

Designing sites with accessibility in mind

Ron Miller

Econtent, Vol. 29, n. 1, 2006

En este artículo se trata de la adaptación de los diseños web a todos los usuarios; es decir también a aquellos que por dificultades de visión, tienen que acceder a la web de otras maneras. Es decir con las nuevas aportaciones tecnológicas que se están desarrollando y que son útiles para las formas alternativas de lectura. Un usuario común, al ponerse delante de una pantalla, convendremos en que antes de pensar, los ojos ya están escaneando los menús de navegación, cabeceras principales, los cuadros de búsqueda y da tiempo incluso para hacer una vista somera sobre alguno de los enlaces. La mano tiene al alcance de un «clic» los diferentes elementos que aparecen. Ahora nos ponemos en la misma situación, es decir delante de la pantalla pero sin poseer las facultades visuales. Hay que pensar en las dificultades que podría tener para manejar un teclado, y lo difícil que supone tener que confiar en un programa de lector de pantalla. Hay sitios Web que leen cada enlace individual y puede guiar cada paso siguiendo los comandos del teclado. Michael A. Jordan desarrolló el software Flash, para hacer mas accesible el contenido a todos los usuarios de la web. Los primeros flashes que se crearon no tenían en cuenta la utilización de estos por parte de todos los usuarios. Jordan perfeccionó el Flash para que se tuviese acceso a la web, mediante lectores de pantalla. El desarrollo de esa tecnología también irá encaminado a una entrada a los contenidos de una forma más intuitiva, y más generalista para una mejor recepción de la información. El hecho de que se haga una web accesible para todos trasciende el hecho en si, de que la información esté al alcance de la mayoría. De modo que un buen diseño de web es un diseño

accesible. Por consiguiente, la remodelación de las webs existentes para hacerlas cercanas a todos los públicos, es un paso que deberían seguir todos los diseñadores de webs.

Resumen elaborado por: Luis Ballesta Saeta