Załącznik nr 4

WYMAGANIA *Web Content Accessibility Guidelines* (WCAG 2.0) DLA SYSTEMÓW TELEINFORMATYCZNYCH W ZAKRESIE DOSTĘPNOŚCI DLA OSÓB NIEPEŁNOSPRAWNYCH

W systemie teleinformatycznym podmiotu służącym do realizacji zadania publicznego należy zapewnić spełnienie następujących wymagań:

Lp.	Zasada	Wymaganie	Pozycja w WCGA 2.0	Poziom
1.	Zasada 1 – Postrzeganie	Wymaganie 1.1	1.1.1	A
2.		Wymaganie 1.2	1.2.1	A
3.			1.2.2	
4.			1.2.3	
5.		Wymaganie 1.3	1.3.1	A
6.			1.3.2	
7.			1.3.3	
8.		Wymaganie 1.4	1.4.1	A
9.			1.4.2	
10.			1.4.3	AA
11.			1.4.4	
12.			1.4.5	
13.	Zasada 2 – Funkcjonalność	Wymaganie 2.1	2.1.1	A
14.			2.1.2	
15.		Wymaganie 2.2	2.2.1	A
16.			2.2.2	
17.		Wymaganie 2.3	2.3.1	A
18.		Wymaganie 2.4	2.4.1	A
19.			2.4.2	
20.			2.4.3	
21.			2.4.4	
22.			2.4.5	AA
23.			2.4.6	
24.			2.4.7	
25.	Zasada 3 – Zrozumiałość	Wymaganie 3.1	3.1.1	A
26.			3.1.2	AA
27.		Wymaganie 3.2	3.2.1	A
28.			3.2.2	
29.			3.2.3	AA
30.			3.2.4	
31.		Wymaganie 3.3	3.3.1	A
32.			3.3.2	
33.			3.3.3	AA
34.			3.3.4	
35.	Zasada 4 – Kompatybilność	Wymaganie 4.1	4.1.1	A
36.			4.1.2	

Lista kontrolna WCAG 2.0

ZASADA 1. POSTRZEGALNOŚĆ

Informacje oraz komponenty interfejsu użytkownika muszą być przedstawione użytkownikom w sposób dostępny dla ich zmysłów.

Wytyczna 1.1. Alternatywa w postaci tekstu:

Dla każdej treści nietekstowej należy dostarczyć alternatywną treść w formie tekstu, która może być zamieniona przez użytkownika w inne formy (np. powiększony druk, brajl, mowa syntetyczna, symbole lub język uproszczony).

Kryterium sukcesu	Zalecenia
1.1.1. Treść nietekstowa (A)	Sprawdzenie wszystkich elementów nietekstowych umieszczonych na stronie internetowej, takich jak: zdjęcia, obrazki ozdobne, ikony, wykresy, animacje, CAPTCHA, pola formularzy, aktywne mapy graficzne, ASCII Art, Leet speak itp. pod kątem, czy są wyposażone w tekst alternatywny, aby mogły być przetworzone przez oprogramowanie użytkownika i dostarczyć wszystkich informacji, jakie ze sobą niosą.

Wytyczna 1.2. Media zmienne w czasie:

Należy dostarczyć alternatywę dla mediów zmiennych w czasie.

Kryterium sukcesu	Zalecenia
1.2.1. Tylko audio lub tylko wideo (nagranie) (A)	Sprawdzenie transkrypcji opisowej nagranego dźwięku dla wszystkich nagranych materiałów dźwiękowych (nietransmitowanych na żywo) i wideo publikowanych na stronie, np. podcasty dźwiękowe, pliki mp3 itp. Sprawdzenie opisu tekstowego lub dźwiękowego dla materiałów wideo (nietransmitowanych na żywo), które nie zawierają ścieżki dźwiękowej.
1.2.2. Napisy rozszerzone (nagranie) (A)	Sprawdzenie napisów (dialogów, informacji dźwiękowych) dla wszystkich opublikowanych na stronie materiałów wideo (nietransmitowanych na żywo).
1.2.3. Audiodeskrypcja lub alternatywa dla mediów (nagranie) (A)	Sprawdzenie, czy dla mediów zmiennych w czasie została przygotowana treść alternatywna, opisująca tę samą historię i przedstawiająca te same informacje, co opublikowany materiał, oraz czy obejmuje ona wszystkie ważne dialogi i działania, jak również wygląd otoczenia, które są częścią historii.

