

ÍNDICE DE CONTENIDO

Metodología de desarrollo de contenidos web accesibles.....	1
Estándares de accesibilidad de la UE.....	2
Desglose por roles.....	2
Creación de contenidos.....	2
Diseño.....	3
Programación.....	4
Anexo 1: pautas WCAG v1.0.....	6
Pauta 1 – proporcione alternativas equivalentes al contenido audiovisual.....	6
Pauta 2 – no conceda demasiado protagonismo al color.....	6
Pauta 3 – use hojas de estilo y marcas html apropiadas.....	7
Pauta 4 – clarifique el uso del lenguaje usado.....	7
Pauta 5 – cree tablas que se interpreten correctamente por parte del navegador.....	8
Pauta 6 – asegúrese de que las páginas con elementos tecnológicos novedosos se interpreten correctamente.....	8
Pauta 7 – asegúrese de que el usuario tiene control sobre los cambios en el tiempo de los contenidos.....	9
Pauta 8 – asegúrese de los interfaces de usuario insertados en la página son directamente accesibles.....	10
Pauta 9 – diseñe pensando en la independencia de dispositivo.....	10
Pauta 10 – use soluciones temporales.....	10
Pauta 11 – use tecnologías y pautas especificadas por W3C.....	11
Pauta 12 – proporcione información sobre el contexto y la orientación.....	11
Pauta 13 – proporcione mecanismos de navegación claros.....	12
Pauta 14 – asegúrese de que los documentos son claros y sencillos.....	13

METODOLOGÍA DE DESARROLLO DE CONTENIDOS WEB ACCESIBLES

- 1 Elegir la prioridad que se quiere alcanzar
- 2 Elaborar contenidos de lenguaje sencillo y bien estructurados.
- 3 Discutir la forma en la que se va a usar la página
 - 3.1 mecanismos que faciliten la localización de la información
 - 3.2 mecanismos que orienten al usuario sobre su localización
 - 3.3 forma de rellenar los formularios
 - 3.4 links o funcionalidades que se quieren destacar mediante el uso de estilos visuales específicos o teclas rápidas
 - 3.5 ...
- 4 Darles una presentación visual igualmente bien estructurada, que tenga en cuenta deficiencias en cuanto a percepción del color y facilidad para cambiar tamaños de letra y redimensionar la página.
- 5 Comprobar que el diseño cumple con los puntos de verificación aplicables al diseño (según

- prioridad a cumplir)
- 6 Encauzar la construcción utilizando tecnologías accesibles y cumpliendo el nivel de prioridad acordado
 - 6.1 elegir el tipo de documento DTD a implementar
 - 6.2 proporcionar meta información
 - 6.3 separar contenidos, scripts y visualización
 - 6.4 proporcionar varias hojas de estilo, para diferentes medios o con visualizaciones alternativas que puedan facilitar la visualización
 - 6.5 validar el código mediante las herramientas W3C disponibles
 - 7 Comprobar que la construcción de la página pasa los puntos de verificación
 - 8 Publicar la página y dejar abierto un mecanismo de realimentación, para descubrir los requisitos de accesibilidad por parte de los usuarios

ESTÁNDARES DE ACCESIBILIDAD DE LA UE

La UE califica una página como accesible si cumple el nivel de adecuación doble A, de la WAI (Web Accessibility Initiative), para ello existe un conjunto de catorce pautas que sirven de guía para alcanzar el nivel de accesibilidad deseado. Estas pautas y las técnicas para su aplicación vienen recogidas en la norma [WCAG v1](#) (Web Content Accessibility Guidelines) y se dividen en tres tipos según su prioridad:

- prioridad 1: requisitos mínimos para que una web sea accesible
- prioridad 2: requisitos que se deben cumplir para que una web sea accesible
- prioridad 3: requisitos que se pueden cumplir para mejorar la accesibilidad

Para alcanzar el nivel de adecuación AA, hay que cumplir los requisitos de prioridad 2. Cada pauta tiene uno o más puntos de verificación para saber si la cumplimos.

