

# WCAG 2.1

## 1.1 Textalternativ

- A** 1.1.1 Beskriv med text allt innehåll som inte är text.

## 1.2 Tidsbaserad media

- A** 1.2.1 Erbjud alternativ om en inspelning enbart består av ljud eller video.
- 1.2.2 Texta inspelad rörlig media (video, ljud, animationer...).
- 1.2.3 Syntolka eller erbjud alternativ till videospelningar.

- AA** 1.2.4 Texta direktsändningar.
- 1.2.5 Syntolka videospelningar.

- AAA** 1.2.6 Teckenspråk (förinspelat).
- 1.2.7 Utökad ljudbeskrivning (förinspelad).
- 1.2.8 Mediealternativ (förinspelat).
- 1.2.9 Enbart ljud (direktsänt).

## 1.3 Strukturerat innehåll

- A** 1.3.1 Ange i kod vad sidans olika delar har för roll.
- 1.3.2 Presentera innehållet i en meningsfull ordning för alla.
- 1.3.3 Gör inte instruktioner beroende av sensoriska kännetecken.

- AA** 1.3.4 Skapa en design som fungerar oavsett skärmens riktning.
- 1.3.5 Märk upp vanliga formulärfält i koden.

- AAA** 1.3.6 Märk upp vanliga formulärfält och dess funktioner.

## 3.1 Läsvänligt för skärmläsare

- A** 3.1.1 Ange sidans språk i koden.

- AA** 3.1.2 Ange språkförändringar i koden.

- AAA** 3.1.3 Ovanliga ord förklaras.
- 3.1.4 Förkortningar förklaras.
- 3.1.5 Läsförmåga, komplettera med lättläst.
- 3.1.6 Uttal, förtydliga.

## 3.2 Förutsägbar

- A** 3.2.1 Utför inga oväntade förändringar vid fokusering.
- 3.2.2 Utför inga oväntade förändringar vid inmatning.

- AA** 3.2.3 Var konsekvent i navigation, struktur och utformning.
- 3.2.4 Benämna funktioner konsekvent.

- AAA** 3.2.5 Förändring på begäran.

## 1.4 Urskiljbart

- A** 1.4.1 Använd inte enbart färg för att förmedla information.
- 1.4.2 Ge användaren möjlighet att pausa, stänga av eller sänka ljud.

- AA** 1.4.3 Använd tillräcklig kontrast mellan text och bakgrund.
- 1.4.4 Se till att text går att förstora utan problem.
- 1.4.5 Använd text, inte bilder, för att visa text.
- 1.4.10 Skapa en flexibel layout som fungerar vid förstoring eller liten skärm.
- 1.4.11 Använd tillräckliga kontraster i komponenter och grafik.
- 1.4.12 Se till att det går att öka avstånd mellan tecken, rader, stycken och ord.
- 1.4.13 Popup-funktioner ska kunna hanteras och stängas av alla.

- AAA** 1.4.6 Kontrast (utökad).
- 1.4.7 Lågt eller inget bakgrundsljud.
- 1.4.8 Visuell Presentation.
- 1.4.9 Text i form av bild (utan undantag).

## 2.1 Åtkomst via tangentbord

- A** 2.1.1 Utveckla systemet så att det går att hantera med enbart tangentbordet.
- 2.1.2 Se till att markören inte fastnar vid tangentbordsnavigation.
- 2.1.4 Skapa kortkommandon med varsamhet.

- AAA** 2.1.3 Utveckla systemet så att det går att hantera med enbart tangentbordet, utan undantag.

## 2.2 Tillräckligt med tid

- A** 2.2.1 Ge användarna möjlighet att justera tidsbegränsningar.
- 2.2.2 Ge användarna möjlighet att pausa eller stänga av rörelser.

- AAA** 2.2.3 Inga tidsgränser.
- 2.2.4 Avbrott kan förhindras av användaren.
- 2.2.5 Återautentisering.
- 2.2.6 Varning innan timeout.

## 2.3 Anfall (epilepsi och liknande)

- A** 2.3.1 Orsaka inte epileptiska anfall genom blinande.

- AAA** 2.3.2 Inget som flimrar mer än tre gånger.
- 2.3.3 Animation från interaktion kan stängas av.

## 2.4 Lättnavigerad

- A** 2.4.1 Erbjud möjlighet att hoppa förbi återkommande innehåll.
- 2.4.2 Skriv beskrivande sidtitlar.
- 2.4.3 Gör en logisk tab-ordning.
- 2.4.4 Skriv tydliga länkar.

- AA** 2.4.5 Erbjud användarna flera olika sätt att navigera.
- 2.4.6 Skriv beskrivande rubriker och etiketter.
- 2.4.7 Markera tydligt vilket fält eller element som är i fokus.

- AAA** 2.4.8 Information om var användaren är.
- 2.4.9 Syftet med en länk (enbart länk).
- 2.4.10 Avdelningsrubriker.

## 2.5 Peka och markera

- A** 2.5.1 Erbjud alternativ till komplexa fingerrörelser.
- 2.5.2 Gör det möjligt att ångra klick.
- 2.5.3 Möjliggör röststyrning av knappar och kontroller.
- 2.5.4 Erbjud alternativ till rörelsestyrning.

