

WCAG 2.1 CS nová pravidla

Dodatek ke WCAG 2.0

Pracovní, orientační překlad.

Obsah

WCAG 2.1.....	2
Vnímatelnost	2
Pravidlo 1.3.....	2
Kritérium úspěšnosti 1.3.4 Orientace	2
Kritérium úspěšnosti 1.3.5 Identifikace účelu vstupu.....	2
Kritérium úspěšnosti 1.3.6 Identifikace účelu	3
Pravidlo 1.4.....	3
Kritérium úspěšnosti 1.4.10 Přeuspořádání obsahu.....	3
Kritérium úspěšnosti 1.4.11 Netextový kontrast	3
Kritérium úspěšnosti 1.4.12 Mezery v textu	4
Kritérium úspěšnosti 1.4.13 Obsah při najetí myši a při zaměření (hover a focus)	4
Ovladatelnost	5
Pravidlo 2.1.....	5
Kritérium úspěšnosti 2.1.4 Obsah při najetí myši a při zaměření (hover a focus)	5
Pravidlo 2.2.....	6
Kritérium úspěšnosti 2.2.6 Časový limit	6
Pravidlo 2.3.....	6
Kritérium úspěšnosti 2.3.3 Interakce, které vyvolají animaci.....	6
Pravidlo 2.5.....	6
Kritérium úspěšnosti 2.5.1 Uživatelská gesta ukazatelem	6
Kritérium úspěšnosti 2.5.2 Zrušení akce ukazatele	7
Kritérium úspěšnosti 2.5.3 Popis v názvu	7
Kritérium úspěšnosti 2.5.4 Ovládání pohybem	7

Kritérium úspěšnosti 2.5.5 Velikost zaměřitelného prvku	8
Kritérium úspěšnosti 2.5.6 Současné, alternativní vstupní mechanizmy	8
Robustnost	8
Pravidlo 4.1.....	9
Kritérium úspěšnosti 4.1.3 Stavové zprávy.....	9

WCAG 2.1

Vnímatelnost

Informace a součásti uživatelských rozhraní musí být prezentovány tak, aby je uživatelé byli schopni vnímat.

Pravidlo 1.3

Přizpůsobitelné: Vytvořte obsah, který lze prezentovat více způsoby (např. zjednodušený vzhled), aniž by přitom došlo ke ztrátě informací či narušení struktury.

Kritérium úspěšnosti 1.3.4 Orientace

(Úroveň AA)

Obsah neomezuje své zobrazení a fungování na jednu orientaci obrazovky, jako je na výšku nebo na šířku (portrait, landscape), pokud konkrétní orientace obrazovky není podstatná.

Poznámka:

Příklady, kdy konkrétní orientace obrazovky může být podstatná, jsou bankovní šek, aplikace simulující klavír, slajdy pro projektor nebo televizi, nebo obsah virtuální reality, kde dvojí orientace obrazovky není použitelná.

Kritérium úspěšnosti 1.3.5 Identifikace účelu vstupu

(Úroveň AA)

Účel každého vstupního pole shromažďujícího informaci o uživateli může být programově určen, když:

- Vstupní pole slouží účelu specifikovanému v kapitole „[Input Purposes for User Interface Components](#)“, a
- Obsah je implementován pomocí technologií s podporou pro identifikaci očekávaného významu vstupních dat formuláře.

Kritérium úspěšnosti 1.3.6 Identifikace účelu

(Úroveň AAA)

V obsahu implementovaném pomocí značkovacích jazyků lze programově určit účel prvků uživatelského rozhraní, ikon a oblastí.

Pravidlo 1.4

Rozlišitelné: Usnadněte uživatelům slyšet a vidět obsah a odlište popředí od pozadí.

Kritérium úspěšnosti 1.4.10 Přeuspořádání obsahu

(Úroveň AA)

Obsah může být prezentován, aniž by se ztratila informace nebo funkcionality a aniž by byl vyžadován posun ve dvou směrech pro:

- Svisle posunovaný obsah o šířce rovnající se 320 CSS pixelů;
- Vodorovně posunovaný obsah o výšce rovnající se 256 CSS pixelů;

S výjimkou pro části obsahu, který vyžaduje dvourozměrné rozvržení, aby jej bylo možné použít, nebo pro zachování významu.

Poznámka: 320 CSS pixelů odpovídá počátečnímu zobrazení okna prohlížeče o šířce 1280 CSS pixelů a zvětšenému obsahu na 400 %. U webového obsahu, který byl navržen, aby byl vodorovně posouván (např. svislý text), 256 CSS pixelů odpovídá počátečnímu zobrazení o výšce 1024 px a zvětšenému obsahu na 400%.

Poznámka: Příklady obsahu, který vyžaduje dvourozměrné rozvržení, jsou obrázky, mapy, diagramy, video, hry, prezentace, datové tabulky, a rozhraní, kde je nutné zachovat viditelné zobrazení nástrojové lišty při práci s obsahem.