Wytyczna 1.3. Możliwość adaptacji:

Twórz treści, które mogą być prezentowane na różne sposoby (np. uproszczony układ), bez utraty informacji czy struktury.

Kryterium sukcesu	Zalecenia
1.3.1. Informacje i relacje (A)	Sprawdzenie sposobu zastosowania semantycznych znaczników HTML, dzięki którym technologie asystujące, takie jak np. programy czytające (screen readers), używane przez osoby niewidome i niedowidzące, mogą w prawidłowy sposób zinterpretować i odczytać treść strony. Główny nacisk położony jest na sprawdzenie zastosowania nagłówków w odpowiedniej hierarchii, etykiet dla pól formularzy, list do grupowania linków, np. menu, tytułów i nagłówków dla tabeli.
1.3.2. Zrozumiała kolejność (A)	Sprawdzenie, czy sekwencja nawigacji oraz czytania, określona za pomocą kolejności w kodzie HTML, jest logiczna i intuicyjna.
1.3.3. Właściwości zmysłowe (A)	Sprawdzenie, czy elementy nawigacyjne oraz komunikaty na stronie www, nie polegają tylko na charakterystykach zmysłowych komponentów. Nie zależą od kształtu, lokalizacji wizualnej lub miejsca czy dźwięku.

Wytyczna 1.4. Możliwość rozróżnienia:

Użytkownik powinien móc dobrze widzieć bądź słyszeć treści — mieć możliwość oddzielenia informacji od tła.

Kryterium sukcesu	Zalecenia
1.4.1. Użycie koloru (A)	Sprawdzenie, czy rozróżnianie elementów wizualnych oraz przekazywanie treści jest zależne tylko od koloru, np. wymagane pola formularzy.
1.4.2. Kontrola odtwarzania dźwięku (A)	Sprawdzenie, czy zaraz po wczytaniu strony www odtwarzany jest dźwięk, np. zaczyna grać muzyka lub inny podkład dźwiękowy, automatycznie odtwarza się film reklamowy itp. Dla użytkowników niewidomych dźwięki odtwarzane na stronie będą nakładać się z głosem lektora programu czytającego, utrudniając jego zrozumienie. Jeśli dźwięki trwają dłużej niż 3 sekundy, sprawdzenie, czy istnieje mechanizm, dzięki któremu użytkownik będzie mógł je zatrzymać, spauzować, wyciszyć lub zmienić głośność.
1.4.3. Kontrast (minimalny) (AA)	Sprawdzenie, czy kontrast pomiędzy tekstem lub grafikami tekstowymi a tłem jest w stosunku 4,5:1. Do sprawdzenia kontrastu można użyć prostego programu np. Contrast Analyser, dostępnego na

	stronie http://www.paciellogroup.com/resources/contrast-analyser.html. W przypadku niewystarczającego kontrastu, sprawdzenie, czy istnieją kontrolki, które przełączą serwis w wysoki kontrast. Jeśli takie istnieją, sprawdzana jest wersja w wysokim kontraście, czy posiada taką samą funkcjonalność, taką samą zawartość, spełnia wymagania kontrastu. Sprawdzenie, czy po przełączeniu systemy MS Windows w tryb wysokiego kontrastu wszystkie elementy strony są widoczne i możliwe do obsłużenia.
1.4.4. Zmiana rozmiaru tekstu (AA)	Sprawdzenie, czy po powiększeniu w przeglądarce rozmiaru czcionki do 200% nie następuje utrata zawartości lub funkcjonalności serwisu, np. obcinane są fragmenty tekstów, funkcjonalne elementy uciekają poza krawędzie przeglądarki itp. Sprawdzenie, czy na stronie internetowej są udostępnione mechanizmy, polegające na stopniowym powiększaniu rozmiaru tekstu.
1.4.5. Obrazy tekstu (AA)	Sprawdzenie, czy treści przedstawione są za pomocą grafiki, jeśli ta sama prezentacja wizualna może być zaprezentowana jedynie przy użyciu tekstu. Wyjątkiem jest tekst, który jest częścią logo lub nazwy własnej produktu.

