

# Wytyczne dotyczące ułatwień dostępu do zawartości sieci 1.0

## Rekomendacja W3C z 5-maja-1999

Obecna wersja:

<http://www.w3.org/TR/1999/WAI-WEBCONTENT-19990505>  
([plain text](#), [PostScript](#), [PDF](#), [gzip tar file of HTML](#), [zip archive of HTML](#))

Najnowsza wersja:

<http://www.w3.org/TR/WAI-WEBCONTENT>

Poprzednia wersja:

<http://www.w3.org/TR/1999/WAI-WEBCONTENT-19990324>

Edytorzy:

Wendy Chisholm, [Trace R & D Center](#), University of Wisconsin -- Madison  
Gregg Vanderheiden, [Trace R & D Center](#), University of Wisconsin -- Madison  
Ian Jacobs, [W3C](#)

[Copyright](#) © 1999 [W3C](#) ([MIT](#), [INRIA](#), [Keio](#)), Wszystkie prawa zastrzeżone. W3C stosuje wszystkie zasady, co do [odpowiedzialności cywilnej](#), [znaku handlowego](#), [używania dokumentu](#) i [licencji oprogramowania](#).

---

## Krótki opis

Wytyczne te wyjaśniają, co zrobić, aby [zawartość sieci](#) była dostępną dla ludzi niepełnosprawnych. Są one zamierzone dla wszystkich [twórców stron](#) (autorów stron i projektantów witryn) i twórców [narzędzi autorskich](#). Głównym celem wytycznych jest promocja dostępu do sieci. Jednakże, stosowanie się do nich uczyni sieć bardziej dostępną dla wszystkich użytkowników, bez względu na to, jakie [oprogramowanie użytkownika](#) stosują (np: przeglądarki, przeglądarki głosowe, telefon komórkowy, komputer samochodowy, etc), lub w jak trudnych warunków zewnętrznych się znajdują (np: hałas, zbyt lub za mało oświetlone pomieszczenia, środowisko bez obsługowe, etc). Przestrzeganie poniższych wytycznych pomoże także na szybkie odnalezienie informacji w sieci. Wytyczne te nie odradzają autorom stron internetowych używania obrazów, wideo, itp, ale raczej wyjaśniają jak uczynić treści multimedialne bardziej dostępnymi dla szerokiej publiczności.

Jest to dokument referencyjny odnośnie zasad dostępu i idei projektowych. Niektóre ze strategii omówionych w nim adresują pewne obawy dotyczące internacjonalizacji sieci i dostępu mobilnego. Dokument ten koncentruje się na ułatwieniu dostępu i w pełni nie adresuje pokrewnych problemów innych działań W3C. Proszę odwiedzić [stronę W3C Mobile Access Activity](#) oraz [stronę W3C Internationalization Activity](#) po więcej informacji.

Założeniem jest by dokument ten był stabilny i dlatego nie zawiera on konkretnych informacji, co do obsługi rozmaitych technologii przez przeglądarki, gdyż informacje takie zmieniają się bardzo szybko. Są one dostępne na stronie [Web Accessibility Initiative](#) (WAI)(zobacz [\[WAI-UA-SUPPORT\]](#)).

Niniejszy dokument zawiera załącznik, który porządkuje wszystkie [punkty kontrolne](#) według tematu i priorytetu. Punkty kontrolne w załączniku mają odnośniki do ich definicji zawartych w niniejszym dokumencie. Tematy wyszczególnione w nim obejmują: obrazy, multimedia, tabele, ramki, formularze i skrypty. Załącznik jest dostępny jako [streszczenie tabularyczne punktów kontrolnych](#) lub [prosta lista punktów kontrolnych](#).

Oddzielny dokument, zatytułowany "Techniques for Web Content Accessibility Guidelines 1.0" ([\[TECHNIQUES\]](#)), wyjaśnia jak wdrażać poniżej zdefiniowane punkty kontrolne. Dokument Technik omawia każdy punkt kontrolny w większych szczegółach i podaje przykłady przy pomocy Hypertext Markup Language (HTML), Cascading Style Sheets (CSS), Synchronized Multimedia Integration Language (SMIL) i Mathematical Markup Language (MathML). Dokument Technik zawiera także techniki do walidacji i testowania dokumentów oraz listę elementów i atrybutów HTML (jak również, która technika je stosuje). Dokument Technik został stworzony po to, aby rejestrować zmiany w technologii i będzie on aktualizowany częściej niż dokument obecny. **Uwaga.** Nie wszystkie przeglądarki, czy narzędzia multimedialne mogą obsługiwać właściwości opisane w wytycznych. Problemy z obsługą mogą wystąpić w szczególności z nowymi elementami HTML 4.0 lub CSS 1, czy też CSS 2.

"Wytyczne Dotyczące Ułatwień Dostępu Do Zawartości Sieci 1.0" są częścią serii wytycznych odnośnie ułatwień dostępu, opublikowanych przez [Web Accessibility Initiative](#). Seria ta zawiera także User Agent Accessibility Guidelines ([\[WAI-USERAGENT\]](#)) oraz Authoring Tool Accessibility Guidelines ([\[WAI-AUTOOLS\]](#)).

## Status dokumentu

Dokument ten został zbadany przez członków W3C oraz inne strony zainteresowane i został zaakceptowany przez Dyrektora jako Rekomendacja W3C. Jest on stabilny i może być używany jako materiał referencyjny lub cytowany w innych dokumentach jako referencja normatywna. Rolą W3C w utworzeniu tej rekomendacji było przyciągnięcie uwagi do tej specyfikacji oraz promowanie jej szerokiego zastosowania. Rozszerza to funkcjonalność i uniwersalność sieci internetowej.

Angielska wersja tej rekomendacji jest jedyną wersją normatywną. Jednakże przekłady w innych językach są dostępne pod: <http://www.w3.org/WAI/GL/WAI-WEBCONTENT-TRANSLATIONS>.

Lista znanych błędów tego dokumentu jest dostępna na stronie <http://www.w3.org/WAI/GL/WAI-WEBCONTENT-ERRATA>. Proszę o zgłaszanie błędów zawartych w tym dokumencie pod następujący adres: [wai-wcag-editor@w3.org](mailto:wai-wcag-editor@w3.org).

Lista obecnych rekomendacji W3C oraz inne dokumenty techniczne są dostępne na stronie <http://www.w3.org/TR>.

Dokument ten został stworzony jako część [Inicjatywy Dostępu Do Sieci W3C](#). Cel [grupy roboczej do spraw wytycznych do zawartości sieci](#) został omówiony w [Working Group charter](#).

## Spis treści

- [Krótki opis](#)
- [Status dokumentu](#)
- [1. Wstęp](#)
- [2. Tematy projektu z ułatwiony dostępem](#)
  - [2.1 Zapewnienie płynnej transformacji](#)
  - [2.2 Tworzenie treści zrozumiałej i łatwej w nawigacji](#)
- [3. Organizacja wytycznych](#)
  - [3.1 Konwencje dokumentu](#)
- [4. Priorytety](#)
- [5. Zgodność](#)
- [6. Wytyczne dotyczące ułatwień dostępu do zawartości sieci](#)
  - [1. Zapewnij równoważne odpowiedniki spełniające taka samą funkcję jak treść wizualno-audialna.](#)
  - [2. Nie polegaj jedynie na kolorze.](#)
  - [3. Twórz poprawne arkusze stylu i używaj właściwych znaczników.](#)
  - [4. Sprecyzuj język naturalny](#)
  - [5. Twórz tabele, które się płynnie przekształcają.](#)
  - [6. Upewnij się, że strony przedstawiające nowe technologie przekształcają się płynnie.](#)
  - [7. Zapewnij użytkownikom kontrole dla treści które się szybko zmieniają.](#)
  - [8. Zapewnij bezpośredni dostęp do wbudowanych interfejsów użytkownika.](#)
  - [9. Projektuj z myślą o niezależności od urządzeń.](#)
  - [10. Używaj chwilowych rozwiązań.](#)
  - [11. Stosuj technologie i wytyczne W3C.](#)
  - [12. Zapewnij informację na temat treści i orientacji.](#)
  - [13. Zapewnij jasny mechanizm nawigacyjny.](#)
  - [14. Upewnij się, że dokumenty są jasne i proste.](#)
- [Załącznik A. -- Walidacja](#)
- [Załącznik B. -- Wykaz Haseł](#)
- [Podziękowania](#)
- [Referencje](#)

Załącznik jest dostępny jako [streszczenie tabelaryczne punktów kontrolnych](#) lub [prosta lista punktów kontrolnych](#).

---

## 1. Wstęp

Ci, którzy nie są zaznajomieni z problemami ułatwień dostępu dotyczących projektów stron internetowych powinni rozważyć fakt, że wielu użytkowników może pracować w warunkach kompletnie odmiennych:

- Mogą oni nie widzieć, nie słyszeć, nie poruszać się, lub nie być w stanie przetworzyć pewnych typów informacji w sposób prosty, jeśli w ogóle są w stanie to zrobić.
- Mogą mieć trudności z czytaniem i rozumieniem tekstu.
- Mogą nie być w stanie używać klawiatury albo myszki.
- Mogą mieć jedynie monitor tekstowy, lub mały, albo wolne połączenie internetowe.
- Mogą nie mówić biegle lub nie rozumieć języka, w którym dany dokument został napisany.

- Mogą oni być w sytuacji, kiedy ich oczy, uszy, lub ręce są zajęte czymś innym (np: prowadzeniem samochodu, pracując w głośnym środowisku, itp).
- Mogą mieć starszą wersję przeglądarki, kompletnie inną przeglądarkę, przeglądarkę głosową, lub inny system operacyjny.

Projektanci stron muszą mieć te sytuacje na uwadze podczas wykonywania projektów. Podczas gdy istnieje wiele sytuacji do rozważenia, każdy wybór projektu z ułatwieniem dostępu daje korzyści wielu grupą niepełnosprawnych naraz i ogólnie całej społeczności internetowej. Np: stosując [arkusze stylu](#) do kontroli stylów czcionki i eliminując element FONT, autorzy stron będą mieli większą kontrolę nad swoimi stronami czyniąc je bardziej dostępnymi dla ludzi z wadami wzroku, a współdzielenie arkuszy stylu często skróci czas ładowania strony dla wszystkich użytkowników.

Wytyczne omawiają problemy związane z ułatwieniem dostępu i dostarczają rozwiązań projektowych mających go na względzie. Adresują typowe sytuacje (podobne do przykładu z arkuszami stylu), które mogą stanowić problemy dla użytkowników z pewnymi niesprawnościami. Np: [wytyczna 1](#) wyjaśnia jak projektanci stron mogą ułatwić dostęp do obrazów. Niektórzy użytkownicy Internetu mogą nie być w stanie widzieć obrazów, inni mogą używać przeglądarek tekstowych, które nie wyświetlają zdjęć, a jeszcze inni mogą wyłączyć podgląd obrazów (ze względu na wolne łącze internetowe). Wytyczne nie sugerują unikania obrazów, aby usprawnić dostęp. Zamiast tego, wyjaśniają, że stosowanie [odpowiednika tekstowego](#) dla obrazów uczyni je dostępnymi.

