

Indice generale

Introduzione	ix
Per chi è stato scritto questo manuale?.....	ix
Entro quando va letto e studiato questo manuale	ix
Perché questo manuale.....	x
I disturbi specifici dell'apprendimento e il tema delle disabilità nascoste (e temporanee)	xi
Quali termini utilizzare più correttamente quando si lavora nell'inclusive design?.....	xii
Guida alla lettura di questo manuale	xiii
Due parole sulle WCAG 2.2 AA che ci accompagneranno in questa lettura	xiv
Capitolo 1 Per la Pubblica Amministrazione e per il settore privato	1
Norma tecnica armonizzata EN 301 549 e relativi aggiornamenti ..	1
Soggetti destinatari della norma	2
Formati e prodotti interessati dalla norma.....	3
Obiettivi di accessibilità	3
Dichiarazione di accessibilità	3
Modello di autovalutazione.....	4
Onere sproporzionato	4
Verifiche tecniche automatizzate e soggettive	4
Trasparenza e soluzioni di accessibilità alternative	6
Capitolo 2 Alternative testuali	9
Contenuti non testuali (1.1.1 A).....	10
Importanza degli attributi alt e ARIA.....	10
Alternative testuali (alt) per le immagini.....	10
Immagini di testo (1.4.5 AA).....	12
Convivenza fra testo e immagini di testo.....	12
Accorgimenti di codice per salvaguardare efficacia visuale e interpretazione degli screen reader	12

	Etichetta nel nome (2.5.3 A)	13
	Convivenza fra testo sintetico e testo adatto per gli screen reader	13
Capitolo 3	Sottotitoli	15
	Sottotitoli per audiovideo preregistrati (1.2.2 A)	16
	Codice per sottotitoli	16
	Codice per integrare sottotitoli di tipo Synchronized Multimedia Integration Language (SMIL)	18
	Sottotitoli in tempo reale (1.2.2 AA)	19
Capitolo 4	Colori e contrasti adeguati	23
	Il colore non deve essere portatore esclusivo di informazione (1.4.1 A)	24
	Accorgimenti redazionali per supportare persone daltoniche	25
	Contrasto efficace per testi e immagini-testo (1.4.3/1.4.11 AA)	26
Capitolo 5	Intermittenze pericolose	29
	Evitare lampeggiamenti pericolosi (2.3.1 A)	29
	Un approccio pragmatico per il rispetto di questo requisito	30
	Codice per evitare l'indicizzazione dei motori di ricerca	30
	Pokemon Shock: effetti su larga scala delle intermittenze pericolose	31
Capitolo 6	Tempi di utilizzo	35
	Regolazione dei tempi di esecuzione (2.2.1 A)	35
	Script per aggiornamenti e relativi avvisi di aggiornamento	36
	Stop-pausa-nascondi per lampeggiamenti, scorrimenti o auto-aggiornamenti di informazioni (2.2.2 A)	37
	Script per gestire elementi a scorrimento e intermittenze	37
Capitolo 7	Scrivere e comunicare in modo comprensibile	43
	Etichettatura linguistica della pagina (3.1.1 A)	43
	Attributo lang e identificazione linguistica della pagina	44
	Etichettatura linguistica di singole parole e frasi (3.1.2 AA)	44
	Attributo lang e identificazione linguistica di singole parole	44
Capitolo 8	Alternative audio e alternative agli audio-video	49
	Alternative per output solo audio o solo video preregistrati (1.2.1 A)	50
	Codice per inserire alternative audio a un video	50
	Importanza della comunicazione multimodale per tutti (ciechi e sordi compresi)	50

Descrizioni testuali o audiodescrizioni per video preregistrati (1.2.3 A)	53
Codice per collegare un video a un'alternativa equivalente.....	53
Video preregistrati supportati da audiodescrizione in sincrono (1.2.5 AA).....	53
Synchronized Multimedia Integration Language	53
Controllo del sonoro (1.4.2 A)	55

Capitolo 9 Autonomia comunicativa dalle percezioni sensoriali57

Soddisfare qualsiasi caratteristica sensoriale a norma di legge (1.3.3 A)	57
Codice per superare le percezioni spaziali.....	58
Oltre la normativa: come articolare le soluzioni di inclusività.....	59

Capitolo 10 Sequenze di lettura e navigazione65

Informazioni, struttura e correlazioni fra elementi a misura di screen reader (1.3.1 A)	66
Codice per un'architettura informativa all'insegna dell'accessibilità.....	66
Tabelle di dati.....	67
Codice per rendere accessibili i dati presentati tramite tabelle ...	67
Sequenza di lettura a misura di screen reader e diversità linguistiche (1.3.2 A).....	68
Codice per una corretta navigazione tramite ausili.....	68
Orientamenti di lettura e scrittura.....	69
Sequenze di navigazione coerenti (3.2.3 AA), sensate e utili (2.4.3 A)	71
Codice per una corretta sequenza di utilizzo di un modulo	71