ZASADA 2. FUNKCJONALNOŚĆ

Komponenty interfejsu użytkownika oraz nawigacja muszą być funkcjonalne (powinny pozwalać na interakcję).

Wytyczna 2.1. Dostępność z klawiatury:

Zapewnij dostępność wszystkich funkcjonalności za pomocą klawiatury.

Kryterium sukcesu	Zalecenia
2.1.1. Klawiatura (A)	Sprawdzenie, czy każdy element serwisu i jego funkcjonalność dostępne są przy użyciu klawiatury, z wyjątkiem tych, które konwencjonalnie nie mogą być wykonane klawiaturą (np. rysunek odręczny). Sprawdzenie, czy zostały użyte niezalecane skróty klawiaturowe (access keys), które mogą wchodzić w konflikt z istniejącymi w przeglądarce czy programie czytającym.
2.1.2. Brak pułapki na klawiaturę (A)	Sprawdzenie, czy użytkownik może poruszać się po wszystkich elementach nawigacyjnych strony, używając jedynie klawiatury oraz czy istnieje blokada, która wymusi na użytkowniku wykonanie jakiejś akcji myszką, aby przejść do

	następnego aktywnego elementu.

Wytyczna 2.2. Wystarczająca ilość czasu:

Zapewnij użytkownikom wystarczająco dużo czasu na przeczytanie i skorzystanie z treści.

Kryterium sukcesu	Zalecenia
2.2.1. Możliwość dostosowania czasu (A)	Sprawdzenie, czy użytkownik dysponuje wystarczająco dużą ilością czasu, aby wykonać czynności, bez niespodziewanych zmian treści, które mogą być wynikiem nałożonego limitu czasowego. Jeśli strona lub aplikacja ma limit czasowy na wykonanie danego zadania, następuje sprawdzenie czy istnieje opcja jego wyłączenia, ustawienia lub zwiększenia. Wyjątkiem są zdarzenia zachodzące w czasie rzeczywistym (np. aukcje), gdzie limit czasowy jest absolutnie konieczny lub gdy okres czasu wynosi ponad 20 godzin.
2.2.2. Wstrzymywanie (pauza), zatrzymywanie, ukrywanie (A)	Sprawdzenie, czy wszystkie informacje, które są automatycznie przesuwane i widoczne dłużej niż 5 sekund lub automatycznie się aktualizują oraz przedstawione są równolegle z inną treścią, posiadają mechanizm, który pozwoli na ich zatrzymanie, wstrzymanie lub ukrycie. Wyjątkiem może być sytuacja, w której przesuwanie lub mruganie jest integralną częścią wykonywanej operacji, np. animacja, która pojawia się w trakcie ładowania treści, ponieważ jej zatrzymanie będzie sugerowało, że ładowanie treści zostało przerwane. Ruch lub miganie może być użyte w celu zwrócenia uwagi użytkownika lub wyróżnienia treści, pod warunkiem, że trwa krócej niż 3 sekundy.

Wytyczna 2.3. Ataki padaczki:

Nie należy projektować treści w taki sposób, aby prowokować ataki padaczki.

Kryterium sukcesu	Zalecenia
2.3.1. Trzy błyski lub wartości poniżej progu (A)	Sprawdzenie, czy istnieją treści zwiększające ryzyko napadu padaczki poprzez oddziaływanie na układ nerwowy człowieka, które migają więcej niż 3 razy na sekundę i zawierają dużo czerwieni.

Wytyczna 2.4. Możliwość nawigacji:

Dostarczenie narzędzi ułatwiających użytkownikowi nawigowanie, znajdowanie treści i ustalanie, gdzie się w danym momencie znajduje.

