

versión alternativa conforme

versión que

1. es conforme según un nivel designado, y
2. proporciona la misma información y funcionalidad en el mismo idioma, y
3. se mantiene actualizada con al misma frecuencia que el contenido no conforme, y
4. para la que al menos una de las siguientes es verdadera:
 - a. a la versión conforme puede llegarse desde la página no conforme a través de un mecanismo accesiblemente soportado, o
 - b. a la versión no conforme sólo se puede llegar desde la versión conforme, o

- c. a la versión no conforme sólo se puede llegar desde una página conforme que además proporciona un mecanismo para llegar a la versión conforme.

Nota 1: En esta definición, "sólo se puede llegar" significa que hay algún mecanismo, como una redirección condicional, que previene que el usuario "llegue" (cargue) la página no conforme a menos que el usuario haya llegado desde la página especificada.

Nota 2: La versión alternativa no necesita ser un equivalente página a página del original (por ejemplo, la versión alternativa conforme podría consistir en varias páginas).

Nota 3: Si están disponibles versiones en diversos idiomas, las versiones alternativas son necesarias para cada idioma ofrecido.

Nota 4: Se pueden proporcionar versiones alternativas diferentes adaptadas a diferentes tecnologías o grupos de usuarios. Cada versión debería ser tan conforme como fuera posible. Una versión debe ser totalmente conforme para lograr el [requisito de conformidad 1](#).

Nota 5: La versión conforme alternativa no necesita pertenecer al mismo rango de conformidad, ni siquiera al mismo sitio web, que la versión no conforme en la medida en que esté disponible de forma independiente.

Nota 6: Las versiones alternativas no deben confundirse con contenidos complementarios, que sirven de material de apoyo a la página original y que mejoran su comprensión.

Nota 7: Permitir que el usuario establezca sus preferencias sobre el contenido para producir una versión conforme es un mecanismo aceptable para producir otra versión siempre que el método empleado para establecer las preferencias esté accesiblemente soportado.

Véase [Comprender las versiones alternativas conformes](#).

vídeo

la tecnología de reproducción de movimientos o secuencias de imágenes

Nota: El vídeo puede componerse de imágenes animadas, fotografiadas, o ambas.

visualmente personalizado, -a

que se ha podido establecer la fuente, tamaño, color y fondo

Apéndice B: Reconocimientos

Esta sección es informativa.

Esta publicación ha sido subvencionada en parte con los fondos Federales del Departamento de Educación del Gobierno de los EE.UU. bajo el contrato número ED05CO0039. El contenido de esta publicación no refleja necesariamente los puntos de vista o las políticas del Departamento de Educación, así como no menciona nombres comerciales, productos comerciales, ni organizaciones que impliquen un apoyo del Gobierno de los EE.UU.

La información acerca de la participación en el Grupo de Trabajo de las Pautas de Accesibilidad de Contenido Web (WCAG WG) se encuentra en la [página del Grupo de Trabajo](#).

Participantes activos en el Grupo de Trabajo de las Pautas en el momento de su publicación

- Bruce Bailey (U.S. Access Board)
- Frederick Boland (NIST)
- Ben Caldwell (Trace R&D Center, Universidad de Wisconsin)
- Sofia Celic (W3C Invited Expert)
- Michael Cooper (W3C)
- Roberto Ellero (International Webmasters Association / HTML Writers Guild)
- Bengt Farre (Rigab)

- Loretta Guarino Reid (Google)
- Katie Haritos-Shea
- Andrew Kirkpatrick (Adobe)
- Drew LaHart (IBM)
- Alex Li (SAP AG)
- David MacDonald (E-Ramp Inc.)
- Roberto Scano (International Webmasters Association / HTML Writers Guild)
- Cynthia Shelly (Microsoft)
- Andi Snow-Weaver (IBM)
- Christophe Strobbe (DocArch, K.U.Leuven)
- Gregg Vanderheiden (Trace R&D Center, Universidad de Wisconsin)

Otros participantes activos en previos Grupos de Trabajo de las Pautas y otros colaboradores de las Pautas 2.0