A continuación se presentan las pautas y sus puntos de verificación separados según el rol que se desempeñe en la creación de la página. Éstas se encuentran ampliadas, con indicaciones de su aplicación, en la sección Anexo 1: pautas WCAG v1.0 y en <http://www.w3.org/TR/WCAG10/>

DESGLOSE POR ROLES

CREACIÓN DE CONTENIDOS

- 1.1 [A] - Proporcione un texto equivalente para todo elemento no textual
- 1.3 [A] - Proporcione una descripción alternativa de la información importante mostrada en una presentación multimedia

- 11.4 [A] - Si no es posible crear una página accesible proporcione un enlace a otra página alternativa que tenga los mismos contenidos y funcionalidad. Ambas páginas deberán ser modificadas a la vez para que no se desincronizen
- 14.1 [A] - Use el lenguaje mas claro y apropiado para el contenido del sitio
- 12.3 [AA] - Divida los grandes bloques de información en grupos más manejables cuando sea posible
- 13.1 [AA] - Identifique claramente el objetivo de cada enlace
- 13.2 [AA] - Proporcione información semántica a las páginas
- 13.3 [AA] - Proporcione información sobre el diseño general del sitio
- 13.6 [AAA] - Agrupe enlaces relacionados, identifique dichos grupos y proporcione mecanismos para evitarlos
- 13.7 [AAA] - Si existen funciones de búsqueda posibilite diferentes tipos de búsqueda
- 13.8 [AAA] - Proporcione información al inicio de párrafos, listados, etc.
- 14.2 [AAA] - Complete los gráficos con explicaciones textuales o sonoras
- 5.5 [AAA] - Proporcione resúmenes a las tablas
- 10.3 [AAA] - Presente un texto secuencial alternativo a cualquier texto maquetado en celdas paralelas
- 10.4 [AAA] - Incluya caracteres por defecto en cajas y áreas de texto de formularios

DISEÑO

- 2.1 [A] - Asegúrese de que la información proporcionada o potenciada mediante juegos de colores es también accesible en ausencia de colores
- 7.1 [A] - Evite destellos de la pantalla
- 11.4 [A] - Si no es posible crear una página accesible proporcione un enlace a otra página alternativa que tenga los mismos contenidos y funcionalidad. Ambas páginas deberán ser modificadas a la vez para que no se desincronizen
- 13.4 [AA] - Use mecanismos de navegación de forma consistente
- 10.2 [AA] - Asegúrese de que controles de entrada de datos por formulario y las etiquetas que los describen estén correctamente posicionados de forma que sean fácilmente asociables
- 7.2 [AA] - Evite el parpadeo de contenidos de la pantalla
- 7.3 [AA] - Evite el movimiento en las páginas
- 2.2 [AA y AAA] - Asegúrese de que las combinaciones de colores de fondo y primer plano aporten suficiente contraste
- 9.4 [AAA] - Cree un orden lógico de tabulación que recorra los enlaces, controles de formulario y objetos
- 9.5 [AAA] - Provea accesos directos para el teclado a los enlaces más importantes, controles de formulario, etc.

- 13.5 [AAA] - Proporcione barras de navegación para facilitar el acceso
- 13.7 [AAA] - Si existen funciones de búsqueda posibilite diferentes tipos de búsqueda
- 14.3 [AAA] - Cree un estilo de presentación entre todas las páginas que sea consistente

PROGRAMACIÓN

- 1.1 [A] - Proporcione un texto equivalente para todo elemento no textual
- 1.2 [A] - Proporcione enlaces redundantes en formato texto con cada zona de un mapa de imagen
- 1.3 [A] - Proporcione una descripción alternativa de la información importante mostrada en una presentación multimedia
- 4.1 [A] - Identifique expresamente los cambios en el lenguaje natural del texto de un documento
- 5.1 [A] - En las tablas de datos, identifique los encabezados de fila y columna
- 5.2 [A] - Cuando las tablas de datos tengan varios niveles lógicos de encabezados, use marcas para asociar celdas de datos y de encabezado
- 6.1 [A] - Organice los documentos de forma que sean comprensibles sin las hojas de estilo
- 6.2 [A] - Asegúrese de que los equivalentes textuales de contenidos multimedia, citados en la pauta 1, se modifican correctamente en ambas partes
- 6.3 [A] - Asegúrese de que las páginas son usables aun cuando el navegador del cliente no soporte los applets, o scripts
- 7.1 [A] - Evite destellos de la pantalla
- 9.1 [A] - Proporcione mapas de imágenes de cliente en lugar de mapas de imágenes de servidor
- 11.4 [A] - Si no es posible crear una página accesible proporcione un enlace a otra página alternativa que tenga los mismos contenidos y funcionalidad. Ambas páginas deberán ser modificadas a la vez para que no se desincronizen
- 12.1 [A] - Titule cada marco para facilitar la identificación y navegación por los mismos
- 8.1 [A y AA] - Implemente scripts o applets accesibles
- 7.2 [AA] - Evite el parpadeo de contenidos de la pantalla
- 7.3 [AA] - Evite el movimiento en las páginas
- 7.4 [AA] - No cree páginas que se autorefresquen periódicamente
- 7.4 [AA] - No use etiquetas HTML para redirigir automáticamente las páginas
- 6.4 [AA] - Para los scripts y applets, confirme que los manejadores de eventos son independientes del dispositivo de entrada
- 6.5 [AA] - Asegúrese de que el contenido dinámicamente generado es accesible o provea página alternativa
- 3.1 [AA] - Cuando exista una marca HTML apropiada para un caso, debe usarse ésta en vez