Jak odpowiednik tekstowy czyni obrazy dostępnymi? Dwa słowa we frazie "odpowiednik tekstowy" są istotne:

- Zawartość tekstowa może być zaprezentowana dla użytkowników jako mowa syntetyczna, braille i wyświetlony tekst. Każdy z tych mechanizmów używa innego zmysłu-- słuchu dla mowy syntetycznej, dotyku dla braille i wzroku dla wyświetlonego tekstu, czyniąc w ten sposób informację bardziej przystępną dla grup osób reprezentujących różnorakie zaburzenia zmysłów i innych dolegliwości.
- Aby być użytecznym, tekst musi mieć taką samą funkcję, lub mieć taki sam cel jak obraz. Np: rozważmy odpowiednik tekstowy zdjęcia ziemi widzianej z kosmosu. Jeśli celem zdjęcia jest przede wszystkim dekoracja strony, to opis "Ziemia widziana z kosmosu" może spełnić tę funkcję. Jeśli celem tej fotografii jest zilustrowanie szczególnej informacji o geografii świata, to odpowiednik tekstowy powinien przekazać taką informację. Jeśli fotografia została zaprojektowana w ten sposób, aby użytkownik mógł ją zaznaczyć (np: przez kliknięcie), aby uzyskać informację na temat ziemi, odpowiednik tekstowy powinien brzmieć "informacja o ziemi". Dlatego jeśli tekst spełnia taki sam cel lub funkcję dla użytkowników niepełnosprawnych jak obraz dla innych użytkowników, to można go uznać za równoważny.

Zwróć uwagę na to, że dając korzyści użytkownikom niepełnosprawnym, odpowiednik tekstowy może dodatkowo pomóc wszystkim użytkownikom w szybszym odnalezieniu stron, ponieważ roboty wyszukiwarek mogą go wykorzystać przy indeksowaniu.

Podczas gdy projektanci stron muszą dostarczać odpowiedników tekstowych obrazów i innych treści multimedialnych, obowiązkiem [oprogramowania użytkownika](#) (np: przeglądarek, technologii pomocniczych takich jak: [czytniki ekranu](#), [ekrany braille](#), itp) jest prezentowanie tej informacji dla użytkowników.

Nietekstowe odpowiedniki tekstu (np: piktogramy, nagrania głosowe, lub wideo prezentujące tłumacza języka migowego) mogą sprawić, że dokumenty staną się bardziej dostępne dla ludzi, którzy mają trudności z tekstem pisanym, włączając wielu osobników z problemami kognitywnymi, nauki i słuchu. Nietekstowe odpowiedniki tekstu mogą być także pomocne dla tych, którzy nie potrafią czytać. [Opis dźwiękowy](#) jest przykładem nietekstowego odpowiednika informacji wizualnej. Opis słuchowy prezentacji multimedialnych daje korzyści ludziom, którzy nie są w stanie zobaczyć informacji wizualnej.

## 2. Motywy projektu z ułatwieniami dostępu

Wytyczne generalnie adresują dwa motywy: zapewnienie płynnej transformacji i utworzenie zawartości, która jest zrozumiała i łatwa w nawigacji.

### 2.1 Zapewnienie płynnej transformacji

Poprzez stosowanie wytycznych autorzy stron internetowych mogą stworzyć strony, które będą przekształcać się w sposób płynny. Będą one transformowane płynnie pomimo utrudnień opisanych we [wstępie](#), dołączając do tego różnego rodzaju zaburzenia fizyczne, zmysłowe i kognitywne, oraz bariery technologiczne. Oto kilka kluczy do projektowania stron, które modyfikują się w sposób płynny:

- Odseparuj strukturę od prezentacji (odwołaj się do różnicy pomiędzy [treścią, strukturą i prezentacją](#)).
- Dostarcz tekst (zawierający [odpowiedniki tekstowe](#)). Tekst może być utworzony w taki sposób, aby był dostępny dla prawie wszystkich urządzeń odbiorczych i prawie wszystkich użytkowników.
- Twórz dokumenty, które działają nawet, gdy odbiorca nie widzi czy nie słyszy. Zapewnij techniki przekazu informacji, która pobudzą różne zmysły a służą tej samej funkcji czy temu samemu celowi. Nie oznacza to tworzenie całego serwisu w formie głosowej aby uczynić go dostępnym dla niewidomych. Niewidomi mogą używać technologii [czytnika ekranu](#), by uzyskać informację zawartą na stronie.
- Twórz dokumenty, które nie wymagają tylko jednego rodzaju sprzętu do odczytania. Powinny być one do użycia dla tych, którzy nie mają myszki, lub mają małe ekrany albo jedynie wyjście tekstowe lub głosowe, etc.

Temat płynnej transformacji jest poruszany głównie przez wytyczne od 1 do 11.

### 2.2 Tworzenie treści zrozumiałej i łatwej w nawigacji

Autorzy stron powinni tworzyć treść zrozumiałą i łatwą do nawigacji. Obejmuje to nie tylko wyrazistość języka i jego prostotę, ale także dostarczenie zrozumiałego mechanizmu nawigacyjnego do przemieszczania się pomiędzy stronami. Dostarczenie narzędzi nawigacyjnych i planu orientacyjnego zmaksymalizują dostępność i funkcjonalność stron. Nie wszyscy użytkownicy są w stanie wykorzystać wskazówki wizualne takie jak mapy, paski przesuwania, przyległe ramki, lub grafikę, która kieruje widzących użytkowników przeglądarek. Użytkownicy także tracą kontekst, kiedy mogą oglądać jedynie niektóre części strony, dlatego że otrzymują jedno słowo jednorazowo (mowa syntetyczna lub [ekran braille](#)), albo jedną sekcję jednorazowo (mały ekran, lub powiększona treść). Bez planu orientacyjnego odbiorcy mogą nie rozumieć bardzo dużych tabel, list, menu, etc.

Temat tworzenia treści zrozumiałych i nawigacyjnych jest głównie poruszany w wytycznych od 12 do 14.

### 3. Organizacja wytycznych

Dokument ten zawiera 14 wytycznych lub zasad generalnych projektu z ułatwionym dostępem. Każda wytyczna zawiera:

- Numer.
- Treść.
- Linki nawigacyjne. Trzy linki pozwalają na nawigację do następnej wytycznej (prawa strzałka), poprzedniej wytycznej (lewa strzałka lub pozycję obecnej w spisie treści (strzałka górna).
- Uzasadnienie i listę grup użytkowników, którzy skorzystają z niej.
- Listę definicji punktów kontrolnych.

Definicje punktów kontrolnych w każdej wytycznej wyjaśniają jak ona odnosi się do typowej sytuacji projektowania stron. Każdy punkt kontrolny zawiera:

- Numer punktu kontrolnego.
- Treść.
- Stopień ważności. Punkty priorytetu 1 są podświetlone za pomocą arkuszy stylu .
- Opcjonalne uwagi informacyjne wyjaśniające przykłady i referencje do innych wytycznych oraz punktów kontrolnych.
- Link to sekcji Dokumentu Technik ([\[TECHNIKI\]](#)), gdzie omówione są implementacje i przykłady punktu kontrolnego.

Każdy z nich ma za zadanie być wystarczająco konkretnym, aby każdy, kto ogląda stronę lub witrynę mógł zweryfikować czy jest on spełniony.

#### 3.1 Konwencje dokumentu

Poprzez cały dokument zastosowano następujące konwencje redakcyjne:

- Nazwy elementów są pisane dużą literą.
- Nazwy atrybutów są pisane małą literą w cudzysłowie.
- Linki do definicji są wyróżnione za pomocą arkuszy stylu.

### 4. Priorytety

Każdy punkt kontrolny ma poziom priorytetu przydzielonego przez grupę roboczą w zależności od jego stopnia oddziaływania na dostępność.

[Priorytet 1]

Autorzy stron **muszą** zastosować się do tego punktu. W przeciwnym razie, jedna lub więcej grup nie będzie miała dostępu do informacji w dokumencie.

[Priorytet 2]

Autorzy stron **powinni** zastosować się do tego punktu. W przeciwnym razie, jedna lub więcej grup będzie miała utrudniony dostęp do informacji zawartych w dokumencie. Zastosowanie tego punktu usunie znaczne bariery dostępu do dokumentów.

[Priorytet 3]

Autorzy stron **mogą** zastosować się do tego punktu. W przeciwnym razie, jedna lub więcej grup będzie miała poniekąd utrudniony dostęp do informacji zawartych w dokumencie. Zastosowanie jego poprawi dostęp do dokumentów.

Niektóre punkty kontrolne wyszczególniają poziom priorytetu, który może ulec zmianie w pewnych warunkach (wskazanych).

## 5. Zgodność

Sekcja ta definiuje trzy poziomy zgodności z wytycznymi tego dokumentu:

- **Poziom zgodności "A"**: wszystkie założenia punktu kontrolnego o Priorytecie 1 są spełnione;
- **Poziom zgodności "Podwójne-A"**: wszystkie założenia punktu kontrolnego o Priorytecie 1 i 2 spełnione;
- **Poziom zgodności "Potrójne-A"**: wszystkie założenia punktu o Priorytecie 1, 2 i 3 spełnione;

**Uwaga.** Oznaczenia poziomów zgodności są zapisane tekstowo, aby były zrozumiane przy odczycie głosowym.

Stwierdzenie zgodności z tym dokumentem powinno zawierać jedną z dwóch form:

Forma 1: Proszę określić:

- Nazwę wytycznej z: „Wytycznych Dotyczących Ułatwień Dostępu Do Zawartości Sieci 1.0”
- Jej URI: <http://www.w3.org/TR/1999/WAI-WEBCONTENT-19990505>
- Spełniony stopień zgodności: "A", "Podwójne-A", lub "Potrójne-A".
- Zasięg zgodności (np: strona, cała witryna, wymieniona część strony).

Przykład Formy 1:

Strona ta jest zgodna z wytycznymi W3C "Web Content Accessibility Wytyczna 1.0", dostępnymi na stronie: <http://www.w3.org/TR/1999/WAI-WEBCONTENT-19990505>, Poziom Podwójne-A.

Forma 2: Proszę umieścić na każdej stronie zgodnej z wytycznymi, jedną z trzech ikon przygotowanych przez W3C i podać link ją do stosownego objaśnienia opracowanego przez W3C. Informację na temat ikon i sposobie ich zamieszczania są dostępne na stronie: [\[WCAG-ICONS\]](#).

---

## 6. Wytyczne dotyczące ułatwień dostępu do zawartości sieci

### Wytyczna 1. Zapewnij równoważne odpowiedniki spełniające taką samą funkcję jak treść wizualno-audialna



#### Zapewnij treść, która, jeśli jest zaprezentowana odbiorcy, spełnia w esencji taką samą funkcję i cel jak treść wizualno-audialna.

Chociaż niektórzy ludzie mogą nie używać obrazów, filmów, dźwięków, apletów, etc, bezpośrednio, mogą nadal używać stron, które zawierają informację [odpowiednika](#) treści wizualno-audialnej. Informacja odpowiednika musi służyć temu samemu celowi, co treść wizualno-audialna. Dlatego odpowiednik tekstowy obrazu strzałki górnej, która linkuje do spisu treści może brzmieć: "Przejdź do spisu treści". W niektórych przypadkach, odpowiednik powinien także opisywać wygląd treści wizualnej (np: kompleksowe tabelki, billboardy, wykresy) lub dźwięk treści audialnej (np: do edukacyjnych próbek audio).