- AAA** 2.5.5 Klickytan är minst 44 x 44 CSS-pixlar.
- 2.5.6 Samtidiga verktyg för styrning och inmatning.

## 1. Möjlig att uppfatta

Information och komponenter i ett användargränssnitt måste presenteras för användare på sätt som de kan uppfatta.

## 2. Möjlig att kontrollera

Komponenter i ett användargränssnitt och navigering måste vara hanterbara.

## 3. Möjlig att förstå

Information och hantering av användargränssnitt måste vara begriplig.

## 4. Robust

Innehåll måste vara robust nog för att kunna tolkas på ett pålitligt sätt av olika användarprogram, inklusive hjälpmedel.

## 3.3 Inmatningshjälp

- A** 3.3.1 Visa var ett fel uppstått och beskriv det tydligt.
- 3.3.2 Skapa tydliga och klickbara fältetiketter.

- AA** 3.3.3 Ge förslag på hur fel kan rättas till.
- 3.3.4 Ge möjlighet att ångra, korrigera eller bekräfta vid viktiga transaktioner.

- AAA** 3.3.5 Hjälp: Det finns sammanhangsberoende hjälp.
- 3.3.6 Förebyggande av fel (Alla).

## 4.1 Kompatibilitet

- A** 4.1.1 Se till att koden validerar.
- 4.1.2 Se till att skräddarsydda komponenter fungerar i hjälpmedel.

- AA** 4.1.3 Se till att hjälpmedel kan presentera meddelanden som inte är i fokus.

# WCAG 2.1

## 1.1 Textalternativ

Allt innehåll som inte består av text måste ha ett textalternativ.

## 1.2 Tidsbaserad media

All multimedia som är förinspelad (ej live) måste ha tillhörande text som förmedlar innehållet. Är det live ska det gärna teckentolkas.

## 1.3 Strukturerat innehåll

Det ska gå att maskinellt förstå vad som är rubriker, länkar, listor, tabeller, etiketter till formulärfält, och så vidare. Koda rätt alltså. Man får inte heller i sina texter hänvisa till saker baserat på färg, form, storlek eller placering som "klicka på den röda ikonen" eller "kolla i kolumnen till höger". Det är inte säkert att sådana egenskaper presenteras för användaren på samma sätt som för dig.

## 1.4 Urskiljbart

Hjälp människor att se och höra innehåll. Kontrast mellan förgrund och bakgrund måste vara godkänd. Använd heller inte endast färg för att särskilja visuellt innehåll (som för länkar, understrykning är alltså att rekommendera). Användaren måste också kunna själv kontrollera uppspelning av eventuella ljud.

## 2.1 Åtkomst via tangentbord

Det ska gå att hantera all funktionalitet på sidan med endast ett tangentbord.

## 2.2 Tillräckligt med tid

Om en sida har en tidsgräns så får användaren alltid möjlighet att förlänga, stänga av eller justera den tidsgränsen. Om saker rör sig går det att stoppa, pausa eller döljas.

## 2.3 Anfall (epilepsi och liknande)

Inget innehåll på sidan blinkar mer än 3 gånger per sekund såvida inte blinkandet är tillräckligt litet, med låg kontrast och inte har för mycket rött.

## 2.4 Urskiljbart

Gör det möjligt att hoppa över innehåll, ha en beskrivande titel, informativa länktexter, gör formulärfältens etiketter informativa och gör det visuellt uppenbart vilket element på sidan som har fokus om man navigerar via tangentbordet.

## 2.5 Peka och markera

Det ska vara möjligt att kontrollera gränssnitt med endast ett finger/musmarkör/röstmarkör. Det innebär till exempel att du måste erbjuda alternativ till pekgesten med flera fingrar. Tänk också på storleken på klickytor och att tillåta alla typer av inmatningsverktyg som plattformen tillåter.

## 3.1 Läsvänligt för skärmläsare

Språk är angivet för hela dokumentet och delar av sidan som är på annat språk är markerat i koden med lang-attributet.

## 3.2 Förutsägbar

När ett element på sidan får fokus, eller när information matas in i formulär, så förändras inte innehåll på sidan på ett sätt som kan desorientera. Navigationselement ändrar inte ordning vid navigering på sidan.

## 3.3 Inmatningshjälp

Det är tydligt om information ska skrivas in på ett visst sätt och/eller är obligatoriskt. Eventuella felmeddelanden presenteras på ett intuitivt sätt där felet är tydligt markerat med snabb access till möjlighet att åtgärda och skicka om.

## 1. Möjlig att uppfatta

Information och komponenter i ett användargränssnitt måste presenteras för användare på sätt som de kan uppfatta.

## 2. Möjlig att kontrollera

Komponenter i ett användargränssnitt och navigering måste vara hanterbara.

## 3. Möjlig att förstå

Information och hantering av användargränssnitt måste vara begriplig.

## 4. Robust

Innehåll måste vara robust nog för att kunna tolkas på ett pålitligt sätt av olika användarprogram, inklusive hjälpmedel.

## 4.1 Kompatibilitet

Följ specifikationerna för den HTML-standard du använder för sidorna. Säkerställ att så många webbläsare som möjligt kan använda tjänsten.