de imágenes o otras marcas

- 3.2 [AA] - Cree documentos validables por gramáticas formales publicadas
- 3.3 [AA] - Use hojas de estilo para controlar la presentación y la disposición de elementos en la pantalla
- 3.4 [AA] - Use unidades relativas en vez de absolutas
- 3.5 [AA] - Use los *tags* H1 H2, ... siguiendo una estructura lógica
- 3.6 [AA] - Marque correctamente las listas y los elementos de las mismas
- 3.7 [AA] - Use las citas (*tags q y blockquote*) de forma lógica no por motivos de efecto visual
- 5.3 [AA] - No use tablas para organizar la disposición de los elementos de pantalla, a menos que la propia estructura de los elementos sea tabular
- 5.4 [AA] - Si tiene que utilizar tablas para organizar elementos de pantalla, no utilice atributos como *TH* para conseguir efectos visuales
- 9.2 [AA] - Asegúrese de que todo elemento con interfaz propio pueda ser operado de forma independiente de dispositivo
- 9.3 [AA] - Utilizar en los scripts manejadores de eventos lógicos en lugar de manejadores dependientes del dispositivo
- 10.1 [AA] - Evite las ventanas emergentes y no cambie de ventana activa sin informar al usuario
- 11.1 [AA] - Use siempre la última versión estable de la tecnología apropiada para lo que quiere hacer
- 11.2 [AA] - Evite el uso de características W3C obsoletos
- 12.2 [AA] - Describa el uso que se va a hacer de los marcos y la relación entre ellos, siempre que ésta no sea evidente
- 12.3 [AA] - Divida los grandes bloques de información en grupos más manejables cuando sea posible
- 12.4 [AA] - Asocie explícitamente las etiquetas con sus controles
- 13.1 [AA] - Identifique claramente el objetivo de cada enlace
- 13.2 [AA] - Proporcione información semántica a las páginas
- 4.2 [AAA] - Especifique la expansión de los acrónimos de un documento en su primera ocurrencia
- 4.3 [AAA] - Identifique el lenguaje natural predominante en un documento
- 5.5 [AAA] - Proporcione resúmenes a las tablas
- 5.6 [AAA] - Proporcione abreviaturas a las etiquetas de los encabezados
- 9.4 [AAA] - Cree un orden lógico de tabulación que recorra los enlaces, controles de formulario y objetos
- 9.5 [AAA] - Provea accesos directos para el teclado a los enlaces más importantes, controles de formulario, etc.
- 10.5 [AAA] - Incluya caracteres imprimibles entre enlaces adyacentes

- 11.3 [AAA] - Proporcione información según las preferencias del usuario
- 13.6 [AAA] - Agrupe enlaces relacionados, identifique dichos grupos y proporcione mecanismos para evitarlos
- 13.9 [AAA] - Proporcione información sobre documentos que incluyen más de una página
- 13.10 [AAA] - Proporcione un medio de saltarse los ASCII art multilínea

ANEXO 1: PAUTAS WCAG v1.0

PAUTA 1 — PROPORCIONE ALTERNATIVAS EQUIVALENTES AL CONTENIDO

AUDIOVISUAL

Proporcione un contenido adicional que, presentado al usuario, cumpla la misma función que los contenidos visuales o auditivos relevantes de la web.

PUNTOS DE VERIFICACIÓN

1. Proporcione un texto equivalente para todo elemento no textual [prioridad1]
 - utilizando las propiedades *alt* o *longdesc* en las etiquetas correspondientes
2. Proporcione enlaces redundantes en formato texto con cada zona de un mapa de imagen [prioridad 1]
3. Proporcione una descripción alternativa de la información importante mostrada en una presentación multimedia [prioridad 1].
 - sincronice subtítulos, o descripciones orales/textuales de los contenidos visuales en cada caso

PAUTA 2 — NO CONCEDA DEMASIADO PROTAGONISMO AL COLOR

Asegúrese de que los textos y gráficos son comprensibles sin necesidad del color.