Kritérium úspěšnosti 1.4.11 Netextový kontrast

(Úroveň AA)

Pro následující případy platí

Vizuální prezentace následujících prvků má kontrastní poměr alespoň 3:1 vůči barvě okolí:

Součásti uživatelského rozhraní: Vizuální informace vyžadovaná k určení součástí uživatelského rozhraní a stavů, s výjimkou neaktivních prvků, nebo když je vzhled prvku určen uživatelskou aplikací a není upraven autorem.

Grafické objekty: Části grafiky potřebné k porozumění obsahu, s výjimkou, kdy je konkrétní podoba grafiky nezbytná pro sdělení informace.

Kritérium úspěšnosti 1.4.12 Mezery v textu

(Úroveň AA)

V obsahu implementovaném pomocí značkovacích jazyků, které podporují následující vlastnosti stylu textu, nedojde ke ztrátě obsahu ani funkčnosti nastavením všech následujících parametrů ani změnou vlastnosti žádného jiného stylu:

- Výška řádku (řádkování) minimálně na 1,5 násobek velikosti písma;
- Mezera za odstavci alespoň na dvojnásobek velikosti písma.
- Rozpětí písma (prostrkání) minimálně 0,12 násobek velikosti písma;
- Rozpětí slov na velikost nejméně 0,16 násobku velikosti písma.

Výjimka: Lidské jazyky a písma, která nepoužívají jednu nebo více z těchto vlastností stylu textu v psaném textu, mohou splňovat požadavek použitím jen těch vlastností, které pro kombinaci daného jazyka a písma existují.

Kritérium úspěšnosti 1.4.13 Obsah při najetí myší a při zaměření

(hover a focus)

(Úroveň AA)

Když nad prvek najede ukazatel (hover) nebo obdrží focus – zaměření z klávesnice, aktivuje se tak a zobrazí, a pak skryje dodatečný obsah, platí následující:

- **Odmítnutí:** Je k dispozici způsob, jak odmítnout dodatečný obsah, aniž by bylo nutné přesunout ukazatel nebo zaměření z klávesnice,

pokud nejde o obsah sdělující vstupní chybu nebo nezakrývá nebo nenahrazuje jiný obsah;

- **Najetí ukazatele:** Pokud najetí ukazatele může aktivovat další obsah, pak se ukazatel může nad tímto obsahem pohybovat, aniž dodatečný obsah zmizí.
- **Setrvalost:** Dodatečný obsah zůstává viditelný do té doby, než je ukazatel nebo zaměření, které jej aktivovaly, odsunut pryč, uživatel jej odmítne, nebo jeho informace již neplatí.

Výjimka: Vizuální prezentací dodatečného obsahu ovládá uživatelská aplikace a není upravena autorem.

Poznámka: Příkladem dodatečného obsahu ovládaného uživatelskou aplikací je kontextová (bublinová) nápověda v prohlížeči vytvořená pomocí HTML atributu ‚title‘.

Poznámka: Uživatelská nápověda, rozbalovací podmenu a jiné prvky, než dialogová okna, které se zobrazí po najetí myši (resp. ukazatele, ‚hover‘) a při zaměření (‚focus‘), jsou příklady dodatečného obsahu spadajícího pod toto kritérium.

Ovladatelnost

Všechny součásti uživatelského rozhraní a všechny navigační prvky musí být ovladatelné.

Pravidlo 2.1

Přístupnost z klávesnice: Zajistěte, aby všechny funkce byly dostupné z klávesnice.

Kritérium úspěšnosti 2.1.4 Klávesové zkratky se znaky

(Úroveň A)

Je-li klávesová zkratka implementována pouze pomocí znaků (jak velkých tak malých písmen), interpunkce, čísel nebo symbolickými znaky, pak platí alespoň jedna z následujících podmínek:

Vypnout: Je k dispozici způsob, jak klávesovou zkratku vypnout;

Přemapování: Je k dispozici způsob, jak převést klávesovou zkratku na možnost používat jeden nebo více netisknutelných klávesových znaků (např. Ctrl, Alt atd.);

Aktivní pouze po zaměření (focus): Klávesová zkratka prvku uživatelského rozhraní je aktivní pouze tehdy, když je tento prvek zaměřen - získá focus.

Pravidlo 2.2

Dostatek času: Poskytněte uživateli dostatek času k přečtení a k práci s obsahem.

Kritérium úspěšnosti 2.2.6 Časový limit

(Úroveň AAA)

Uživatel je upozorněn na dobu trvání jakékoli uživatelské nečinnosti, která může způsobit ztrátu dat, pokud data nejsou uchovávána více než 20 hodin, po které uživatel neprovede žádnou akci.

Poznámka: Pravidla ochrany osobních údajů mohou vyžadovat výslovný souhlas uživatele před ověřením totožnosti uživatele a souhlas s uchováváním údajů o uživateli. V případech, kdy je uživatel nezletilý, není ve většině právních řádů, státech a zemích výslovný souhlas požadován. Pokud počítáte s uchováváním dat, doporučuje se konzultovat věc s odborníky na tematiku ochrany soukromí a právním poradcem, jako součást postupu naplnění tohoto kritéria úspěšnosti.

Pravidlo 2.3

Záchvaty: Vynechte z prezentace takové prvky, u nichž je známo, že mohou vyvolat záchvat.

