

Standard dostępności treści internetowych WCAG ¹ dla e-materiałów do języka obcego zawodowego

Każdy e-materiał do języka obcego zawodowego, który powstanie w ramach projektu *Opracowanie koncepcji i odbiór e-materiałów edukacyjnych ukierunkowanych na wspieranie kształcenia kompetencji zawodowych* będzie spełniał wymóg dostępności określany mianem WCAG zgodnie z obowiązującym stanem prawnym.

Wytyczne standardu dostępności treści internetowych WCAG 2.1 regulują przepisy ustawy z dnia 4 kwietnia 2019 r. o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych (Dz. U. poz. 848, z późn. zm.). Ustawa wdraża dyrektywę Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/2102 z dnia 26 października 2016 r. w sprawie dostępności stron internetowych i mobilnych aplikacji organów sektora publicznego (Dz. Urz. UE L 327 z 02.12.2016). Art. 5 ust. 1 ustawy z dnia 4 kwietnia 2019 r. o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych stanowi: „Podmioty publiczne zapewniają dostępność cyfrową przez spełnienie przez ich stronę internetową lub aplikację mobilną wymagań określonych w załączniku do ustawy.” I dalej: „Dostępność cyfrowa strony internetowej i aplikacji mobilnej polega na zapewnieniu ich funkcjonalności, kompatybilności, postrzegalności i zrozumiałości. Wymagania określone w załączniku do ustawy uznaje się za spełnione, gdy podmiot publiczny zapewnia dostępność cyfrową z uwzględnieniem wymagań określonych w pkt 9, 10 i 11 normy EN 301 549 V2.1.2.” (s. 3).

Wszystkie e-materiały wytworzone w ramach Konkursu muszą spełniać wytyczne dotyczące dostępności treści internetowych, czyli posiadać takie rozwiązania cyfrowe, które umożliwią korzystanie z tych materiałów jak największej grupie użytkowników.

E-materiały, które spełniają WCAG 2.1 muszą opierać się na 4 zasadach:

- 1) Funkcjonalność, to właściwość strony internetowej lub aplikacji mobilnej umożliwiająca użytkownikowi skorzystanie ze wszystkich oferowanych przez nie funkcji.
Spełnienie zasady funkcjonalności umożliwi użytkownikom znajdować i używać treści oraz funkcji, niezależnie od tego, jak nawigują (np. za pomocą samej klawiatury, samej myszy). Zasadę tę można osiągnąć poprzez:
 - możliwość obsłużenia wszystkiego za pomocą samej klawiatury;
 - opcję odtwarzania – wstrzymywanie i zatrzymywanie poruszające się treści;
 - brak migających treści i możliwość wyłączania ruchomych elementów przez użytkownika;
 - link pozwalający przeskoczyć szybko do treści („przejdź do treści”);
 - zrozumiałe i pasujące do treści tytuły stron;
 - zrozumiałe linki, których treść wyraźnie mówi, dokąd prowadzą;
 - nagłówki, które jasno opisują treści i etykiety jasno opisujące co wpisać w dane pole formularza;
 - dobrą widoczność elementu, który jest w danym momencie wybrany za pomocą klawiatury (fokusa);
 - unikanie złożonych gestów na ekranach dotykowych lub zapewnienie dla nich prostszej alternatywy;
 - możliwość wyłączania i zmiany skrótów klawiaturowych.
- 2) Kompatybilność oznacza właściwość strony internetowej lub aplikacji mobilnej umożliwiającej tej stronie lub aplikacji współpracę z możliwie największą liczbą programów, w tym z narzędziami i programami wspomagającymi osoby niepełnosprawne.
Spełnienie zasady kompatybilności następuje, gdy treści i funkcje działają poprawnie w wielu różnych programach użytkowników (np.: przeglądarkach internetowych oraz czytnikach ekranów osób niepełnosprawnościami wzroku). Zasadę tę można osiągnąć poprzez:
 - prawidłowy kod, zgodny ze standardem sieciowym HTML;
 - dostępne dla użytkowników korzystających z technologii asystujących informacje o statusie/stanie;
 - zgłaszanie przez technologie asystujące pojawiających się ważnych komunikatów czy okien modalnych.
- 3) Postrzegalność, to właściwość strony internetowej lub aplikacji mobilnej umożliwiającej jej odbiór przez użytkownika za pomocą zmysłu słuchu, wzroku lub dotyku.