PUNTOS DE VERIFICACIÓN

1. Asegúrese de que la información proporcionada o potenciada mediante juegos de colores es también accesible en ausencia de colores [prioridad 1]
 - puede utilizar diferentes tipos/estilos de letra con el mismo fin
2. Asegúrese de que las combinaciones de colores de fondo y primer plano aporten suficiente

contraste [prioridad 2 para imágenes y 3 para texto]

PAUTA 3 — USE HOJAS DE ESTILO Y MARCAS HTML APROPIADAS

Al escribir HTML utilice una correcta estructuración y deje al CSS el control de la presentación visual.

PUNTOS DE VERIFICACIÓN

1. Cuando exista una marca HTML apropiada para un caso, debe usarse ésta en vez de imágenes o otras marcas [prioridad 2]
2. Cree documentos validables por gramáticas formales publicadas [prioridad 2]
 - incluya la declaración del tipo de documento DTD al comienzo de una página y asegúrese de se adapta a éste
3. Use hojas de estilo para controlar la presentación y la disposición de elementos en la pantalla [prioridad 2]
 - evite marcas HTML tales como FONT o atributos como ALIGN, WIDTH, etc
4. Use unidades relativas en vez de absolutas [prioridad 2]
 - use las unidades *em*, *ex*, *px*, *larger*, y porcentajes, en lugar de *in*, *cm*, *mm*, *pc* y *pt* que sólo deberían de ser usadas cuando se haga referencia a elementos con una medida física específica
5. Use los *tags* H1 H2, ... siguiendo una estructura lógica [prioridad 2]
 - ej. use H2 para indicar una subsección de H1 no por el tipo de fuente que esta marca conlleva
6. Marque correctamente las listas y los elementos de las mismas [prioridad 2]
 - anide correctamente los *tags* OL, UL, LI, etc
7. Use las citas (*tags* *q* y *blockquote*) de forma lógica no por motivos de efecto visual [prioridad 2]

PAUTA 4 — CLARIFIQUE EL USO DEL LENGUAJE USADO

Use marcas que faciliten la pronunciación/interpretación de las abreviaturas o palabras extranjeras.

PUNTOS DE VERIFICACIÓN

1. Identifique expresamente los cambios en el lenguaje natural del texto de un documento [prioridad 1]
 - utilizando el atributo *lang* o *xml:lang* según escribamos HTML o XML respectivamente

2. Especifique la expansión de los acrónimos de un documento en su primera ocurrencia [prioridad 3]
 - usar el atributo *title* en elementos *ABBR* o *ACRONYM*, también aplicable a *A*.
3. Identifique el lenguaje natural predominante en un documento [prioridad 3]

PAUTA 5 — CREE TABLAS QUE SE INTERPRETEN CORRECTAMENTE POR PARTE DEL NAVEGADOR

Las tablas deben usarse únicamente para mostrar información tabular (tablas de datos), evitándose el uso de las mismas en el diseño/estructuración de los elementos de la página.

PUNTOS DE VERIFICACIÓN

1. En las tablas de datos, identifique los encabezados de fila y columna [prioridad 1]
 - utilice los *tags TD* o *TH* según se trate de una celda de datos o de encabezado respectivamente
2. Cuando las tablas de datos tengan varios niveles lógicos de encabezados, use marcas para asociar celdas de datos y de encabezado [prioridad 1]
 - use *THEAD*, *TFOOT* o *TBODY* para agrupar filas
 - use *COL* o *COLGROUP* para agrupar columnas
 - use los atributos *axis*, *scope* y *headers* para definir otras relaciones
3. No use tablas para organizar la disposición de los elementos de pantalla, a menos que la propia estructura de los elementos sea tabular [prioridad 2]
4. Si tiene que utilizar tablas para organizar elementos de pantalla, no utilice atributos como *TH* para conseguir efectos visuales [prioridad 2]
5. Proporcione resúmenes a las tablas [prioridad 3]
6. Proporcione abreviaturas a las etiquetas de los encabezados [prioridad 3]
 - utilice el atributo *abbr* en elementos *TH*

PAUTA 6 — ASEGÚRESE DE QUE LAS PÁGINAS CON ELEMENTOS TECNOLÓGICOS NOVEDOSOS SE INTERPRETEN CORRECTAMENTE

Las páginas deben ser accesibles incluso cuando el navegador no soporte las tecnologías utilizadas, o éstas estén deshabilitadas.