Wytyczna ta podkreśla ważność zamieszczania [odpowiedników tekstowych](#) w treści bez tekstowej (obrazy, materiały audio i wideo). Siłą odpowiedników tekstowych jest to, że mogą być wyświetlane i dostępne dla ludzi z różnymi rodzajami niepełnosprawności używających różnorodnych technologii. Tekst może być łatwo przerobiony przez syntezatory mowy i [ekrany braille](#), może być prezentowany wizualnie (w różnych rozmiarach) na ekranie komputerowym i papierze. Mowa syntetyczna jest krytyczną dla niewidomych i wielu ludzi posiadających trudności w czytaniu, co bardzo często towarzyszy trudnością kognitywnym, problemami uczenia i wadach słuchu. Braille jest istotny dla ludzi niesłyszących i niewidomych, jak również dla wielu, których jedyną wadą jest brak wzroku. Tekst wyświetlony wizualnie daje korzyści tym, którzy nie słyszą, jak również dla większości użytkowników sieci.

Zapewnienie odpowiedników nietekstowych (np: obrazów, wideo, nagrań) dla tekstu jest także korzystne dla niektórych użytkowników, zwłaszcza niepiśmiennych, lub tych, którzy mają kłopoty z czytaniem. W filmach i prezentacjach wizualnych, akcja taka jak język ciała lub inne wskazówki wizualne przy akompaniamencie dźwiękowym mogą być niewystarczające do przekazania informacji. Jeśli użyje się opisów słownych informacji wizualnej, ludzie, którzy nie widzą (lub nie mogą patrzeć na) treści wizualne, będą w stanie je odebrać.

#### Punkty kontrolne:

1.1 Zapewnij odpowiednik tekstowy dla każdego nietekstowego elementu ( np: poprzez "alt", "longdesc", lub w treści elementu). Obejmuje to: obrazy, reprezentacje graficzne tekstu (włączając symbole), regiony mapowane obrazów, animacje (obrazy animowane GIF), aplety i programy, ascii art, ramki, skrypty, obrazy użyte jako punkty list, spacers, przyciski graficzne, dźwięki (grane z, lub bez interakcji użytkownika), samodzielne pliki audio, ścieżki dźwiękowe wideo i filmy wideo.[Priorytet 1]

Np: w HTML:

- Zastosuj "alt" dla elementów IMG, INPUT i APPLET, lub zapewnij odpowiednik tekstowy w treści elementów OBJECT i APPLET.
- Dla kompleksowej treści (np: wykres), gdzie "alt" nie daje kompletnego odpowiednika tekstowego, zapewnij dodatkowy opis używając np: "longdesc" z IMG lub FRAME, link wewnątrz elementu OBJECT, lub [link do opisu](#).
- Dla map obrazów, zastosuj albo atrybut "alt" z AREA, lub użyj elementu MAP z elementami A (i drugim tekstem) jako treść.

Odwołaj się także do [punktu kontrolnego 9.1](#) i [punktu kontrolnego 13.10](#).

### [Techniki dla punktu kontrolnego 1.1](#)

1.2 Zapewnij rezerwowy link tekstowy dla każdego aktywnego regionu mapy obrazu. [Priorytet 1]

Odwołaj się także do [punktu kontrolnego 1.5](#) i [punktu kontrolnego 9.1](#).

### [Techniki dla punktu kontrolnego 1.2](#)

1.3 [Do czasu kiedy oprogramowanie użytkownika](#) będzie mogło automatycznie czytać odpowiednik tekstowy na głos, zapewnij opis głosowy informacji zawartej na ścieżce wideo prezentacji multimedialnej. [Priorytet 1]

Zsynchronizuj [opis audio](#) ze ścieżką audio jak w [punkcie kontrolnym 1.4](#). Odwołaj się do [punktu kontrolnego 1.1](#) po informację na temat odpowiedników tekstowych dla informacji wizualnej.

### [Techniki dla punktu kontrolnego 1.3](#)

1.4 Dla szybkich prezentacji multimedialnych (np: filmów i animacji), zsynchronizuj alternatywne odpowiedniki (np: napisy lub opisy dźwiękowe ścieżki wideo) z prezentacją. [Priorytet 1]

### [Techniki dla punkt kontrolny 1.4](#)

1.5 [Do czasu kiedy oprogramowanie użytkownika](#) będzie w stanie oddać ekwiwalent tekstowy linków map obrazów realizowanych po stronie użytkownika, zapewnij rezerwowe linki tekstowe dla każdego aktywnego regionu mapy obrazu. [Priorytet 3]

Odwołaj się także do [punktu kontrolnego 1.2](#) i [punktu kontrolnego 9.1](#).

### [Techniki dla punktu kontrolnego 1.5](#)

## **Wytyczna 2. Nie polegaj jedynie na kolorze.**



### **Upewnij się, że tekst i grafika są zrozumiałe, gdy oglądane bez kolorów.**

Jeśli jedynie kolor ma przekazać informację ludzi, którzy nie rozróżniają kolorów, lub posiadający urządzenia do odbioru czarno-białego, lub bez wyświetlania wizualnego nie otrzymają informacji. Jeśli kolory tła i pierwszego planu są w bardzo bliskim odcieniu, mogą nie zapewniać wystarczającego kontrastu, gdy oglądane na monitorach monochromatycznych lub przez ludzi z różnego rodzaju wadami rozpoznawania kolorów.

### **Punkty kontrolne:**

2.1 Upewnij się, że informacja przekazana w kolorze jest także dostępna bez koloru, np: z kontekstu i oznaczenia. [Priorytet 1]

### [Techniki dla punktu kontrolnego 2.1](#)

2.2 Upewnij się, że kombinacja kolorów tła i pierwszego planu zapewnia wystarczający kontrast gdy oglądana przez ludzi posiadających wady rozpoznawania kolorów lub na monitorach czarno-białych. [Priorytet 2 dla obrazów, Priorytet 3 dla tekstu].

[Techniki dla punktu kontrolnego 2.2](#)

### Wytyczna 3. Poprawnie użyj znaczników i arkuszy stylu.



**Oznacz dokumenty poprawnymi elementami strukturalnymi. Prezentacja powinna być sterowana arkuszami stylu a nie elementami i atrybutami prezentacyjnymi.**

Używanie niewłaściwych znaczników -- niezgodnych ze specyfikacją -- utrudnia dostęp. Nadużywanie znaczników do osiągnięcia lepszych efektów prezentacji (np: zastosowanie tabel do rozmieszczenia lub nagłówka, aby zmienić wielkość czcionki) utrudnia użytkownikom programów specjalistycznych zrozumienie organizacji strony i jej nawigację. Co więcej, znaczniki prezentacji, zamiast strukturalnych, do przekazania struktury (np: konstruowanie elementem HTML PRE czegoś co wygląda jak tabela danych) utrudnia czytelność strony innym urządzeniom (odwołaj się do opisu [różnic pomiędzy zawartością a strukturą a prezentacją](#)).

Autorzy stron mogą pokusić się na użycie (lub nadużycie) konstrukcji, które osiągają pożądaną efekt formatu na starszych przeglądarkach. Muszą być oni świadomi, że tego typu praktyki tworzą problemy z dostępem i muszą rozważyć czy taki efekt formatu jest krytyczny, skoro chcą go uczynić niedostępnym dla pewnych użytkowników.

Inną skrajnością może być to, że projektanci nie mogą zrezygnować z właściwego znacznika, ponieważ jakaś przeglądarka lub technologia pomocnicza nie przetwarza go poprawnie. Np: jest właściwym użycie elementu TABLE w HTML, aby oznaczyć [informację tabelaryczną](#), nawet, gdy pewne starsze czytniki ekranu nie obsługują poprawnie tekstu w kolumnach (bok przy boku) (odwołaj się do [punktu kontrolnego 10.3](#)). Właściwe stosowanie TABLE i tworzenie tabel, które przekształcają się płynnie (odwołaj się do [Wytycznej 5](#)) pozwala programom na odtworzenie tabel w widoku innym niż dwu-wymiarowej siatki.

#### Punkty kontrolne:

3.1 Kiedy istnieje odpowiedni język znaczników, użyj raczej znacznika aniżeli obrazów do przesłania informacji. [Priorytet 2]

Np: użyj MathML, aby oznaczyć równania matematyczne i [arkuszy stylu](#) do formatowania tekstu i kontroli rozmieszczenia (layout). Także, unikaj obrazów do reprezentacji tekstu -- zamiast tego użyj tekstu i arkuszy stylu. Odwołaj się także do [Wytycznej 6](#) i [Wytycznej 11](#).

[Techniki dla punktu kontrolnego 3.1](#)

3.2 Stwórz dokument, który jest zgodny z opublikowaną gramatyką formalną. [Priorytet 2]

Np: umieść na początku deklarację typu dokumentu, która referuje opublikowany DTD (np: the strict HTML 4.0 DTD).

[Techniki dla punktu kontrolnego 3.2](#)

3.3 Użyj arkuszy stylu do kontroli rozkładu (layout) i prezentacji. [Priorytet 2]

Np: użyj właściwie CSS 'font', zamiast elementu HTML FONT, aby kontrolować styl czcionek.

### [Techniki dla punktu kontrolnego 3.3](#)

3.4 Zastosuj jednostki relatywne zamiast absolutnych w wartościach atrybutów języka znaczników i we właściwościach arkuszy stylu. [Priorytet 2]

Np: w CSS, użyj 'em' lub długości procentowej, zamiast 'pt' czy 'cm', które są jednostkami absolutnymi. Jeśli zastosowano jednostki absolutne, waliduj treść, co do jej użyteczności (odwołaj się do [sekcji dotyczącej walidacji](#)).

### [Techniki dla punktu kontrolnego 3.4](#)

3.5 Użyj elementu header, aby przekazać strukturę dokumentu i zastosuj go zgodnie ze specyfikacją. [Priorytet 2]

Np: w HTML, użyj H2, aby wskazać podsekcję H1. Nie używaj nagłówków do rozmiaru czcionek.

### [Techniki dla punktu kontrolnego 3.5](#)

3.6 Właściwie oznacz listy i ich pozycje. [Priorytet 2]

Np: w HTML, należy umieścić OL, UL, i DL listy.

### [Techniki dla punktu kontrolnego 3.6](#)

3.7 Oznacz cytaty. Nie używaj cytatów do uzyskania efektów takich jak akapity. [Priorytet 2]

Np: w HTML, użyj elementów Q i BLOCKQUOTE aby oznaczyć krótkie i długie cytaty, w kolejności.

### [Techniki dla punktu kontrolnego 3.7](#)

## Wytyczna 4. Sprecyzuj język naturalny



### **Używaj znaczników, które ułatwiają wymowę i interpretację skróconego lub obcojęzycznego tekstu.**

Kiedy projektanci stron oznaczają zmiany naturalnego języka w dokumencie, syntezytory mowy i czytniki braille mogą automatycznie przełączyć się na nowy język i uczynić dokument dostępnym dla użytkowników różnojęzycznych. Autorzy powinni określić główny [język naturalny](#) treści dokumentu (poprzez znacznik lub nagłówki HTTP). Powinno się także zapewnić rozwinięcie skrótów i akronimów.

Wspierając technologie pomocnicze, dodatkowe oznaczenie języka naturalnego pozwala wyszukiwarkom na znalezienie słów kluczowych i zidentyfikowanie dokumentu w pożądanym języku. Oznaczenie języka naturalnego polepsza czytelność sieci dla wszystkich ludzi, wliczając tych z trudnościami w nauczaniu, pojmowaniu, czy też niesłyszących.