Kritérium úspěšnosti 2.3.3 Interakce, které vyvolají animaci

(Úroveň AAA)

Interakce spouštějící pohybuující se animaci je možné vypnout, pokud tato animace není důležitá pro funkčnost nebo sdělovanou informaci.

Pravidlo 2.5

Vstupní způsoby a prostředky: Usmahněte uživatelům ovládat funkčnost vedle klávesnice dalšími prostředky.

Kritérium úspěšnosti 2.5.1 Uživatelská gesta ukazatelem

(Úroveň A)

Veškerá funkčnost využívající pro ovládání vícebodová nebo směrovaná gesta (tahy), může být provedena s jedním ukazatelem, bez

nutnosti použití směrovaného gesta, pokud nejsou tato vícebodová a směrovaná gesta nezbytná.

Poznámka: Tento požadavek se vztahuje na webový obsah, který interpretuje akce ukazatele (tzn., nevztahuje se na akce, které vyžaduje pro své ovládání uživatelská aplikace nebo asistivní technologie).

Kritérium úspěšnosti 2.5.2 Zrušení akce ukazatele

(Úroveň A)

Pro funkcionalitu, která může být ovládána pomocí jednoho ukazatele, platí alespoň jedna z následujících podmínek:

Žádná událost při stisknutí: K vykonání žádné části funkce se nepoužije událost ‚při stisknutí‘ ukazatele.

Zrušit a vrátit zpět: Ukončení úlohy závisí na události ‚při zvednutí/spuštění/uvolnění‘ tlačítka, a je k dispozici způsob, jak tuto úlohu zrušit před ukončením nebo je možné vrátit provedenou akci zpět.

Stornování: Událost ‚při uvolnění‘ tlačítka zruší jakékoli výsledky předchozí události ‚při stisknutí‘.

Zásadní: Při události ‚při kliknutí‘ je nezbytné dokončení dané akce.

Poznámka: Funkce, které napodobují stisk kláves klávesnice nebo z numerické klávesnice, jsou považovány za zásadní.

Poznámka: Tento požadavek se uplatní na webový obsah, který interpretuje akce ukazatele (tj. nevztahuje se na ty akce, které jsou vyžadovány pro ovládání uživatelské aplikace nebo asistivní technologie).

Kritérium úspěšnosti 2.5.3 Popis v názvu

(Úroveň A)

Součástí uživatelského rozhraní, jehož popis obsahuje text nebo obrázek textu, jeho název zahrnuje tento vizuálně prezentovaný text.

Poznámka: Dobrou praxí je mít text popisku na začátku názvu prvku.

Kritérium úspěšnosti 2.5.4 Ovládání pohybem

(Úroveň A)

Funkcionalita, kterou je možné ovládat pohybem zařízení nebo pohybem uživatele, může být ovládána také prvkem uživatelského rozhraní, a aby se zabránilo náhodné aktivaci, reakce na pohyb se dá deaktivovat.

Výjimku tvoří následující případy:

Podporované rozhraní: Pohyb se používá k ovládní funkcionality prostřednictvím rozhraní pro podporu přístupnosti.

Zásadní: Pohyb je pro danou funkci důležitý, jeho deaktivace by znemožnila provedení akce.

Kritérium úspěšnosti 2.5.5 Velikost zaměřitelného prvku

(Úroveň AAA)

Velikost cílového prvku pro vstupy z ukazatele má nejméně 44 x 44 CSS px. Výjimku tvoří následující případy:

Srovnatelné: Daný cíl je na stejné stránce dostupný srovnatelným odkazem nebo ovládacím prvkem, které mají velikost nejméně 44 x 44 CSS px.

Řádkový element: Cíl se vyskytuje v rámci věty nebo textového bloku.

Ovládáno uživatelskou aplikací: Velikost cílového prvku je daná uživatelskou aplikací a není upravena autorem.

Zásadní: Konkrétní prezentace cílového prvku je pro sdělovanou informaci důležitá.

Kritérium úspěšnosti 2.5.6 Současné, alternativní vstupní mechanismy

(Úroveň AAA)

Webový obsah nezamezuje použití různých způsobů vstupů dostupných na platformě, s výjimkou když je dané omezení zásadní, je vyžadováno pro zajištění bezpečnosti obsahu, nebo je vyžadováno s ohledem na uživatelská nastavení.

Robustnost

Obsah musí být dostatečně robustní, aby mohl být spolehlivě interpretován širokou škálou přístupových zařízení včetně asistivních technologií.

Pravidlo 4.1

Kompatibilní: Snažte se o maximální kompatibilitu se současnými i budoucími přístupovými zařízeními včetně asistivních technologií.

Kritérium úspěšnosti 4.1.3 Stavové zprávy

(Úroveň AA)

V obsahu, který je implementován pomocí značkovacích jazyků, mohou být stavové zprávy určeny programově prostřednictvím rolí nebo vlastností tak, aby mohly být zprostředkovány uživateli pomocí asistivních technologií, aniž by musely být zaměřeny – získat focus.

Příklad: Martin Klein