PUNTOS DE VERIFICACIÓN

1. Organice los documentos de forma que sean comprensibles sin las hojas de estilo [prioridad

- 1]
2. Asegúrese de que los equivalentes textuales de contenidos multimedia, citados en la pauta 1, se modifican correctamente en ambas partes [prioridad 1]
3. Asegúrese de que las páginas son usables aun cuando el navegador del cliente no soporte los applets, o scripts [prioridad 1]
 - no use nunca javascript: como destino de un enlace
 - utilice un texto equivalente utilizando la etiqueta NOSCRIPT
 - utilice en su lugar scripts de servidor
4. Para los scripts y applets, confirme que los manejadores de eventos son independientes del dispositivo de entrada [prioridad 2]
 - ej. si un applet esta diseñado para soportar teclado y ratón, toda la funcionalidad del mismo, debe estar disponible utilizando cualquiera de los dos.
5. Asegúrese de que el contenido dinámicamente generado es accesible o provea página alternativa [prioridad 2]
 - use *NOFRAMES* al final de cada *FRAMESET*
 - utilice en su lugar scripts de servidor

PAUTA 7 — ASEGÚRESE DE QUE EL USUARIO TIENE CONTROL SOBRE LOS CAMBIOS EN EL TIEMPO DE LOS CONTENIDOS

Los movimientos, destellos, parpadeos, desplazamientos o auto-actualizaciones de objetos o páginas puedan ser pausados o detenidos a voluntad.

PUNTOS DE VERIFICACIÓN

1. Evite destellos de la pantalla [prioridad 1]
2. Evite el parpadeo de contenidos de la pantalla [prioridad 2]
3. Evite el movimiento en las páginas [prioridad 2]
 - o habilite un medio (javascript/css) para que el usuario pueda detener el movimiento
4. No cree páginas que se autorefreshen periódicamente [prioridad 2]
5. No use etiquetas HTML para redirigir automáticamente las páginas [prioridad 2]
 - en su lugar configure el servidor web para que realice estas tareas

PAUTA 8 — ASEGÚRESE DE LOS INTERFACES DE USUARIO INSERTADOS EN LA PÁGINA SON DIRECTAMENTE ACCESIBLES

Todos los elementos insertados en una página accesible deben ser, a su vez, accesibles.

PUNTOS DE VERIFICACIÓN

1. Implemente scripts o applets accesibles [prioridad 1 si el componente es de funcionalidad importante y no accesible de otra forma, prioridad 2 en otro caso]

PAUTA 9 — DISEÑE PENSANDO EN LA INDEPENDENCIA DE DISPOSITIVO

No limite la interacción con su página, a un solo dispositivo de entrada/salida: teclado, ratón, voz, etc.

PUNTOS DE VERIFICACIÓN

1. Proporcione mapas de imágenes de cliente en lugar de mapas de imágenes de servidor [prioridad 1]
2. Asegúrese de que todo elemento con interfaz propio pueda ser operado de forma independiente de dispositivo [prioridad 2]
3. Utilizar en los scripts manejadores de eventos lógicos en lugar de manejadores dependientes del dispositivo [prioridad 2]
4. Cree un orden lógico de tabulación que recorra los enlaces, controles de formulario y objetos [prioridad 3]
 - utilice el atributo *tabindex*
 - asegure un diseño lógico a la página
5. Provea accesos directos para el teclado a los enlaces más importantes, controles de formulario, etc. [prioridad 3]
 - utilice el atributo *accesskey*

PAUTA 10 — USE SOLUCIONES TEMPORALES

Use soluciones de accesibilidad provisionales para compatibilidad con navegadores antiguas y herramientas asistivas.