Kryterium sukcesu	Zalecenia
2.4.1. Możliwość pominięcia bloków (A)	Sprawdzenie, czy pierwszą informacją „wyświetloną" przez przeglądarkę (informacja ta niekoniecznie musi być widoczna w serwisie) jest menu, służące do przechodzenia do istotnych treści serwisu za pomocą kotwic (skiplinks), bez przeładownia strony.
2.4.2. Tytuły stron (A)	Sprawdzenie, czy każda podstrona serwisu internetowego posiada unikalny i sensowny tytuł.
2.4.3. Kolejność fokusa (A)	Sprawdzenie, czy kolejność nawigacji po linkach, elementach formularzy itp. jest logiczna i intuicyjna.
2.4.4. Cel linku (w kontekście) (A)	Sprawdzenie, czy wszystkie elementy aktywne, takie jak linki, przyciski formularza, czy obszary aktywne map odnośników, nie są dla użytkowników dwuznaczne. Czy zostały wystarczająco opisane z określeniem swojego celu, bezpośrednio z linkowanego tekstu lub, w pewnych przypadkach, z linku w swoim kontekście np.: • w paragrafach, które go otaczają, • elementach list, • komórkach lub nagłówkach tabeli.
2.4.5. Wiele dróg (AA)	Sprawdzenie, czy jest możliwość znalezienia innych stron w serwisie na wiele sposobów, a przynajmniej na dwa sposoby z następujących: • spis treści, • mapa serwisu, • wyszukiwarka, • lista powiązanych podstron, lista wszystkich podstron (przydatna tylko w przypadku małych stron). Jeśli lista linków jest dłuższa od treści, strona może być dla użytkowników niejasna i trudna do obsłużenia.
2.4.6. Nagłówki i etykiety (AA)	Sprawdzenie, czy nagłówki i etykiety opisane są z sensem i jednoznacznie, dzięki czemu użytkownikom będzie łatwiej odnaleźć konkretną treść i zorientować się w strukturze treści. Sprawdzenie, czy istnieją m.in. zdublowane nagłówki lub etykiety dla pól formularzy.
2.4.7. Widoczny fokus (AA)	Sprawdzenie, czy obsługując serwis za pomocą klawiatury, użytkownik widzi, na którym aktywnym elemencie się znajduje, np. za pomocą klawisza Tab.

	Absolutne minimum to pozostawienie domyślnych ustawień wyglądu fokusa przeglądarki (np. Internet Explorer w systemie MS Windows będzie to kropkowana obwódka wokół aktywnego linku), czyli nie można wyłączyć domyślnego zaznaczenia fokusa poprzez zastosowanie outline: none.

ZASADA 3. ZROZUMIAŁOŚĆ

Informacje oraz obsługa interfejsu użytkownika muszą być zrozumiałe.

Wytyczna 3.1. Możliwość odczytania:

Treść powinna być zrozumiała i możliwa do odczytania.

Kryterium sukcesu	Zalecenia
3.1.1. Język strony (A)	Sprawdzenie, czy został określony główny język strony za pomocą atrybutu lang i/lub xml:lang w znaczniku HTML.
3.1.2. Język części (AA)	Sprawdzenie, czy został określony język za pomocą atrybutu lang i/lub xml:lang, jeśli zaszła zmiana języka w elementach strony.

Wytyczna 3.2. Przewidywalność:

Strony internetowe powinny otwierać się i działać w przewidywalny sposób.

Kryterium sukcesu	Zalecenia
3.2.1. Po oznaczeniu fokusem (A)	Sprawdzenie, czy jeśli jakikolwiek element otrzymał zaznaczenie (focus), nie zaszła żadna zmiana kontekstu na stronie, która mogłaby wprowadzić w błąd lub dezorientować użytkownika; dotyczy to zwłaszcza użytkowników korzystających z klawiatury. Sprawdzenie, czy formularze nie są wysyłane automatycznie, czy strona nie przeładowuje się automatycznie itp. Sprawdzenie, czy wszystkie zmiany są wyzwalane tylko przez świadome działanie ze strony użytkownika.
3.2.2. Podczas wprowadzania danych (A)	Sprawdzenie, czy nie są stosowane mechanizmy, które powodują, przy zmianie ustawień jakiegokolwiek komponentu interfejsu użytkownika, automatyczną zmianę kontekstu. A jeśli istnieją, to sprawdzenie, czy użytkownik jest o tym informowany/ostrzegany zanim zacznie korzystać z komponentu.