Kiedy skróty i zmiany języka naturalnego nie są zdefiniowane, mogą one być nie do odkodowania przez urządzenia mówiące lub czytniki braille.

### **Punkty kontrolne:**

4.1 Wyraźnie zaznacz zmiany w języku naturalnym tekstu dokumentu i [odpowiednikach tekstowych](#) (np: napisy). [Priorytet 1]

Np: w HTML użyj atrybutu "lang" . W XML, użyj "xml:lang".

### [Techniki dla punktu kontrolnego 4.1](#)

4.2 Umieść rozwinięcie każdego skrótu lub akronimu zawartego w dokumencie tam, gdzie się pojawił po raz pierwszy. [Priorytet 3]

Np: w HTML, użyj "title", atrybutu elementów ABBR i ACRONYM. Zapewnienie rozwinięcia w głównym tekście zwiększa jego funkcjonalność.

[Techniki dla punktu kontrolnego 4.2](#)

#### 4.3 Określ główny język dokument. [Priorytet 3]

Np: w HTML ustaw atrybut "lang" w elemencie HTML. W XML, użyj "xml:lang". Operatorzy serwerów powinni skonfigurować serwery, aby wykorzystać mechanizmy negocjacyjne HTTP ([\[RFC2068\]](#), sekcja 14.13) po to by klienci mogli automatycznie uzyskać dokumenty w preferowanym języku.

[Techniki dla punktu kontrolnego 4.3](#)

### Wytyczna 5. Twórz tabele, które się płynnie przekształcają.



#### Upewnij się, że tabelki mają właściwe znaczniki do transformacji w przeglądarkach i innych oprogramowaniach użytkownika.

Tabelek należy używać do oznaczania ("data tables"). Autorzy stron powinni unikać stosowania ich do rozplanowania stron ("layout tables"). Jakikolwiek tabelki stanowią szczególne problemy dla użytkowników [czytników ekranu](#) (odwołaj się do [punktu kontrolnego 10.3](#)).

Niektóre [oprogramowania użytkownika](#) pozwalają użytkownikom nawigować pomiędzy polami tabelki i dojść do nagłówka i innych informacji z pól tabeli. Jeśli nie są one prawidłowo oznaczone, takie tabele nie dostarczą oprogramowaniom użytkownika stosownej informacji. ([Odwołaj się do Wytycznej 3.](#))

Następujące punkty kontrolne przyniosą bezpośrednią korzyść tym, którzy czytają tabelki urządzeniami głosowymi (np: czytniki ekranu lub komputery samochodowe) lub tych, którzy oglądają jedynie część strony jednorazowo (np: niewidomi lub z defektami wzroku używający wyjść głosowych, lub [ekrany braille'a](#), albo użytkownicy małych ekranów, etc.).

#### Punkty kontrolne:

;

;;;5.1 Dla tabel danych, zidentyfikuj nagłówki wierszy i kolumn. [Priorytet 1]

Np: w HTML, użyj TD do identyfikacji pól danych i TH do identyfikacji nagłówka.

[Techniki dla punktu kontrolnego 5.1](#)

5.2 Dla tabel danych, które mają więcej poziomów logicznych nagłówków wierszy i kolumn, użyj znaczników do połączenia pól danych i pól nagłówków. [Priorytet 1]

Np: w HTML, użyj THEAD, TFOOT i TBODY, aby grupować wiersze, COL i COLGROUP, aby grupować kolumny oraz atrybutów "axis", "scope" i "headers" do opisu bardziej kompleksowych relacji pomiędzy danymi.

[Techniki dla punktu kontrolnego 5.2](#)

5.3 Nie używaj tabel do layoutu, chyba, że będą one miały sensie, kiedy zostaną zlinearyzowana. W przeciwnym razie, zastosuj alternatywne odpowiedniki, (które mogą być w [wersji zlinearyzowanej](#)). [Priorytet 2]

**Uwaga.** [Do czasu kiedy oprogramowanie użytkownika](#) będzie obsługiwać pozycjonowania arkuszy stylu, tabelki nie powinny być używane do tworzenia layoutu. [Odwołaj się także do punktu kontrolnego 3.3.](#)

### [Techniki dla punktu kontrolnego 5.3](#)

5.4 Jeśli tabelka będzie użyta do layout, nie stosuj żadnych znaczników strukturalnych do celów formatowania wizualnego. [Priorytet 2]

Np: w HTML nie używaj elementu TH do wyświetlania zawartość pól wypośrodkowanych, w czcionce tłustej (non-table header).

### [Techniki dla punktu kontrolnego 5.4](#)

5.5 Zapewnij streszczenia dla tabel. [Priorytet 3]

Np: w HTML, użyj atrybutu "summary" elementu TABLE.

### [Techniki dla punktu kontrolnego 5.5](#)

5.6 Zastosuj skróty w etykietach nagłówek (header labels). [Priorytet 3]

Np: w HTML, użyj atrybutu "abbr" w elemencie TH.

### [Techniki dla punktu kontrolnego 5.6](#)

[Odwołaj się również do punktu kontrolnego 10.3.](#)

## **Wytyczna 6. Upewnij się, że strony przedstawiające nowe technologie przekształcają się płynnie.**



**Upewnij się, że strony są dostępne nawet, gdy nowe technologie nie są obsługiwane lub gdy są wyłączone.**

Chociaż zachęca się projektantów stron do użycia nowych technologii rozwiązujących problemy tych starszych, projektanci powinni wiedzieć, co zrobić, aby działały one w starszych przeglądarkach lub przy wyłączonych funkcjach.

### **Punkty kontrolne:**

6.1 Zaplanuj dokumenty w taki sposób, aby były one czytelne bez użycia arkuszy stylu. Np: kiedy dokument HTML jest otrzymany bez arkusza stylu, musi on być dalej czytelny. [Priorytet 1]

Kiedy treść jest uporządkowana logicznie, będzie ona oddana w sensownym porządku kiedy strony stylu są wyłączone lub nie obsługiwane.

### [Techniki dla punktu kontrolnego 6.1](#)

6.2 Upewnij się, że treści dynamiczne się zmieniają w momencie aktualizacji. [Priorytet 1]

### [Techniki dla punktu kontrolnego 6.2](#)

6.3 Upewnij się, że strony są dalej do użycia, kiedy skrypty, aplety i obiekty programowe są wyłączone lub nie obsługiwane. Jeśli jest to niemożliwe, zapewnij równoważną informację na alternatywnych stronach, które są dostępne. [Priorytet 1]

Np: upewnij się, że linki które uruchamiają skrypty działają kiedy skrypty są wyłączone lub nie obsługiwane (np: nie używają "javascript:" jako cel linku). Jeśli działanie strony bez skryptów jest niemożliwe, zastosuj odpowiednik tekstowy przy użyciu elementu NOSCRIPT, lub użyj skryptu po stronie serwera a nie klienta, lub zapewnij alternatywną stronę według [punktu kontrolnego 11.4. Odwołaj się do Wytycznej 1.](#)

### [Techniki dla punktu kontrolnego 6.3](#)

6.4 Dla skryptów i apletów, upewnij się, że event handlers są niezależne od urządzenia wejściowego. [Priorytet 2]

Odwołaj się do definicji [niezależności od urządzeń.](#)

#### [Techniki dla punktu kontrolnego 6.4](#)

6.5 Upewnij się, że treści dynamiczne są dostępne lub zapewnij alternatywną prezentację lub alternatywną stronę. [Priorytet 2]

Np: w HTML, użyj NOFRAMES na końcu każdego frameset. Dla niektórych aplikacji, skrypty po stronie serwera mogą być bardziej dostępne niż te po stronie klienta.

#### [Techniki dla punktu kontrolnego 6.5](#)

[Odwołaj się także do punktu kontrolnego 11.4.](#)

### **Wytyczna 7. Zapewnij użytkownikom kontrole dla szybko zmieniających się treści.**



**Upewnij się, że przesuujące się , migoczące , lub obiekty/strony auto-aktualizujące mogą być zatrzymane.**

Niektórzy ludzie z problemami kognitywnymi lub wadami wzroku nie są w stanie czytać szybko lub czytać w ogóle tekstu, który się przesuwa. Ruch może także powodować odwrócenie uwagi od reszty strony, która staje się nieczytelna dla ludzi z zaburzeniami kognitywnymi. [Czytniki ekranu](#) nie są w stanie przeczytać tekstu, który jest w ruchu. Ludzie z wadami fizycznymi mogą nie być w stanie wykonywać szybkich lub dokładnych ruchów w celu przeprowadzenia interakcji z ruszającym się obiektem.

**Uwaga.** Wszystkie z następujących punktów kontrolnych obejmują pewną odpowiedzialność projektantów stron [do czasu kiedy oprogramowanie użytkownika](#) dostarczy adekwatnych mechanizmów kontrolnych.

#### **Punkty kontrolne:**

7.1 [Do czasu kiedy oprogramowanie użytkownika](#) pozwoli użytkownikom kontrolować migotanie, unikaj go. [Priorytet 1]

**Uwaga.** Ludzie z epilepsją światłoczułą mogą dostać ataku wywołanego migotaniem lub błyskaniem w stopniu od 4 do 59 błysków na sekundę (Hertz), z największą wrażliwością przy 20 błyskach na sekundę, jak również szybkie zmiany z ciemnego na jasne (jak strobe lights).

#### [Techniki dla punktu kontrolnego 7.1](#)

7.2 [Do czasu kiedy oprogramowanie użytkownika](#) pozwoli użytkownikom kontrolować migotanie, unikaj migoczących treści (zmień prezentację na normalne tempo). [Priorytet 2]

#### [Techniki dla punktu kontrolnego 7.2](#)

7.3 [Do czasu kiedy oprogramowanie użytkownika](#) pozwoli użytkownikom na zatrzymywanie ruchomych treści, unikaj ruchu na swoich stronach. [Priorytet 2]

Kiedy strona zawiera ruchomą treść, zapewnij mechanizm skryptu lub apletu do zatrzymania jej lub do jej uaktualnienia. Używanie skryptów z arkuszami stylu do tworzenia części ruchomych pozwala użytkownikom wyłączyć taki efekt o wiele łatwiej. [Odwołaj się także do Wytycznej 8.](#)

#### [Techniki dla punkt kontrolny 7.3](#)

7.4 [Do czasu kiedy oprogramowanie użytkownika](#) zapewni możliwość zatrzymania refresh, nie twórz stron z auto-refreshing. [Priorytet 2]

Np: w HTML, nie pozwalaj, aby strony odświeżały się automatycznie z "HTTP-EQUIV=refresh" do czasu, kiedy oprogramowanie użytkownika będzie mogło wyłączyć tę funkcję.

[Techniki dla punktu kontrolnego 7.4](#)

7.5 [Do czasu kiedy oprogramowanie użytkownika](#) zapewni zdolność zatrzymywania auto-redirect, nie używaj znacznika do automatycznych przekierowań stron. Zamiast tego, konfiguruj serwer na przekierowań. [Priorytet 2]

[Techniki dla punktu kontrolnego 7.5](#)

**Uwaga.** Elementy BLINK i MARQUEE nie są zdefiniowane w żadnej specyfikacji HTML W3C i nie powinny być używane. [Odwołaj się także do Wytycznej 11.](#)

## Wytyczna 8. Zapewnij bezpośredni dostęp do wbudowanych interfejsów użytkownika.



**Upewnij się, że interfejs użytkownika spełnia wszystkie warunki projektu ułatwionego dostępu: niezależny od urządzenia dostęp do funkcji, operacyjność klawiatury, etc.**

Kiedy osadzony obiekt ma swój "własny interfejs", interfejs --jak ten do samej przeglądarki-- musi być dostępny. Jeśli nie można uczynić go dostępnym, powinno się zastosować inne alternatywne rozwiązanie.