PUNTOS DE VERIFICACIÓN

1. Evite las ventanas emergentes y no cambie de ventana activa sin informar al usuario [prioridad 2]

- por ejemplo, evite atributos *target* que abran una ventana nueva
- 2. Asegúrese de que controles de entrada de datos por formulario y las etiquetas que los describen estén correctamente posicionados de forma que sean fácilmente asociables [prioridad 2]
- 3. Presente un texto secuencial alternativo a cualquier texto maquetado en celdas paralelas [prioridad 3]
- 4. Incluya caracteres por defecto en cajas y áreas de texto de formularios (atributo *value* en *INPUT* y *TEXTAREA*) [prioridad 3]
- 5. Incluya caracteres imprimibles entre enlaces adyacentes [prioridad 3]

PAUTA 11 – USE TECNOLOGÍAS Y PAUTAS ESPECIFICADAS POR W3C

Las tecnologías W3C están orientadas a la usabilidad y han sido desarrolladas siguiendo un proceso abierto y de consenso de la industria. Tecnologías no-W3C como (PDF, Shockwave, PostScript, etc) no dan garantías de usabilidad.

PUNTOS DE VERIFICACIÓN

1. Use siempre la última versión estable de la tecnología apropiada para lo que quiere hacer [prioridad 2]
2. Evite el uso de características W3C obsoletos [prioridad 2]
3. Proporcione información según las preferencias del usuario (lenguaje, tipo de contenido,...) [prioridad 3]
4. Si no es posible crear una página accesible proporcione un enlace a otra página alternativa que tenga los mismos contenidos y funcionalidad. Ambas páginas deberán ser modificadas a la vez para que no se desincronizen [prioridad 1]

PAUTA 12 – PROPORCIONE INFORMACIÓN SOBRE EL CONTEXTO Y LA ORIENTACIÓN

Ayude al usuario a entender las relaciones existentes entre partes de su página o referentes al contexto de la misma.

PUNTOS DE VERIFICACIÓN

1. Titule cada marco para facilitar la identificación y navegación por los mismos [prioridad 1]
 - use el atributo *title*
2. Describa el uso que se va a hacer de los marcos y la relación entre ellos, siempre que ésta no sea evidente [prioridad 2]
 - use el atributo *longdesc*

3. Divida los grandes bloques de información en grupos más manejables cuando sea posible [prioridad 2]
 - use *OPTGROUP* para agrupar elementos *OPTION* dentro de un *SELECT*
 - agrupe controles de formulario mediante *FIELDSET* y *LEGEND*
 - use listas anidadas cuando sea apropiado
 - use encabezamientos para estructurar elementos de tablas
4. Asocie explícitamente las etiquetas con sus controles [prioridad 2]
 - Ej. `<LABEL FOR="nombre">Nombre del titular<INPUT TYPE=CHECKBOX ID="nombre"></LABEL>`

PAUTA 13 – PROPORCIONE MECANISMOS DE NAVEGACIÓN CLAROS

Utilice información orientativa, barras de navegación, mapa del sitio, etc.

PUNTOS DE VERIFICACIÓN

1. Identifique claramente el objetivo de cada enlace [prioridad 2]
 - el texto del enlace debe poderse entender fuera de su contexto
 - use el atributo *title*
2. Proporcione información semántica a las páginas [prioridad 2]
 - use los elementos *TITLE*, *ADDRESS* y *META*
3. Proporcione información sobre el diseño general del sitio [prioridad 2]
 - use mapas de sitio o tablas de contenidos
4. Use mecanismos de navegación de forma consistente [prioridad 2]
 - consistencia en cuanto a la colocación, apariencia y uso de los elementos de la web entera
5. Proporcione barras de navegación para facilitar el acceso [prioridad 3]
6. Agrupe enlaces relacionados, identifique dichos grupos y proporcione mecanismos para evitarlos [prioridad 3]
7. Si existen funciones de búsqueda posibilite diferentes tipos de búsqueda [prioridad 3]
8. Proporcione información al inicio de párrafos, listados, etc. [prioridad 3]
 - principalmente encabezados
9. Proporcione información sobre documentos que incluyen más de una página [prioridad 3]
 - usando el elemento *LINK* y los atributos *rel* y *rev*
10. Proporcione un medio de saltarse los ASCII art multilínea [prioridad 3]

PAUTA 14 — ASEGÚRESE DE QUE LOS DOCUMENTOS SON CLAROS Y SENCILLOS

Un diseño de página consistente con gráficos sencillos y un lenguaje fácil de entender, mejora el acceso de cualquier usuario a la información.

PUNTOS DE VERIFICACIÓN

1. Use el lenguaje mas claro y apropiado para el contenido del sitio [prioridad 1]
2. Complete los gráficos con explicaciones textuales o sonoras [prioridad 3]
3. Cree un estilo de presentación entre todas las páginas que sea consistente [prioridad 3]