¹ WCAG zgodnie z aktualnym stanem prawnym oraz zaleceniami WCAG 2.2 <https://www.w3.org/TR/WCAG22/> dostęp 25.11.2024

Spełnienie zasady postrzegalności umożliwi użytkownikom korzystanie ze stroni aplikacji za pomocą dostępnych dla nich zmysłów. Zasadę tę można osiągnąć poprzez:

- alternatywy tekstowe dla treści nietekstowych (np. opis alternatywny do zdjęć i grafik, z których skorzystają osoby niewidome);
- transkrypcje tekstowe materiałów audio i filmów;
- napisy i audiodeskrypcje do filmów;
- logiczną strukturę treści (nagłówki, listy itp.);
- odpowiednie znaczniki dla każdej funkcji (formularzy i tabel danych), aby relacje między treścią były poprawnie zdefiniowane;
- wyróżnienia, które nie opierają się jedynie na kolorze;
- kolory tekstu, które są wyraźnie widoczne na kolorze tła;
- czytelność i widoczność treści i funkcji, gdy rozmiar tekstu zostanie zwiększony o 200%;
- niepublikowanie obrazów tekstu;
- responsywność – automatyczne dostosowywanie się widoku do szerokości ekranu urządzenia użytkownika.

4) Zrozumiałość oznacza właściwość strony internetowej lub aplikacji mobilnej umożliwiającej użytkownikowi tych stron i aplikacji zrozumienie treści i sposobu ich prezentacji. Zasadę tę można osiągnąć poprzez:

- prosty język (bez zbędnych słów i urzędniczego żargonu);
- unikanie trudnych dla użytkowników słów i wyrażeń lub ich wyjaśnienie w prosty sposób;
- wyjaśnienia do skrótów i akronimów;
- określenie w kodzie strony/aplikacji, w jakim języku jest jej treść;
- spójny wygląd i działanie elementów na wszystkich podstronach;
- widoczne i zrozumiałe etykiety przy każdym polu formularza;
- dostępne i zrozumiałe komunikaty błędów w formularzach i odpowiedzi jak je poprawić.

Do ustawy o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych odwołuje się ustawa z dnia 19 lipca 2019 r. o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami w art. 1 ust. 2 „Do dostępności cyfrowej w zakresie nieuregulowanym w niniejszej ustawie stosuje się przepisy ustawy z dnia 4 kwietnia 2019 r. o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych (Dz. U. poz. 848 oraz z 2022 r. poz. 1002)”.

Aktualne wytyczne dla dostępności treści internetowych oznaczone symbolem 2.1 stosowane dla stron internetowych i aplikacji mobilnych w zakresie dostępności dla osób niepełnosprawnych określają 4 zasady, 13 wytycznych, 49 kryteria sukcesu oraz poziomy A, AA.

Tabela 1. *Wytyczne dla dostępności treści internetowych 2.1 stosowane do stron internetowych i aplikacji mobilnych w zakresie dostępności dla osób niepełnosprawnych* (załącznik do ustawy z dnia 4 kwietnia 2019 r. (Dz. U. z 2023 r. poz. 1440)

* szczegółowe opisy na podstawie <https://www.w3.org/Translations/WCAG21-pl/> dostęp 22.11.2024 r.

Zasada	Wytyczna	Kryterium sukcesu	Opis *	Poziom
1 – Postrzegalność	1.1 – Alternatywa tekstowa	1.1.1 - Treść nietekstowa	<p>Wszelkie treści nietekstowe przedstawione użytkownikowi mają swoją tekstową alternatywę, która służy tym samym celom, z wyjątkiem sytuacji opisanych poniżej:</p> <p><u>Kontrolki i wprowadzanie danych przez użytkownika</u></p> <p>Jeśli treść nietekstowa jest kontrolką użytkownika lub polem wprowadzania danych, posiada wtedy nazwę opisującą jej przeznaczenie. (Kryterium sukcesu 4.1.2 podaje dodatkowe wymagania dotyczące kontrolek oraz wprowadzania danych przez użytkownika.)</p> <p><u>Multimedia</u></p>	A

