

Accesibilidad para contenidos multimedia

Código: acc_contenidos_multimedia

Este área trata de proveer los conocimientos necesarios para desarrollar contenidos multimedia accesibles. Debido a su difusión, se centra en los siguientes elementos: ficheros de audio, ficheros de vídeo y flash.

El término multimedia se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión para presentar o comunicar información. Los medios pueden ser varios, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, vídeo, etc. En este área se presentan las pautas para hacer accesibles los elementos multimedia.

Dentro de los objetos multimedia encontramos:

1. Ficheros de audio, que pueden almacenarse en diferentes formatos y sus principales diferencias radican en los siguientes aspectos
 - Capacidad de compresión: influye en la cantidad de almacenamiento requerido, muy importante cuando se presenta multitud de archivos de audio.
 - Calidad: los formatos con pérdida de calidad comprimen más el fichero a cambio de una reproducción menos fiel.
 - Dependencia del software: existen formatos que pueden ser reproducidos por gran cantidad de software y otros que están diseñados para utilizarse en uno concreto.
2. Vídeo. Cuando se utiliza en una aplicación, se deben tener en cuenta tres aspectos principales:
 - Tamaño del fichero: es importante un tamaño lo más reducido posible para incrementar la velocidad de carga. Sin embargo existen formatos de vídeo que pueden ser visualizados directamente mientras son descargados, evitando así tener que esperar hasta su descarga completa.
 - Resolución y calidad: el vídeo debe tener una calidad suficiente para transmitir la información que pretende.
 - Compatibilidad: un vídeo debe poder ser reproducido por la mayor cantidad de usuarios posibles, por lo que debe tener un formato ampliamente difundido y aceptado.
3. Flash. ¿Por qué usar Flash?
 - Proporciona características multimedia completas
 - Para su reproducción requiere de un plugin ligero disponible en la mayoría de los equipos que tienen conexión a internet
 - Compatible con casi todos los navegadores y sistemas operativos
 - Ha evolucionado para proveer componentes estandarizados y soluciones de comercio electrónico
 - Su respuesta a la Web 2.0: Adobe Flex
 - A partir de su versión 6 proporciona capacidades que pueden hacerlo accesible:
Todo el contenido es susceptible al uso de tecnologías asistivas
Sus componentes son accesibles a través de teclado
Accesibilidad para sus componentes interactivos
4. Imágenes. Existen muchas imágenes de diferentes tipos, pero sólo unos pocos son útiles en la web. Según la compresión, existen dos tipos:
 - Con pérdidas: una vez que se descomprime no se obtiene imagen inicial, existe pérdida de calidad. Sin embargo, esto sólo es visible en una mirada cercana. La compresión con pérdida es muy útil para la web, ya que proporciona una gran reducción del peso de la imagen y agiliza la carga de la misma.
 - Sin pérdidas: al descomprimirla se obtiene una imagen exactamente igual que la original, aunque la reducción de peso que proporcionan es mucho menor que con el tipo anterior.
5. PDF. Los documentos PDF necesitan visualizarse con aplicaciones externas a los navegadores Web. Es necesario asegurarse que este tipo de documentos sigan siendo accesibles: deben poder manejarse de forma independiente del tipo de dispositivo y deben ser compatibles con ayudas técnicas como los lectores de pantalla. Existen dos formas principales de generar un pdf:
 - Documento escaneado: no es susceptible de ser accesible
 - Documento creado por procesadores de textos: sí puede ser accesible

Objetivos

- ▶ Hacer que los contenidos en sí mismos sean accesibles.
- ▶ Conseguir que la forma de llegar a los contenidos sea accesible.
- ▶ Reproducir el contenido de forma accesible.

Pautas

Código	Título	Tipo	Carácter
LIBP-0191	Audio	Directriz	Obligatoria
PAUT-0057	Vídeo en formato FLV	Directriz	Recomendada
LIBP-0139	Contenido Flash Accesible	Directriz	Obligatoria
LIBP-0192	Imágenes	Directriz	Obligatoria
LIBP-0193	PDF	Directriz	Obligatoria

Recursos

Código	Título	Tipo	Carácter
RECU-0307	Comparativas de imágenes para la Web	Referencia	Recomendado
RECU-0309	Formatos de audio y video para la Web	Referencia	Recomendado
RECU-0312	Técnicas Flash para WCAG2.0	Referencia	Recomendado
RECU-0313	Accesibilidad en PDF	Referencia	Recomendado
RECU-0519	OptiPNG	Herramienta	Recomendado
RECU-0525	JPEGMini	Herramienta	Recomendado

Source URL: <http://madeja.i-administracion.junta-andalucia.es/servicios/madeja/contenido/subsistemas/interfaz-usuario/accesibilidad-contenidos-multimedia>