**Uwaga.** Po informacje dotyczące dostępnych interfejsów, proszę zobaczyć wytyczne "User Agent Accessibility Guidelines" ([\[WAI-USERAGENT\]](#)) i "Authoring Tool Accessibility Guidelines" ([\[WAI-AUTOOL\]](#)).

### Punkt kontrolne:

8.1 Twórz elementy programowe takie jak skrypty i aplety dostępne bezpośrednio lub kompatybilne z technologiami pomocniczymi. [Priorytet 1, jeśli funkcjonalność jest [ważna](#) i nigdzie więcej nie obecna, w innym wypadku Priorytet 2.]

[Odwołaj się także do Wytycznej 6.](#)

[Techniki dla punktu kontrolnego 8.1](#)

## Wytyczna 9. Projektuj z myślą o niezależności od urządzeń.



**Stosuj właściwości, które umożliwiają aktywację elementów strony przy użyciu różnych urządzeń wejściowych.**

Dostęp [niezależny od urządzenia](#) oznacza, że użytkownik może przeprowadzić interakcję przy użyciu swojego oprogramowania lub preferowanego urządzenia wejściowego (lub wyjściowego) -- myszka, klawiatura, głos, wskaźnik, lub inne urządzenie. Jeśli na przykład, kontrola formularza może być aktywowana myszką lub wskaźnikiem, ludzie niewidomi używający takiej strony, ludzie z wejściem głosowym, klawiaturą, lub ludzie, którzy używają innych urządzeń nie będą w stanie wykorzystać takiego formularza.

**Uwaga.** Zastosowanie odpowiedników tekstowych w mapach obrazów lub obrazach użytych jako linki ułatwia użytkownikom interakcję bez użycia wskaźnika czy myszki. [Odwołaj się do Wytycznej 1.](#)

Generalnie strony, które pozwalają na interakcję poprzez klawiaturę, są także dostępne poprzez komendy głosowe i tekstowe (command line).

### **Punkt kontrolne:**

9.1 Zastosuj mapy obrazów po stronie klienta a nie serwera z wyjątkiem regionów, których nie można zdefiniować dostępnym kształtem geometrycznym. [Priorytet 1]

Odwołaj się także do [punktu kontrolnego 1.1](#), [punktu kontrolnego 1.2](#) i [punktu kontrolnego 1.5](#).

[Techniki dla punktu kontrolnego 9.1](#)

9.2 Upewnij się, że każdy element posiadający własny interfejs może być obsługiwany w sposób niezależny od urządzenia. [Priorytet 2]

Odwołaj się do definicji [niezależności od urządzeń](#).

[Odwołaj się także do Wytycznej 8.](#)

[Techniki dla punkt kontrolny 9.2](#)

9.3 W skryptach, określ logiczne procedury obsługi wydarzeń, nie oparte na typie urządzenia.. [Priorytet 2]

[Techniki dla punktu kontrolnego 9.3](#)

9.4 Stwórz logiczny porządek tabów poprzez linki, kontrole formularzy i kontrole obiektów. [Priorytet 3]

Np: w HTML, wyszczególnij kolejność tabów przy pomocy atrybutu "tabindex" lub zapewnij logiczny projekt strony.

[Techniki dla punktu kontrolnego 9.4](#)

9.5 Zapewnij skróty klawiatury do ważnych linków (wliczając te w [mapach obrazu po stronie klienta](#)), kontroli formularzy i grupy kontroli formularzy. [Priorytet 3]

Np: w HTML, wymień skróty dostępu przy użyciu atrybutu "accesskey".

[Techniki dla punktu kontrolnego 9.5](#)

### **Wytyczna 10. Używaj chwilowych rozwiązań.**



**Używaj chwilowy rozwiązań do ułatwienia dostępu po to, aby technologie pomocnicze i starsze przeglądarki mogły pracować poprawnie.**

Np: starsze przeglądarki nie pozwalają użytkownikom na nawigację do pustych pól edycji. Starsze czytniki ekranu czytają łańcuchy linków jako jeden link. Dlatego też elementy te, choć aktywne, nie są dostępne. Także zmiana okna, jak również otwieranie się nowych okien może być bardzo dezorientująca dla użytkowników, którzy nie widzą co się stało.

**Uwaga.** Następujące punkty kontrolne stosuje się [do czasu kiedy oprogramowanie użytkownika](#) (wliczając [technologie pomocnicze](#)) zaadresują te problemy. Są one zakwalifikowane jako "chwilowe", co oznacza, że grupa robocza Web Content Guidelines Working Group uważa je za istotne i konieczne do ułatwienia dostępu w dniu publikacji tego dokumentu. Jednak grupa robocza nie oczekuje, aby te punkty były potrzebne w przyszłości, gdy technologie internetowe wdrożą odpowiednie funkcje i możliwości.

## Punkt kontrolne:

10.1 [Do czasu kiedy oprogramowanie użytkownika](#) pozwoli użytkownikowi na wyłączenie wyskakujących okien, nie używaj pop-up windows lub zmian okien bez uprzedniego powiadomienia użytkownika. [Priorytet 2]

Np: w HTML, unikaj stosowania ramek, które otwierają się w nowym oknie.

[Techniki dla punktu kontrolnego 10.1](#)

10.2 [Do czasu kiedy oprogramowanie użytkownika](#) będzie obsługiwać wyraźne połączenia pomiędzy etykietą (label) a kontrolami formularzy dla wszystkich kontroli formularzy z domyślnym połączeniem etykiet, upewnij się, że etykieta jest właściwie umiejscowiona. [Priorytet 2]

Etykieta musi bezpośrednio poprzedzać kontrolę w tej samej linii (pozwalając na więcej niż jedną kontrolę/etykieta na linii) lub być na linii przed kontrolą (tylko jedna etykieta i jedna kontrola na linię). [Odwołaj się do punktu kontrolnego 12.4.](#)

[Techniki dla punktu kontrolnego 10.2](#)

10.3 [Do czasu kiedy oprogramowanie użytkownika](#) (wliczając technologie pomocnicze) będzie odtwarzać poprawnie tekst kolumnowy, zapewnij alternatywny tekst liniowy (na tej, czy innej stronie) dla wszystkich tabel z tekstem równoległym, kolumny. [Priorytet 3]

**Uwaga.** Zobacz definicję [tabeli zlinearyzowanej](#). Ten punkt daje korzyści tym, których [oprogramowanie użytkownika](#) (takie jak niektóre ) nie jest zdolne do obsługi bloków tekstu prezentowanego w kolumnach; Punkt ten nie powinien zniechęcać projektantów do stosowania tabel reprezentujących [informację tabularyczną](#).

[Techniki dla punktu kontrolnego 10.3](#)

10.4 [Do czasu kiedy oprogramowanie użytkownika](#) będzie mogło obsługiwać poprawnie empty controls, w tym: domyślne(default) i znaki wypełniaczy w polach edycji i obszarach tekstowych. [Priorytet 3]

Np: w HTML, zrób to, dla TEXTAREA i INPUT.

[Techniki dla punktu kontrolnego 10.4](#)

10.5 [Do czasu kiedy oprogramowanie użytkownika](#) (wliczając technologie pomocnicze) będzie odczytywać odrębnie przyległe linki, umieść tekst nie będący linkiem, symbole (otoczone przerwami) pomiędzy linkami. [Priorytet 3]

[Techniki dla punktu kontrolnego 10.5](#)

## Wytyczna 11. Stosuj technologie i wytyczne W3C.



**Stosuj technologie W3C (według specyfikacji) i przestrzegaj wytycznych ułatwiania dostępu. Gdzie nie jest to możliwe, lub rezultatem będzie materiał, który nie przekształca się płynnie, zapewnij wersję alternatywną, która będzie dostępna dla każdego.**

Wytyczna ta poleca technologie W3C (np: HTML, CSS, etc.) z wielu powodów::

- Technologie W3C zawierają "wbudowane" instrumenty ułatwiania dostępu.
- Specyfikacje W3C przechodzą wczesne badania, aby zapewnić, że problemy dotyczące ułatwień dostępu są rozważane w fazie projekcyjnej.
- Specyfikacje W3C są tworzone w procesie otwartym i z konsensusem przemysłu.

Wiele formatów nie będących produktem W3C (np: PDF, Shockwave, etc.) muszą być zbadane poprzez samodzielne aplikacje lub plug-ins. Często formaty takie nie mogą być oglądane lub nawigowane standardowym [oprogramowaniem użytkownika](#) (włączając [technologie pomocnicze](#)). Unikanie nie-W3C i niestandardowych elementów (atrybutów, właściwości, rozszerzeń) uczyni strony dostępszymi dla szerszej gamy sprzętu i programów. Kiedy muszą być zastosowane technologie bez ułatwień, równoważne strony z ułatwieniami powinny być także udostępnione.

Nawet, jeśli używa się technologii W3C, powinny być one użyte zgodnie z tymi wytycznymi. Gdy stosuje się najnowsze technologie, należy upewnić się, że przekształcają się one płynnie ([Odwołaj się także do Wytycznej 6.](#)).

**Uwaga.** Konwersja dokumentów (z PDF, PostScript, RTF, etc.) na język znaczników W3C (HTML, XML) nie zawsze tworzy dokument, który jest dostępny. Dlatego testuj każdą stronę na jej dostępność i użyteczność po procesie konwersji (odwołaj się do [sekcji na temat walidacji](#)). Jeśli strona nie konwertuje się z łatwością, skoryguj ją, aby jej pierwotna wersja przekształciła się poprawnie, lub zapewnij wersję tekstową lub HTML.

### **Punkt kontrolne:**

11.1 Zastosuj technologię W3C, kiedy jest ona osiągalna i właściwa dla zamierzonego zadania oraz użyj najnowszych wersji, gdy są one obsługiwane. [Priorytet 2]

Odwołaj się do [listy referencji](#) po informację gdzie znaleźć najnowsze specyfikacje W3C i do [\[WAI-UA-SUPPORT\]](#) po informację na temat obsługi technologii W3C przez oprogramowanie użytkownika.

[Techniki dla punktu kontrolnego 11.1](#)

11.2 Unikaj zanikających elementów technologii W3C. [Priorytet 2]

Np" w HTML, nie stosuj [zanikającego](#) elementu FONT; zamiast tego zastosuj arkusze stylu (np: właściwość 'font' w CSS).