Zasada	Wytyczna	Kryterium sukcesu	Opis *	Poziom
			<p>Jeśli treścią nietekstową są media oparte na czasie, wtedy alternatywa tekstowa zawiera przynajmniej opisowe określenie treści nietekstowej. (Wytyczna 1.2 podaje dodatkowe wymagania, jeśli chodzi o media.)</p> <p><u>Test</u> Jeśli treść nietekstowa jest testem lub ćwiczeniem, które utraciłoby swój sens ze względu na przedstawienie tej samej treści w postaci tekstu, wtedy alternatywa w postaci tekstu podawać powinna przynajmniej opis pozwalający zrozumieć przeznaczenie treści nietekstowej.</p> <p><u>Odczucie zmysłowe</u> Jeśli treść nietekstowa ma za zadanie przede wszystkim tworzyć konkretne odczucie zmysłowe, wtedy alternatywa w postaci tekstu jest opisem pozwalającym zrozumieć przeznaczenie treści nietekstowej.</p> <p><u>CAPTCHA</u> Jeśli celem treści nietekstowej jest potwierdzenie, że do treści ma dostęp człowiek, a nie komputer, wtedy dostarcza się alternatywę w postaci tekstu, która identyfikuje oraz opisuje cel treści nietekstowej. Dostarcza się również alternatywnych zabezpieczeń typu CAPTCHA, dostosowanych do różnych możliwości percepcji użytkowników, uwzględniając różne rodzaje niepełnosprawności.</p> <p><u>Cele dekoracyjne, formatowanie, treść niewidoczna</u> Jeśli treść nietekstowa pełni funkcję czysto dekoracyjną, używana jest do formatowania wizualnego lub też nie jest przedstawiana użytkownikowi, powinna być wdrożona w sposób umożliwiający technologiom wspomagającym jej zignorowanie.</p>	
	1.2 – Multimedia	1.2.1 – Tylko audio lub tylko wideo (nagranie)	<p>Dla mediów nagranych w systemie tylko audio lub tylko wideo stosuje się następujące zasady, z wyjątkiem sytuacji, kiedy nagranie audio lub wideo jest alternatywą dla tekstu i w taki sposób jest oznaczone:</p> <p><u>Alternatywa dla audio</u> Zapewniona jest alternatywa tekstowa dla nagrań dźwiękowych przedstawiająca tę samą treść, co nagranie audio.</p> <p><u>Alternatywa dla wideo</u></p>	A

Zasada	Wytyczna	Kryterium sukcesu	Opis *	Poziom
			Zapewniona jest alternatywa tekstowa albo audiodeskrypcja dla nagrań zawierających tylko wideo przedstawiająca tę samą treść, co nagranie wideo.	
		1.2.2 – Napisy rozszerzone (nagranie)	Do wszystkich nagrań audio w multimedialach zsynchronizowanych (dźwięk i obraz), z wyjątkiem sytuacji, kiedy są one alternatywami dla tekstu i w taki sposób są oznaczone, zapewnione są napisy rozszerzone.	A
		1.2.3 – Audiodeskrypcja lub alternatywa tekstowa dla mediów (nagranie)	Zapewniona jest alternatywa dla multimedialów lub audiodeskrypcja dla nagrań wideo w multimedialach zsynchronizowanych (dźwięk i obraz), z wyjątkiem sytuacji, kiedy są one alternatywami dla tekstu i w taki sposób są oznaczone.	A
		1.2.5 – Audiodeskrypcja (nagranie)	Zapewniona jest audiodeskrypcja dla wszystkich nagrań wideo w multimedialach zsynchronizowanych.	AA
	1.3 – Możliwość adaptacji	1.3.1 – Informacje i relacje	Informacje, struktura oraz relacje między treściami przekazywane poprzez prezentację mogą być odczytane przez program komputerowy lub istnieją w postaci tekstu.	A
		1.3.2 – Zrozumiała kolejność	Jeśli kolejność, w jakiej przedstawiona jest treść, ma znaczenie dla zrozumienia treści – prawidłowa kolejność odczytu musi być określona programowo.	A
		1.3.3 – Właściwości zmysłowe	Instrukcje co do zrozumienia i operowania treścią nie opierają się wyłącznie na właściwościach zmysłowych, takich jak: kształt, rozmiar, wzrokowa lokalizacja, orientacja w przestrzeni lub dźwięk.	A
		1.3.4 – Orientacja	Treść nie ogranicza swojego widoku i działania do jednej orientacji wyświetlania, takiej jak pionowa lub pozioma, chyba że określona orientacja wyświetlania jest istotna.	AA
		1.3.5 – Określenie pożądanej wartości	Cel każdego pola zbierającego informacje o użytkowniku może być programowo określony, gdy: Pole zbierające dane służy celowi określonym w sekcji Przeznaczenie pól danych w komponentach interfejsu użytkownika; oraz Treść jest implementowana za pomocą technologii obsługującej określanie w polach formularza typu oczekiwanych danych.	AA
		1.4.1 – Użycie koloru	Kolor nie jest wykorzystywany jako jedyny wizualny sposób przekazywania	A