Capitolo 11 Utilizzo da tastiera73

Tutte le funzioni sono utilizzabili da tastiera (2.1.1 A).....	74
Codice utile per rendere un sito web navigabile da tastiera	74
Nessuna "trappola" per la tastiera (2.1.2 A)	75
Possibilità di disabilitare o rimappare scorciatoie da tastiera (2.1.4 A)	76
Focus sempre visibile, anche da tastiera (2.4.7 AA).....	77
Codice per rendere evidenti gli elementi sottoposti a focus tramite il tasto Tab	77
Cambio di contesto dopo l'attivazione dell'elemento (3.2.1 A) e contenuto sempre visibile anche dopo focus oppure hover (1.4.13 AA e 2.4.11 AA)	79
Script per disabilitare contenuto supplementare che potrebbe offuscare altri elementi.....	80

Capitolo 12	Layout adattivo	81
	Orientamento adattivo (1.3.4 A)	81
	Layout adattivo funzionante con zoom al 400% (1.4.10 AA).....	82
	Codice per layout responsive e adattivo	82
Capitolo 13	Tipografia inclusiva	89
	Ridimensionamento del testo (1.4.4 AA).....	89
	Spaziatura del testo (1.4.12 AA).....	90
	Codice per la corretta gestione degli elementi tipografici	90
Capitolo 14	Navigazione assistita	97
	Salto di blocchi (2.4.1 A).....	97
	Titolazione corretta e significativa (2.4.2 A).....	98
	Esplicitare lo scopo del collegamento (link) rispetto al contesto (2.4.4 A)	98
	Esempi di codice per evidenziare alternative testuali a qualsivoglia elemento multimediale o interattivo.....	98
	Differenti modalità di accesso a una pagina web (2.4.5 AA)	100
	Intestazioni ed etichette (2.4.6 AA)	101
	Esempi di codice per rendere la struttura di un sito web e di un modulo maggiormente comprensibile agli screen reader	101
Capitolo 15	Interazioni assistite tramite attributi e ARIA	105
	Assistenza nell'input (3.2.2 A).....	106
	Script per supportare l'utente finale durante interazioni e compilazioni	106
	Nome, ruolo e valore per i componenti di interfacce determinati da linguaggi di scripting (4.1.2 A).....	108
	Script per individuare elementi di controllo e semantici	108
	Messaggi di stato (4.1.3 AA).....	110
	Script per comunicare status di interazioni e aggiornamenti informativi.....	110
Capitolo 16	Input assistito	113
	Identificare lo scopo degli input (1.3.5 AA)	113
	Esempi di codice per rendere maggiormente consapevole la compilazione di un modulo.....	114
	Etichette e istruzioni per la compilazione di moduli (3.3.2 A).....	116
	Codice per supportare le tecnologie assistive nella compilazione di moduli	117
	Inserimento ridondante (3.3.7 A)	118
	Caratteristiche minime di accessibilità in fase di autenticazione (3.3.8 AA).....	119

Capitolo 17	Interazioni tramite gesti e movimenti	121
	Movimenti del puntatore (2.5.1 A)	121
	Cancellazione di azioni del puntatore (2.5.2 A)	122
	Azionamento da movimento (2.5.4 A) e trascinamenti (2.5.7 A) ..	123
	Dimensione minima di un elemento di controllo (2.5.8 AA)	124
	Minimo dimensionamento e distanziamento degli elementi di controllo.....	125
Capitolo 18	Meccanismi di prevenzione dell'errore	129
	Identificazione di errori (3.3.1 A)	129
	Script per il controllo della corretta compilazione di moduli ..	129
	Suggerimenti per gli errori eventualmente rilevati (3.3.3 AA)	134
	Script per suggerire come rimediare a input errati.....	134
	Prevenzione degli errori in ambito legale e finanziario (3.3.4 AA) ..	136
Capitolo 19	Meccanismi di help e feedback.....	137
	Meccanismi di aiuto coerenti (3.2.6 A)	137
Capitolo 20	Conclusioni e prospettive	145
	Evoluzioni di standard e normative	145
	Parlare sempre con l'utenza finale.....	146
	Realtà virtuali e metaversi vari	146
	Intelligenza artificiale al comando?.....	147
	Le inclusive arts salveranno il mondo digitale?.....	148
Sitografia	151
Bibliografia	153
Appendice A	Verifica degli standard di accessibilità nei sottotitoli creativi	155
	L'importanza dei sottotitoli	156
	Cosa sono i sottotitoli creativi e perché differiscono da quelli "tradizionali"	159
	Mettere in pratica una sottotitolazione creativa	161
Appendice B	Alternative testuali, audio e video nei videogiochi ..	165
	Forme espressive dei videogiochi	165
	Forme espressive di alternative testuali.....	165
	Forme espressive di alternative video	168
	Forme espressive di alternative audio	170
	Conclusioni	171

**Appendice C Accessibilità di un oggetto interattivo composto
da immagini173**

Ridimensionamento delle immagini174
Alternative testuali e linguaggio del testo.....175
 Il linguaggio del testo deve essere identificabile175
Contenuti in movimento176
 Disattivare le animazioni177
 Evitare l'autoplay178
Verificare l'operabilità da tastiera179

Appendice D Valorizzazione dell'esperienza utente nella CAA....181

IN-Book182
IN-Comics183
I contrasti cromatici nel fumetto inclusivo185

Indice analitico.....189