Shadi Abou-Zahra, Jim Allan, Jenae Andershonis, Avi Arditti, Aries Arditi, Mike Barta, Sandy Bartell, Kynn Bartlett, Marco Bertoni, Harvey Bingham, Chris Blouch, Paul Bohman, Patrice Bourlon, Judy Brewer, Andy Brown, Dick Brown, Doyle Burnett, Raven Calais, Tomas Caspers, Roberto Castaldo, Sambhavi Chandrashekar, Mike Cherim, Jonathan Chetwynd, Wendy Chisholm, Alan Chuter, David M Clark, Joe Clark, James Coltham, James Craig, Tom Croucher, Nir Dagan, Daniel Dardailler, Geoff Deering, Pete DeVasto, Don Evans, Neal Ewers, Steve Faulkner, Lainey Feingold, Alan J. Flavell, Nikolaos Floratos, Kentarou Fukuda, Miguel Garcia, P.J. Gardner, Greg Gay, Becky Gibson, Al Gilman, Kerstin Goldsmith, Michael Grade, Jon Gunderson, Emmanuelle Gutiérrez y Restrepo, Brian Hardy, Eric Hansen, Sean Hayes, Shawn Henry, Hans Hillen, Donovan Hipke, Bjoern Hoehrmann, Chris Hofstader, Yvette Hoitink, Carlos Iglesias, Ian Jacobs, Phill Jenkins, Jyotsna Kaki, Leonard R. Kasday, Kazuhito Kidachi, Ken Kipness, Marja-Riitta Koivunen, Preety Kumar, Gez Lemon, Chuck Letourneau, Scott Luebking, Tim Lacy, Jim Ley, William Loughborough, Greg Lowney, Luca Mascaro, Liam McGee, Jens Meiert, Niqui Merret, Alessandro Miele, Mathew J Mirabella, Charles McCathieNevile, Matt May, Marti McCuller, Sorcha Moore, Charles F. Munat, Robert Neff, Bruno von Niman, Tim Noonan, Sebastiano Nutarelli, Graham Oliver, Sean B. Palmer, Sailesh Panchang, Nigel Peck, Anne Pemberton, David Poehلمان, Adam Victor Reed, Chris Ridpath, Lee Roberts, Gregory J. Rosmaita, Matthew Ross, Sharron Rush, Gian Sampson-Wild, Joel Sanda, Gordon Schantz, Lisa Seeman, John Slatin, Becky Smith, Jared Smith, Neil Soiffer, Jeanne Spellman, Mike Squillace, Michael Stenitzer, Jim Thatcher, Terry Thompson, Justin Thorp, Makoto Ueki, Eric Velleman, Dena Wainwright, Paul Walsch, Takayuki Watanabe, Jason White.

Apéndice C: Referencias

Esta sección es informativa.

CAPTCHA

The CAPTCHA Project, Universidad Carnegie Mellon. El proyecto se encuentra en línea en <http://www.captcha.net>.

HARDING-BINNIE

Harding G. F. A. and Binnie, C.D., *Independent Analysis of the ITC Photosensitive Epilepsy Calibration Test Tape*. 2002.

IEC-4WD

IEC/4WD 61966-2-1: *Colour Measurement and Management in Multimedia Systems and Equipment - Part 2.1: Default Colour Space - sRGB*. 5 de mayo de 1998.

sRGB

A Standard Default Color Space for the Internet - sRGB, M. Stokes, M. Anderson, S. Chandrasekar, R. Motta, eds., Version 1.10, 5 de noviembre de 1996. Se puede consultar una copia del artículo en <http://www.w3.org/Graphics/Color/sRGB.html>.

UNESCO

International Standard Classification of Education, 1997. Una copia del estándar se encuentra disponible en http://www.unesco.org/education/information/nfsunesco/doc/isced_1997.htm.

WCAG10

Pautas de Accesibilidad de Contenido Web 1.0, G. Vanderheiden, W. Chisholm, I. Jacobs, Editors, Recomendación del W3C de 5 de mayo de 1999, <http://www.w3.org/TR/1999/WAI-WEBCONTENT-19990505/>. La última versión está disponible en <http://www.w3.org/TR/WAI-WEBCONTENT/>.