[Techniki dla punktu kontrolnego 11.2](#)

11.3 Zapewnij informację, aby użytkownicy mogli otrzymywać dokumenty według swoich preferencji (np: język, typ treści, etc.) [Priorytet 3]

**Uwaga.** Używaj "content negotiation" kiedy jest to możliwe.

[Techniki dla punktu kontrolnego 11.3](#)

11.4 Jeśli, [po najlepszych wysiłkach](#), nie możesz stworzyć strony [z ułatwionym dostępem](#), zastosuj link do strony alternatywnej, która wykorzystuje technologie W3C i jest dostępna oraz posiada informację [odpowiednika](#) oraz jest aktualizowana tak często jak strona oryginalna. [Priorytet 1]

[Techniki dla punktu kontrolnego 11.4](#)

**Uwaga.** Twórcy stron powinni uciekać się do stron alternatywnych tylko wtedy, gdy inne alternatywy są niemożliwe, ponieważ strony alternatywne są generalnie rzadziej aktualizowane niż strony główne. Nieaktualna strona może być tak samo frustrująca jak strona niedostępna, ponieważ w obu przypadkach informacja z oryginalnej strony jest niedostępna. Strony alternatywne generowane automatycznie mogą prowadzić do częstszej aktualizacji, ale autorzy powinni być ostrożni i sprawdzić czy strony te mają sens i czy użytkownicy są w stanie nawigować po nich poprzez podążanie za linkami ze strony oryginalnej i alternatywnej. Zanim zaczniesz projektować stronę alternatywną, rozważ projekt ponownie; udostępnienie jej dla wszystkich najprawdopodobniej poprawi ją dla wszystkich.

## Wytyczna 12. Zapewnij informację na temat treści i orientacji.



**Zapewnij informację na temat treści i orientacji, aby pomóc użytkownikom zrozumieć strony kompleksowe lub pewne elementy.**

Grupowanie elementów i dostarczanie informacji odnośnie związku pomiędzy elementami może być bardzo pomocne użytkownikom. Kompleksowe zależności pomiędzy częściami strony mogą stanowić problem interpretacyjny dla ludzi z zaburzeniami kognitywnymi oraz wadami wzroku.

### Punkt kontrolne:

12.1 Zatytułuj każdą ramkę aby ułatwić jej identyfikację i nawigację. [Priorytet 1]

Np: w HTML zastosuj atrybut "title" w elemencie FRAME.

[Techniki dla punktu kontrolnego 12.1](#)

12.2 Opisz zadanie ramek i jaki jest związek pomiędzy nimi, jeśli nie jest to oczywiste z ich tytułu. [Priorytet 2]

Np: w HTML, użyj "longdesc," lub [linku opisowego](#).

[Techniki dla punktu kontrolnego 12.2](#)

12.3 Podziel duże bloki informacyjne na bardziej przystępne grupy tam gdzie jest to naturalne i stosowne. [Priorytet 2]

Np: w HTML, użyj OPTGROUP, aby grupować elementy OPTION wewnątrz SELECT; pogrupuj kontrole formularza przy użyciu FIELDSET i LEGEND; użyj osadzonych list gdzie jest to stosowne; użyj nagłówków do strukturyzacji dokumentów, etc. [Odwołaj się także do Wytycznej 3.](#)

[Techniki dla punktu kontrolnego 12.3](#)

12.4 Powiąż etykiety (labels) wyraźnie z ich kontrolami. [Priorytet 2]

Np: w HTML użyj LABEL i atrybut "for".

[Techniki dla punktu kontrolnego 12.4](#)

## Wytyczna 13. Zapewnij jasny mechanizm nawigacyjny.



**Zapewnij jasny i konsekwentny mechanizm nawigacji -- informację o orientacji, pasek nawigacyjny, mapę serwisu, etc. -- aby zwiększyć prawdopodobieństwo, że ludzie znajdą to czego szukają na stronie.**

Jasny i konsekwentny [mechanizm nawigacyjny](#) jest ważny dla ludzi z zaburzeniami kognitywnymi lub niewidomych, a w zasadzie przynosi korzyści wszystkim.

### Punkt kontrolne:

13.1 Jasno sprecyzuj cel każdego linku. [Priorytet 2]

[tekst linku](#) powinien mieć znaczenie i sens kiedy przeczytany jest bez kontekstu -- sam lub jako część rzędu linków. Powinien on być zwięzły.

Np: w HTML, napisz "informacja na temat wersji 4.3" zamiast "kliknij tutaj".  
Dodatkowo, oprócz jasnego tekstu linku, autorzy mogą dalej sprecyzować jego cel w tytule (np: w HTML, atrybut "title").

[Techniki dla punkt kontrolny 13.1](#)

13.2 Zapewnij metadaty by dodać informacje semantyczne na temat strony czy witryny.  
[Priorytet 2]

Np.: użyj RDF (RDF), aby wskazać autora dokumentu, typ treści, etc.

**Uwaga.** Niektóre [oprogramowania użytkownika](#) HTML mogą zbudować narzędzia nawigacyjne z relacji dokumentu opisanych przez elementy HTML LINK i atrybuty "rel" lub "rev" (np: rel="next", rel="previous", rel="index", etc.). [Odwołaj się także do punktu kontrolnego 13.5.](#)

[Techniki dla punktu kontrolnego 13.2](#)

13.3 Umieść informację o ogólnym rozmieszczeniu strony (np: mapę lub spis treści).  
[Priorytet 2]

W opisywaniu rozmieszczenia podkreśl dostępne ułatwienia dostępu.

[Techniki dla punktu kontrolnego 13.3](#)

13.4 Stosuj mechanizmy nawigacyjne w sposób konsekwentny. [Priorytet 2]

[Techniki dla punktu kontrolny 13.4](#)

13.5 Projektuj paski nawigacyjne, które podświetlają się i zapewniają dostęp do mechanizmów nawigacyjnych. [Priorytet 3]

[Techniki dla punktu kontrolnego 13.5](#)

13.6 Grupuj linki spokrewnione, nazwij grupę (dla oprogramowania użytkownika) i [dopóki oprogramowanie użytkownika](#) nie będzie tego robić, zapewnij mechanizm pominięcia grupy.  
[Priorytet 3]

[Techniki dla punktu kontrolnego 13.6](#)

13.7 Jeśli udostępnione są funkcje szukania, umożliwia różnego rodzaju wyszukiwania będące uwarunkowane umiejętnościami i preferencjami użytkownika. [Priorytet 3]

[Techniki dla punktu kontrolnego 13.7](#)

13.8 Umieść wyróżniającą się informację na początku nagłówków, paragrafów, list itp.  
[Priorytet 3]

**Uwaga.** Potocznie jest to nazywane "front-loading" i jest szczególnie pomocne dla ludzi szukających informacji przy pomocy urządzeń seryjnych, takich jak syntezatory mowy.

[Techniki dla punktu kontrolnego 13.8](#)

13.9 Zapewnij informację na temat kolekcji dokumentów (np: dokumentów składających się z wielu stron.). [Priorytet 3]

Np: w HTML zaznacz kolekcję dokumentów przy użyciu elementu LINK i atrybutów "rel" i "rev". Innym sposobem tworzenia kolekcji jest budowanie archiwów wielostronicowych (np: z zip, tar i gzip, stuffit, etc.).

**Uwaga.** Polepszenie osiągnięć poprzez możliwość przetwarzania danych offline może uczynić surfowanie tańszym dla ludzi niepełnosprawnych, którzy mogą to robić wolno.

[Techniki dla punktu kontrolnego 13.9](#)

13.10 Zapewnij środki do pomijania wieloliniowych ASCII art. [Priorytet 3]

Odwołaj się do [punktu kontrolnego 1.1](#) i [przykładu ascii art w wykazie haseł](#).

[Techniki dla punktu kontrolnego 13.10](#)

**Wytyczna 14. Upewnij się, że dokumenty są jasne i proste.**



**Upewnij się, że dokumenty są jasne i proste po to, by były jak najłatwiej zrozumiane.**

Stały rozkład strony, rozpoznawalna grafika i zrozumiały język przynosi korzyści wszystkim użytkownikom. W szczególności pomaga to ludziom z zaburzeniami kognitywnymi lub mających problemy z czytaniem. (Zapewnij odpowiedniki tekstowe dla obrazów, są one pomocne dla niewidomych, ludzi z wadami wzroku, lub dla tych, którzy nie oglądają grafiki. [Odwołaj się także do Wytycznej 1.](#))

Stosowanie jasnego i prostego języka promuje efektywną komunikację. Dostęp do informacji pisanej może być trudnym dla ludzi z zaburzeniami kognitywnymi i problemami w uczeniu się. Stosowanie jasnego i prostego języka także daje korzyści ludziom, których język ojczysty jest inny od twojego, wliczając tych, którzy komunikują się językiem migowym.

### **Punkt kontrolne:**

14.1 Użyj najbardziej jasnego i najprostszego języka stosownego do zawartości strony. [Priorytet 1]

[Techniki dla punktu kontrolnego 14.1](#)

14.2 Dodatkowo uzupełnij tekst grafiką lub prezentacją dźwiękową, gdy ułatwi to zrozumienie strony. [Priorytet 3]

[Odwołaj się także do Wytycznej 1.](#)

[Techniki dla punktu kontrolnego 14.2](#)

14.3 Stwórz styl prezentacji, który jest stały i niezmienny na całej witrynie. [Priorytet 3]

[Techniki dla punktu kontrolnego 14.3](#)

---

## **Załącznik A. -- Walidacja**

**Testuj dostępność narzędziami automatycznymi i osobiście. Metody zautomatyzowane są zazwyczaj szybsze i wygodniejsze, ale nie potrafią zidentyfikować wszystkich problemów. Przegląd osobisty może zapewnić jasność języka i łatwość nawigacji.**

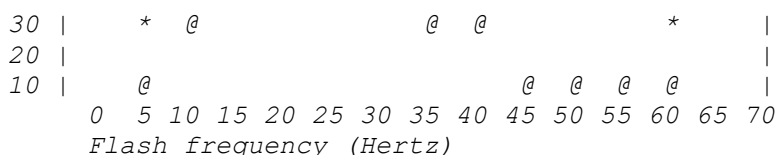
Zacznij używać metod walidacji we wczesnych etapach projektu. Problemy dostępności zidentyfikowane wcześniej są łatwiejsze to korygowania i uniknięcia.

Poniżej znajdują się niektóre metody walidacji które są omówione w większych szczegółach w [sekcji na temat walidacji w Dokumencie Technik](#).

<li>używaj automatycznych="" narzędzi="" do="" testowania="" i="" walidacji="" w="" przeglądarkach="" prosz="" zauważ="" że="" narzędzia="" programowe="" nie="" adresuj="" wszystkich="" problemów="" dostępności="" takich="" jak="" sensowności="" tekstów="" linkowych="" przydatności="">[odpowiedników tekstowych](#), etc.

1. Waliduj syntax (e.g., HTML, XML, etc.).
2. Waliduj arkusze stylu (np: CSS).
3. Użyj przeglądarek tekstowych lub emulatora.
4. Użyj wielu przeglądarek graficznych z:
  - o Załadowanym dźwiękiem i grafiką,
  - o Bez załadowanej grafiki,





### **Narzędzie autorskie**

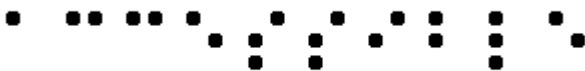
Edytory HTML, narzędzia do konwertowania dokumentów, narzędzia, które generują zawartość sieci z baz danych. Odwołaj się do wytycznych "Authoring Tool Accessibility" ([\[WAI-AUTOOLS\]](#)) po informację dotyczące opracowywania narzędzi autorskich do tworzenia stron internetowych.

### **Wstecznie kompatybilny**

Projekt, który działa także we wcześniejszych wersjach języka, programu, itd.