Zasada	Wytyczna	Kryterium sukcesu	Opis *	Poziom
	1.4 – Rozróżnialność		informacji, wskazywania czynności do wykonania lub oczekiwania na odpowiedź, czy też wyróżniania elementów wizualnych.	
		1.4.2 – Kontrola odtwarzania dźwięku	Jeśli jakieś nagranie audio włącza się automatycznie na danej stronie i jest odtwarzane przez okres dłuższy niż 3 sekundy, istnieje mechanizm umożliwiający przerwanie lub wyłączenie nagrania albo mechanizm kontrolujący poziom głośności niezależnie od poziomu głośności całego systemu.	A
		1.4.3 – Kontrast (minimum)	Wizualna prezentacja tekstu lub obrazu tekstu posiada współczynnik kontrastu wynoszący przynajmniej 4.5:1, poza następującymi wyjątkami: <u>Duży tekst</u> Duży tekst oraz grafiki takiego tekstu posiadają kontrast przynajmniej 3:1. <u>Incydentalne</u> Tekst lub obrazy tekstu, które są częścią nieaktywnego komponentu interfejsu użytkownika, które są czystą dekoracją, które nie są widoczne lub które są częścią obrazu zawierającego inne istotne treści wizualne, nie wymagają minimalnego kontrastu; <u>Logotyp</u> Tekst, który jest częścią logo lub nazwy własnej produktu (marki), nie wymaga minimalnego kontrastu.	AA
		1.4.4 – Zmiana rozmiaru tekstu	Oprócz napisów rozszerzonych oraz obrazów tekstu, rozmiar tekstu może zostać powiększony do 200% bez użycia technologii wspomagających oraz bez utraty treści lub funkcjonalności.	AA
		1.4.5 – Obrazy tekstu	Jeśli wykorzystywane technologie mogą przedstawiać treść wizualnie, do przekazywania informacji wykorzystuje się tekst, a nie obraz tekstu, z wyjątkiem następujących sytuacji: <u>Możliwy do dostosowania</u> Obraz tekstu może być dostosowany wizualnie do wymagań użytkownika; <u>Istotny</u> Prezentacja tekstu w postaci graficznej jest istotna dla zrozumienia przekazywanej informacji.	AA
		1.4.10 – Dopasowanie do ekranu	Treść może być prezentowana bez utraty informacji lub funkcjonalności, bez konieczności przewijania w dwóch wymiarach dla: Pionowego przewijania treści o szerokości odpowiadającej 320 pikselom CSS;	AA

Zasada	Wytyczna	Kryterium sukcesu	Opis *	Poziom
			Poziomego przewijania treści na wysokości odpowiadającej 256 pikselom CSS. Wyjątkiem są te części treści, które wymagają dwuwymiarowego układu ze względu na sposób używania lub znaczenie.	
		1.4.11 – Kontrast elementów nietekstowych	Wizualna prezentacja następujących elementów ma współczynnik kontrastu co najmniej 3:1 względem sąsiednich kolorów: <u>Komponenty interfejsu użytkownika</u> Informacje wizualne wymagane do identyfikacji komponentów interfejsu użytkownika i ich stanów, z wyjątkiem nieaktywnych składników lub gdy wygląd komponentu jest określony przez agenta użytkownika i nie jest modyfikowany przez autora; <u>Obiekty graficzne</u> Części grafiki wymagane do zrozumienia treści, z wyjątkiem sytuacji, gdy konkretna prezentacja grafiki ma istotne znaczenie dla przekazywanych informacji.	AA
		1.4.12 – Odstępy w tekście	W treściach tworzonych za pomocą języków znaczników, umożliwiających ustawienie poniższych właściwości stylu, nie następuje utrata żadnych treści lub funkcjonalności, gdy tekst ustawiony zostanie tak, aby uwzględniał wszystkie poniższe parametry oraz gdy wprowadzone zostaną zmiany w jakiegokolwiek innej właściwości stylu: Wysokość linii (odstęp między wierszami) do co najmniej 1,5-krotności rozmiaru czcionki; Odstęp między akapitami co najmniej 2 razy większy od rozmiaru czcionki; Odstępy między literami (tracking) do co najmniej 0,12-krotności rozmiaru czcionki; Odstępy między wyrazami do co najmniej 0,16 wielkości czcionki. Wyjątek: Języki naturalne i skrypty, które nie wykorzystują jednej lub więcej z tych właściwości stylu tekstowego w tekście pisanym, mogą być zgodne przy użyciu tylko tych właściwości, które istnieją dla tej kombinacji języka i skryptu.	AA
		1.4.13 – Treść spod kursora lub fokusu	Gdy jakaś treść staje się widoczna po otrzymaniu kursora lub fokusu klawiatury, a po ich usunięciu znika, spełnione są poniższe warunki: <u>Odrzucone</u>	AA

