

# WCAG 2.1

## Guía rápida de aplicación

**1.3.4 ORIENTACIÓN** - El contenido se ve correctamente en orientación vertical y horizontal

AA

- Aplica CSS para establecer la orientación
- Utiliza controles para acceder al contenido en diferentes orientaciones



**1.3.5 IDENTIFICAR EL PROPÓSITO DE LA ENTRADA** - La asignación de tipos de la los campos de información posibilita el autorrellenado

AA

- Aplicando los atributos de autocompletar HTML 5.2



**1.4.10 REAJUSTE** - Aumentando el tamaño del texto en un 400% no existe pérdida de información ni scroll horizontal

AA

- Uso de media queries y CSS grid para ajustar las columnas
- Utilización de CSS Flexbox
- Dar opciones en el contenido para el cambio de layout



**1.4.11 CONTRASTE CONTENIDO NO TEXTUAL** - Contraste mínimo de 3:1 en elementos como botones, campos de formulario, gráficos, iconos ..

AA

- Contrastar gráficos, p.ej. incluyendo líneas de contraste entre colores contiguos
- Contrastar el foco visible
- Contrastar texto sobre imágenes



**1.4.12 ESPACIADO DE TEXTO** - Al ajustar las características del texto no se pueden producir solapamientos, cortes o desbordamientos del texto que provoquen pérdida de contenido

AA

- Uso del espaciado de letras CSS para controlar el espaciado dentro de una palabra
- Implementar el tamaño de los contenedores de texto utilizando unidades em



**1.4.13 CONTENIDO CON HOVER O FOCUS** - Al mostrar contenido mediante el puntero o el foco, los usuarios pueden percibirlo y descartarlo sin que perjudique la experiencia de uso

AA

- Utilizando Aria - role="tooltip"
- Uso de CSS: Pseudoclasas hover y focus



**2.1.4 ATAJOS CON TECLAS DE CARACTERES** - Si utilizas atajos de teclado usando una única letra... Cuidado!

A

- Los usuarios tienen una manera de desactivar o modificar los accesos directos de una sola tecla
- Las accesskey no suponen un problema



**2.5.1 GESTOS DEL PUNTERO** - Todo gesto multipunto o dependientes de trayectoria debe poder realizarse empleando un único punto de contacto y sin trazos

A

- Proporciona una alternativa sencilla a cualquier interacción compleja
- Ejemplo. Zoom con dos dedos > Botón para ampliar y otro para reducir



**2.5.2 CANCELACIÓN DE PUNTERO** - Previene interacciones accidentales de los usuarios al pulsar sobre algún componente sin querer

A

- No utilizar el evento down del puntero para ejecutar ninguna parte de la funcionalidad
- Utilizar el evento up para completar la acción



**2.5.3 ETIQUETA EN EL NOMBRE** - La etiqueta de un componente del interfaz de usuario, que sirve para reconocerlos visualmente, también forma parte de su nombre accesible

A

- El nombre accesible debe coincidir con el texto visible o al menos comenzar con el texto visible
- Al aplicar aria-label, aria-labelledby éste debe contener el texto de la etiqueta visible.



**2.5.4 ACTIVACIÓN MEDIANTE MOVIMIENTO** - Cualquier funcionalidad operable mediante el movimiento del dispositivo también se debe poder realizar a través del interfaz de usuario

A

- Al incorporar acciones como "deshacer" mediante la sacudidas del dispositivo, es obligatorio también un botón "Deshacer"
- No aplica a la geolocalización



**4.1.3 MENSAJES DE ESTADO** - Los mensajes de estado deben poder identificarse por software a través de sus roles o propiedades sin necesidad de recibir el foco

AA

- Usar role=status para mostrar mensajes de estado
- Usar role=alert para informar acerca de mensajes de error