3.2.3. Konsekwentna nawigacja (AA)	Sprawdzenie, czy wszystkie mechanizmy nawigacji, które powtarzają się na podstronach, pojawiają się w tym samym względnym porządku za każdym razem, gdy są ponownie prezentowane, co umożliwia łatwiejszy odbiór serwisu. Z wyjątkiem sytuacji, gdy w serwisie istnieje mechanizm, który daje użytkownikowi możliwość decydowania, co ma się na stronie pojawiać i w jakiej kolejności. Sprawdzenie, czy dodatkowe informacje umieszczone pomiędzy powtarzającymi się elementami, jak np. zagnieżdżone menu, czy pomijanie elementów w wyjątkowych sytuacjach, nie burzy porządku pozostałych.
3.2.4. Konsekwentna identyfikacja (AA)	Sprawdzenie, czy elementy posiadające tą samą funkcjonalność na wielu podstronach w serwisie internetowym, są w spójny sposób identyfikowane. Jeśli komponenty posiadające tą samą funkcjonalność, są identyfikowane w różny sposób, użytkownicy z problemami kognitywnymi (poznawczymi), trudnościami w uczeniu się, niewidomi itp. nie będą wiedzieli, że mają do czynienia z tym samym elementem oraz czego się mają spodziewać, a to może prowadzić do wielu niepotrzebnych błędów.

Wytyczna 3.3. Pomoc przy wprowadzaniu informacji:

Pomoc użytkownikom w unikaniu błędów i ich korygowaniu.

Kryterium sukcesu	**Zalecenia**
3.3.1. Identyfikacja błędu (A)	Sprawdzenie, czy formularze w serwisie (wyszukiwarka, newsletter, rejestracja, kontakt itp.) są wyposażone w mechanizmy sprawdzające poprawność wprowadzanych danych, oraz czy w sytuacji, gdy użytkownik niepoprawnie wypełni pole lub pominie pole wymagane, zostanie o tym fakcie poinformowany.
3.3.2. Etykiety lub instrukcje	Sprawdzenie, czy w każdym miejscu, w którym wymagane jest wprowadzenie przez użytkownika informacji, zostały zapewnione czytelne etykiety lub instrukcje oraz przykłady.
3.3.3. Sugestie korekty błędów (AA)	Sprawdzenie, czy w przypadku, gdy zostanie wykryty błąd przy wprowadzaniu danych do formularza, użytkownikowi zostały przedstawione sugestie mogące rozwiązać problem pod warunkiem, że nie zmienia to celu treści oraz nie będzie stanowiło zagrożenia

	(podczas procesu logowania nie możemy sugerować, jaki poprawny login lub hasło użytkownik powinien wprowadzić).
3.3.4. Zapobieganie błędom (kontekst prawny, finansowy, związany z podawaniem danych) (AA)	Sprawdzenie, czy w przypadku, gdy na stronie internetowej użytkownik może wypełniać zobowiązania prawne lub przeprowadzać transakcje finansowe, modyfikować i usuwać przechowywane dane, wypełniać testy, zostały zapewnione mechanizmy pozwalające na przywrócenie poprzednich danych, ich weryfikację lub potwierdzenie.

ZASADA 4. SOLIDNOŚĆ

Treść musi być solidnie opublikowana, tak, by mogła być skutecznie interpretowana przez różnego rodzaju oprogramowania użytkownika, w tym technologie wspomagające.

Wytyczna 4.1. Kompatybilność:

Zmaksymalizowanie kompatybilności z obecnymi oraz przyszłymi programami użytkowników, w tym z technologiami wspomagającymi.

Kryterium sukcesu	Zalecenia
4.1.1. Parsowanie (A)	Sprawdzenie, czy kod HTML i CSS jest wolny od błędów i poprawny semantycznie.
4.1.2. Nazwa, rola, wartość (A)	Sprawdzenie, czy wszystkie komponenty interfejsu użytkownika, stworzone w takich technologiach, jak np. flash, java, silverlight, pdf, które mają wbudowane mechanizmy wspierania dostępności, są jednoznacznie identyfikowane poprzez nadanie im nazw, etykiet, przeznaczenia. Szczególnie ważne jest to dla technologii asystujących, które dzięki temu będą mogły zrozumieć nazwę czy przeznaczenie napotkanego elementu i przekazać odpowiednią informację do użytkownika lub wykonać określone działanie.