### **Braille**

Braille wykorzystuje sześć wypukłych punktów w różnych kombinacjach do przedstawiania liter i cyfr, które mogą zostać odczytane przez osoby niewidome za pomocą opuszków palców. Słowo "Accessible" zapisane w braille wygląda następująco:



A wyświetlacz braille, powszechnie nazywany "dynamicznym wyświetlaczem braille", który na polecenie urządzenia elektronicznego, zazwyczaj komputera, unosi i opuszcza wypustki, które mogą być w ten sposób odczytane. Rezultatem tego jest ciągła zmiana linii braille'a. Obecne wyświetlacze różnią się rozmiarem, mogą być od linii jednokomórkowych (sześć do ośmiu punktów) do osiemdziesięciu-komórkowych, większość posiada pomiędzy dwanaście i dwadzieścia komórek na jednej linii.

### **Autor stron internetowych**

Ktoś, kto jest autorem stron internetowych, lub projektantem.

### **Zanikający**

Zanikającym elementem lub atrybutem jest taki, który został zastąpiony nowszą konstrukcją. Elementy te mogą stać się przestarzałe w przyszłych wersjach HTML. [Index elementów i atrybutów HTML w Dokumentcie Technik](#) wskazuje, które elementy i atrybuty posiadają ten status w HTML 4.0.

Twórcy stron powinni unikać stosowania zanikających elementów i atrybutów. Agenci użytkownika powinni je dalej obsługiwać ze względu na wsteczną kompatybilność.

### **Niezależność od urządzeń**

Użytkownicy muszą być w stanie przeprowadzić interakcję ze swoimi środkami (oraz dokumentem przez nieodczytanym) za pomocą urządzeń wejściowych i wyjściowych ich wyboru i według swoich potrzeb. Do urządzeń wejściowych zalicza się wskaźniki, klawiatury, urządzenia braille'a, mikrofony i inne. Urządzeniami wyjściowymi mogą być monitory, syntezytory mowy oraz urządzenia braille'a.

Proszę mieć na uwadze, że "obsługa niezależnie od urządzenia" nie oznacza, że środki użytkownika muszą obsługiwać każde urządzenia wejściowe lub wyjściowe. Środki użytkownika powinny zaoferować rezerwowe mechanizmy wejściowo-wyjściowe dla urządzeń obsługiwanych. Np: jeśli środek użytkownika obsługuje dane wejściowe z klawiatury czy myszki, użytkownicy powinni być w stanie przeprowadzić interakcję ze wszystkimi obiektami przy pomocy klawiatury lub myszki.

### **Zawartość dokumentu, Struktura i Prezentacja**

Zawartością dokumentu jest to, co jest przekazywane użytkownikowi za pomocą języka naturalnego, obrazów, dźwięków, filmów, animacji, itp. Strukturą dokumentu jest jak

jest on logicznie skonstruowany (np: rozdziałami, ze wstępem i spisem treści, etc). [Element](#) (np: P, STRONG, BLOCKQUOTE w HTML), który określa strukturę dokumentu nazywa się elementem strukturalnym. Prezentacja dokumentu to sposób jego przedstawienia (np: jako druk, jako dwu-wymiarową prezentację graficzną, prezentację jedynie tekstową, jako mowę syntetyczną, jako braille, etc.) [Element](#), który określa prezentację dokumentu (np: B, FONT, CENTER) nazywa się elementem prezentacji.

Na przykład, rozważmy nagłówek dokumentu. Treścią nagłówek jest to, co on mówi (np: "Zagłówki"). W HTML, jest on elementem strukturalnym oznaczonym np: H2. Ostatecznie, prezentacją nagłówek mogłaby być pogrubiony tekst na marginesie, wyśrodkowana linijka tekstu, lub tytuł wypowiedziany pewnym tonem (jak czcionka dźwiękowa), etc.

### **Dynamiczny HTML (DHTML)**

DHTML jest określeniem marketingowym, stosowanym do wielu formatów jak HTML, [arkuszy stylu](#), [\[DOM1\]](#) i języka skryptów. Nie istnieje jednak żadna specyfikacja W3C, która oficjalnie definiuje DHTML. Większość wytycznych może mieć zastosowanie w aplikacjach używających DHTML, niemniej jednak powyższe wytyczne koncentrują się na kwestiach związanych ze skryptami i arkuszami stylów: [Wytyczna 1](#), [Wytyczna 3](#), [Wytyczna 6](#), [Wytyczna 7](#), i [Wytyczna 9](#).

### **Element**

Niniejszy dokument używa określenia "element" zarówno w sensie ściśle SGML-owskim (element jest konstrukcją składniową) i bardziej ogólnie jako typu treści (takich jak wideo i dźwięk) lub konstrukcji logicznej (takiej jak nagłówek czy lista). Drugie sens podkreśla, że wytyczne utworzone dla HTML mogą równie dobrze być wykorzystane w innym języku znaczników.

Należy zwrócić uwagę na to, że niektóre elementy (SGML) mają zawartość, która jest oddana (np: elementy P, LI, lub TABLE w HTML), niektóre są wymienione treścią zewnętrzną (np: IMG), a niektóre oddziałują na przetwarzanie informacji (np: STYLE i SCRIPT powodują to, że informacja jest przetwarzana przez arkusze stylu i silnik skryptu). Element, który powoduje, że jego znaki są częścią dokumentu jest określany jako element tekstowy.

### **Odpowiednik**

Treść jest "odpowiednikiem" innej treści, jeśli obie spełniają taką samą funkcję lub mają ten sam cel po prezentacji użytkownikowi. W kontekście tego dokumentu, odpowiednik musi spełniać zasadniczo taką samą funkcję dla osoby niepełnosprawnej (tak dalece jak jest to wykonalne, biorąc pod uwagę rodzaj niepełnosprawności i stan technologii), jaką treść oryginalna dokumentu spełnia dla osób sprawnych. Np: tekst "Pełnia księżyc" być może przekaże taką samą informację, co zdjęcie pełni księżyc, gdy zaprezentowane odbiorcy. Zauważ, że odpowiednik informacji koncentruje się na **spełnieniu tej samej funkcji**. Jeśli obraz jest częścią linku i zrozumienie go jest niezbędne do odgadnięcia, dokąd wiedzie, odpowiednik musi także dać użytkownikom pojęcie o jego przeznaczeniu. Dostarczenie odpowiednika informacji dla niedostępnych treści jest jednym z podstawowych sposobów, jaki autorzy mogą wykorzystać do udostępnienia swoich dokumentów ludziom niepełnosprawnym. Jako część spełniania tej samej funkcji, co pierwotna, odpowiednik może zawierać opis tej treści (np: jak treść wygląda lub jak brzmi). Np: aby użytkownicy zrozumieli informacje przekazane na złożonym wykresie, autorzy stron powinni opisać informację wizualną wykresu.

Jako że treść może być prezentowana dla użytkowników w postaci mowy syntetycznej, braille i wyświetlonego tekstu, niniejsze wytyczne wymagają **odpowiedników**

**tekstowych** dla informacji graficznych i audialnych. Odpowiedniki tekstowe muszą być napisane w sposób, który oddaje treść w wiernym stopniu. **Odpowiedniki nietekstowe** (np: głosowy opis prezentacji wizualnej, wideo osoby używającej języka migowego do prezentacji treści jako odpowiednika treści pisanej, etc.) także ulepszają dostępność dla ludzi, którzy nie są w stanie uzyskać informacji wizualnej, lub tekstu pisanego, wliczając niewidomych, ludzi z zaburzeniami kognitywnymi, problemami w uczeniu się i niedosłyszających.

Odpowiednik informacji może być przedstawiony na wiele różnych sposobów: poprzez atrybuty np: wartość tekstową dla atrybutu "alt" w HTML i SMIL), jako część zawartości elementu (np: OBJECT w HTML), jako część treści dokumentu, lub poprzez inny dokument (np: wyznaczony przez atrybut "longdesc" w HTML lub link opisowy). W zależności od stopnia trudności odpowiednika, może okazać się koniecznym połączenie kilku technik (np: użycie atrybutu "alt" do skróconych odpowiedników pożytecznych dla użytkowników już zaznajomionych i dodatkowe użycie "longdesc" do linków z bardziej szczegółową informacją dla użytkowników początkujących.). Szczegóły na temat jak i kiedy stosować odpowiedniki są częścią Dokumentu Technik ([\[TECHNIQUES\]](#)).

**Transkrypt tekstowy** to tekstowy odpowiednik informacji audialnej, który obejmuje słowa mówione i dźwięki niemowne, takie jak np: efekty dźwiękowe. **Napisy** są transkrypcją tekstową do ścieżki audio w prezentacji wideo, która jest z nią zsynchronizowana. Generalnie, napisy są przedstawiane wizualnie nałożone na obraz wideo, co daje korzyści ludziom z wadami słuchu i wszystkim tym, którzy nie mają możliwości odbioru audio (np: zatłoczonych pomieszczeniach). **Zestawiony transkrypt tekstowy** łączy napisy z opisami tekstowymi wideo (opisy akcji, język ciała, grafikę i zmiany scen na ścieżce wideo). Takie odpowiedniki tekstowe ułatwiają dostęp dla ludzi, którzy nie widzą i nie słyszą i tych, którzy nie mogą odtwarzać filmów, animacji, etc. Ułatwia to także przekaz informacji wyszukiwarkom.

Innym przykładem odpowiednika nietekstowego jest **opis słuchowy** najważniejszych elementów prezentacji. Opis jest wcześniej nagrany albo głosem lektora albo syntezatora (nagrany lub na żywo). Opis słuchowy jest zsynchronizowany ze ścieżką audio prezentacji, zazwyczaj w przerwach audio. Obejmuje on informację na temat akcji, języka ciała, grafiki i zmian scen.

## **Obraz**

Prezentacja graficzna.

## **Mapa obrazu**

Obraz, który podzielony jest na regiony powiązane z określonymi akcjami.

Kliknięcie aktywnego regionu wywołuje akcję, np: przejście do innej strony.

Kiedy użytkownik klika na aktywny region mapy realizowany po stronie klienta, oprogramowanie użytkownika oblicza w którym rejonie miało to miejsce i podąża za linkiem połączonym z tym regionem. Kliknięcie na aktywny region realizowany po stronie serwera powoduje przesłanie danych do serwera, który podejmuje określoną akcję.

Autorzy stron mogą sprawić, aby mapy obrazów realizowanych po stronie klienta były dostępne poprzez zapewnienie dostępu niezależnego od urządzeń do tych samych, linków co na mapie obrazu. Mapy obrazów realizowane po stronie klienta pozwalają oprogramowaniu użytkownika na bezpośredni odzew czy wskaźnik użytkownika jest czy też nie na aktywnym regionie.

## **Ważny**

Informacja w dokumencie jest ważną, jeśli jest ona istotna do zrozumienia dokumentu.

## **Tabela zlinearyzowana**

*Tabela przedstawiająca proces, w którym zawartość pól staje się serią akapitów (np: w dół strony) jeden po drugim. Paragrafy pojawiają się w tym samym porządku jak zdefiniowane są pola w dokumencie źródłowym. Pola powinny mieć sens, kiedy są czytane w kolejności i powinny zawierać strukturalne (które tworzą paragrafy, nagłówki, listy, etc) po to by cała strona była sensowna po procesie linearyzowania.*

### **Link tekstowy**

*Oddana treść tekstowa linku.*

### **Język naturalny**

*Ludzki język, mówiony, pisany, taki jak: francuski, japoński, amerykański język migowy i braille. Naturalny język treści dokumentu może być określonym przy użyciu atrybutu "lang" w HTML ([\[HTML40\]](#), sekcja 8.1) i atrybutu "xml:lang" w XML ([\[XML\]](#), sekcja 2.12).*

### **Mechanizm nawigacyjny**

*Mechanizm nawigacyjny to środki, dzięki którym użytkownik może przemieszczać się po stronie lub witrynie. Typowe mechanizmy nawigacyjne obejmują:*

*Pasek nawigacyjny*

*Pasek nawigacyjny jest zbiorem linków do najbardziej istotnych części dokumentu lub strony.*

*Mapa strony*

*Mapa strony zapewnia ogólny widok organizacyjny strony lub witryny.*

*Spis treści*

*Spis treści generalnie wyszczególnia (i łączy się) najważniejsze sekcje dokumentu.*

### **Personal Digital Assistant (PDA)**

*PDA jest małym, przenośnym urządzeniem elektronicznym. Większość PDA jest używana do śledzenia danych personalnych takich jak: kalendarza, kontaktów, poczty elektronicznej. Jest to zazwyczaj urządzenie kieszonkowe z małym ekranem, pozwalające na wejście danych z różnych źródeł.*

### **Powiększacz ekranu**

*Program komputerowy, który powiększa część strony dla ułatwienia jej oglądalności. Jest on używany przede wszystkim przez ludzi z wadami wzroku.*

### **Czytnik ekranu**

*Program komputerowy, który czyta użytkownikowi zawartość ekranu na głos. Jest on używany przede wszystkim przez ludzi niewidomych. Czytniki ekranu mogą zazwyczaj czytać tekst drukowany, a nie malowany na ekranie.*

### **Arkusze stylu**

*Arkusz stylu jest zbiorem zdań, które określają prezentację dokumentu. Arkusze stylu mogą mieć trzy różne źródła: mogą być napisane przez autora stron, stworzone przez użytkownika, lub wbudowane w oprogramowanie. W CSS ([\[CSS2\]](#)), interakcja pomiędzy arkuszami stylu autora, użytkownika i oprogramowania nosi miano kaskady.*

***Znacznik prezentacyjny** to taki, który archiwuje (a nie konstruuje) efekty stylistyczne, takie jak: elementy B lub I w HTML. Należy zauważyć, że elementy STRONG i EM nie są uważane za znaczniki prezentacyjne, ponieważ przekazują one informację, która jest niezależna od konkretnego stylu czcionki.*

### **Informacja tabularyczna**

*Kiedy używa się tabel do reprezentacji logicznych związków pomiędzy danymi -- tekst, numery, obrazy, etc., taką informację nazywa się „tabularyczną”, a tabele "tabelami danych". Związek wyrażony tabelką może być oddany wizualnie (zazwyczaj na siatce dwu-wymiarowej), słuchowo (często informacja nagłówek poprzedza informacje poszczególnych pól, lub w innych formatach.*

### **Do czasu, kiedy oprogramowanie...**

W większości punktów kontrolnych, prosi się autorów stron o to by czynili swoje strony i witryny dostępnymi. Istnieją jednak potrzeby dotyczące dostępności, które powinny zostać adresowane przez twórców [oprogramowania użytkownika](#) (włączając [technologie pomocnicze](#)). W dniu publikacji tego dokumentu, nie wszystkie oprogramowania czy technologie pomocnicze zabezpieczają kontrolę dostępu, której użytkownicy wymagają (np: niektóre oprogramowania nie pozwalają na wyłączanie treści migoczących, a niektóre czytniki ekranu mogą nie obsługiwać prawidłowo tabel). Punkt kontrolne, które zawierają frazę "do czasu, kiedy oprogramowanie..." wymagają, by autorzy stron zapewnili dodatkową obsługę do dostępu do czasu kiedy oprogramowanie użytkownika będzie zawierać odpowiednie narzędzia dostępu.

**Uwaga.** Strona W3C WAI (odwołaj się do [\[WAI-UA-SUPPORT\]](#)) dostarcza informacji na temat obsługi oprogramowania do elementów dostępu. Zachęca się autorów do odwiedzania tej strony regularnie po zaktualizowane informacje.

### **Oprogramowanie użytkownika**

Oprogramowanie zapewniające dostęp do treści internetowych, które obejmuje przeglądarki graficzne, tekstowe, głosowe, telefony komórkowe, odtwarzacze multimedialne, plug-ins i niektóre oprogramowania technologii pomocniczej użyte w połączeniu z przeglądarkami, czytnikami ekranu, powiększaczami ekranu oraz rozpoznające głos.

---

## **Podziękowania**

Web Content Guidelines Working Group Co-Chairs:

[Chuck Letourneau](#), Starling Access Services

[Gregg Vanderheiden](#), Trace Research and Development

W3C Team contacts:

[Judy Brewer](#) and [Daniel Dardailler](#)

We wish to thank the following people who have contributed their time and valuable comments to shaping these Guidelines:

Harvey Bingham, Kevin Carey, Chetz Colwell, Neal Ewers, Geoff Freed, Al Gilman, Larry Goldberg, Jon Gunderson, Eric Hansen, Phill Jenkins, Leonard Kasday, George Kerscher, Marja-Riitta Koivunen, Josh Krieger, Scott Luebking, William Loughborough, Murray Maloney, Charles McCathieNevile, MegaZone (Livingston Enterprises), Masafumi Nakane, Mark Novak, Charles Oppermann, Mike Paciello, David Pawson, Michael Pieper, Greg Rosmaita, Liam Quinn, Dave Raggett, T.V. Raman, Robert Savellis, Jutta Treviranus, Steve Tyler, Jaap van Lelieveld, and Jason White

The original draft of this document is based on "The Unified Web Site Accessibility Guidelines" ([\[UWSAG\]](#)) compiled by the Trace R & D Center at the University of Wisconsin. That document includes a list of additional contributors.

## **Referencje**

For the latest version of any W3C specification please consult the list of [W3C Technical Reports](#).

[CSS1]

"CSS, level 1 Recommendation", B. Bos, H. Wium Lie, eds., 17 December 1996, revised 11 January 1999. The CSS1 Recommendation is:

<http://www.w3.org/TR/1999/REC-CSS1-19990111>.

The latest version of CSS1 is available at: <http://www.w3.org/TR/REC-CSS1>.

**[CSS2]**

"CSS, level 2 Recommendation", B. Bos, H. Wium Lie, C. Lilley, and I. Jacobs, eds., 12 May 1998. The CSS2 Recommendation is: <http://www.w3.org/TR/1998/REC-CSS2-19980512>.

The latest version of CSS2 is available at: <http://www.w3.org/TR/REC-CSS2>.

**[DOM1]**

"Document Object Model (DOM) Level 1 Specification", V. Apparao, S. Byrne, M. Champion, S. Isaacs, I. Jacobs, A. Le Hors, G. Nicol, J. Robie, R. Sutor, C. Wilson, and L. Wood, eds., 1 October 1998. The DOM Level 1 Recommendation is:

<http://www.w3.org/TR/1998/REC-DOM-Level-1-19981001>.

The latest version of DOM Level 1 is available at: <http://www.w3.org/TR/REC-DOM-Level-1>

**[HTML40]**

"HTML 4.0 Recommendation", D. Raggett, A. Le Hors, and I. Jacobs, eds., 17 December 1997, revised 24 April 1998. The HTML 4.0 Recommendation is:

<http://www.w3.org/TR/1998/REC-html40-19980424>.

The latest version of HTML 4.0 is available at: <http://www.w3.org/TR/REC-html40>.

**[HTML32]**

"HTML 3.2 Recommendation", D. Raggett, ed., 14 January 1997. The latest version of HTML 3.2 is available at: <http://www.w3.org/TR/REC-html32>.

**[MATHML]**

"Mathematical Markup Language", P. Ion and R. Miner, eds., 7 April 1998. The MathML 1.0 Recommendation is: <http://www.w3.org/TR/1998/REC-MathML-19980407>.

The latest version of MathML 1.0 is available at: <http://www.w3.org/TR/REC-MathML>.

**[PNG]**

"PNG (Portable Network Graphics) Specification", T. Boutell, ed., T. Lane, contributing ed., 1 October 1996. The latest version of PNG 1.0 is:

<http://www.w3.org/TR/REC-png>.

**[RDF]**

"Resource Description Framework (RDF) Model and Syntax Specification", O. Lassila, R. Swick, eds., 22 February 1999. The RDF Recommendation is:

<http://www.w3.org/TR/1999/REC-rdf-syntax-19990222>.

The latest version of RDF 1.0 is available at: <http://www.w3.org/TR/REC-rdf-syntax>

**[RFC2068]**

"*HTTP Version 1.1*", R. Fielding, J. Gettys, J. Mogul, H. Frystyk Nielsen, and T. Berners-Lee, January 1997.

**[SMIL]**

"Synchronized Multimedia Integration Language (SMIL) 1.0 Specification", P. Hoschka, ed., 15 June 1998. The SMIL 1.0 Recommendation is:

<http://www.w3.org/TR/1998/REC-smil-19980615>

The latest version of SMIL 1.0 is available at: <http://www.w3.org/TR/REC-smil>

**[TECHNIQUES]**

"*Techniki dla Web Content Accessibility Guidelines 1.0*", W. Chisholm, G. Vanderheiden, I. Jacobs, eds. This document explains how to implement the punkt

kontrolnys defined in "Web Content Accessibility Guidelines 1.0". The latest draft of the techniques is available at: <http://www.w3.org/TR/WAI-WEBCONTENT-TECHS>

"Authoring Tool Accessibility Guidelines", J. Treviranus, J. Richards, I. Jacobs, C. McCathieNevile, eds. The latest Working Draft of these Guidelines dla designing accessible authoring tools is available at: <http://www.w3.org/TR/WAI-AUTOOLS/>

#### **[WAI-UA-SUPPORT]**

This page documents known support by użyjr agents (including assistive technologies) of some accessibility features listed in this document. The page is available at: <http://www.w3.org/WAI/Resources/WAI-UA-Support>

#### **[WAI-USERAGENT]**

"User Agent Accessibility Guidelines", J. Gunderson and I. Jacobs, eds. The latest Working Draft of these Guidelines dla designing accessible user agents is available at: <http://www.w3.org/TR/WAI-USERAGENT/>

#### **[WCAG-ICONS]**

Information about conformance icons dla this document and how to use them is available at <http://www.w3.org/WAI/WCAG1-Condlamance.html>

#### **[UWSAG]**

"The Unified Web Site Accessibility Wytycznas", G. Vanderheiden, W. Chisholm, eds. The Unified Web Site Guidelines were compiled by the [Trace R & D Center](#) at the University of Wisconsin under funding from the National Institute on Disability and Rehabilitation Research (NIDRR), U.S. Dept. of Education. This document is available at: [http://www.tracecenter.org/docs/html\\_Guidelines/version8.htm](http://www.tracecenter.org/docs/html_Guidelines/version8.htm)

#### **[XML]**

"Extensible Markup Language (XML) 1.0.", T. Bray, J. Paoli, C.M. Sperberg-McQueen, eds., 10 February 1998. The XML 1.0 Recommendation is: <http://www.w3.org/TR/1998/REC-xml-19980210>.

The latest version of XML 1.0 is available at: <http://www.w3.org/TR/REC-xml>