Zasada	Wytyczna	Kryterium sukcesu	Opis *	Poziom
			<p>Istnieje mechanizm umożliwiający odrzucenie dodatkowej treści bez przesuwania wskaźnika myszy lub fokusu klawiatury, chyba że dodatkowa treść przekazuje błąd wprowadzanych danych lub nie przesłania ani nie zastępuje innej treści;</p> <p><u>Wskazywane</u></p> <p>Jeśli wskaźnik myszy (hover) może wyzwolić dodatkową treść, wówczas wskaźnik może zostać przeniesiony na dodatkową treść bez znikania dodatkowej treści;</p> <p><u>Trwałe</u></p> <p>Dodatkowa treść pozostaje widoczna do momentu usunięcia wyzwalacza aktywacji lub fokusu, użytkownik odrzuca go lub jego informacje nie są już ważne.</p> <p>Wyjątek: Wizualna prezentacja dodatkowej treści jest kontrolowana przez program użytkownika i nie jest modyfikowana przez autora.</p>	
2 – Funkcjonalność	2.1 – Dostępność z klawiatury	2.1.1 – Klawiatura	Wszystkie funkcjonalności w treści są obsługiwane za pomocą interfejsu klawiatury, bez wymogu określonego czasu użycia poszczególnych klawiszy, z wyjątkiem sytuacji, kiedy dana funkcja wymaga wprowadzenia informacji przez użytkownika w oparciu o ścieżkę ruchów, a nie w oparciu o punkty końcowe wejścia.	A
		2.1.2 – Bez pułapki na klawiaturę	Jeśli fokus klawiatury można przemieścić do danego komponentu treści za pomocą interfejsu klawiatury, to może on być z niego usunięty również za pomocą interfejsu klawiatury, a jeśli wymagane jest użycie czegoś więcej niż tylko strzałek, tabulatora lub innych standardowych metod wyjścia, użytkownik musi otrzymać odpowiednią podpowiedź, w jaki sposób usunąć fokus z danego komponentu.	A
		2.1.4 – Jednoznakowe skróty klawiaturowe	<p>Jeśli skrót klawiaturowy jest zaimplementowany w treści tylko przy użyciu jednego znaku (litery, w tym wielkiej i małej, cyfry lub symbolu), to przynajmniej jedno z poniższych jest prawdziwe:</p> <p><u>Wyłączanie</u></p> <p>Istnieje mechanizm wyłączania skrótu;</p> <p><u>Mapowanie</u></p> <p>Istnieje mechanizm zmiany mapowania skrótu w celu użycia jednego lub więcej niedrukowalnych znaków klawiatury (np. Ctrl, Alt, itp.);</p> <p><u>Aktywny tylko po otrzymaniu fokusu</u></p>	A

Zasada	Wytyczna	Kryterium sukcesu	Opis *	Poziom
			Skrót klawiaturowy dla komponentu interfejsu użytkownika jest aktywny tylko wtedy, gdy ten komponent ma fokus.	
	2.2 – Wystarczający czas	2.2.1 – Dostosowanie czasu	<p>Gdy czas korzystania z treści jest ograniczany, spełniony jest przynajmniej jeden z poniższych warunków:</p> <p><u>Wyłączenie</u> Użytkownik może wyłączyć limit czasowy, zanim czas upłynie; lub</p> <p><u>Dostosowanie</u> Użytkownik może swobodnie dostosować limit czasowy (przynajmniej o wartość 10 razy większą od wartości domyślnej), zanim czas upłynie; lub</p> <p><u>Wydłużenie</u> Użytkownik jest ostrzegany przed upłynięciem limitu czasowego i ma przynajmniej 20 sekund na wydłużenie limitu za pomocą prostej czynności (np. wciśnij klawisz spacji) oraz może wydłużyć limit przynajmniej dziesięciokrotnie; lub</p> <p><u>Wyjątek dotyczący czasu rzeczywistego</u> Limit czasowy jest wymagany komponentem jakiejś czynności w czasie rzeczywistym (np. aukcji) i nie ma możliwości zmiany limitu; lub</p> <p><u>Wyjątek dotyczący istoty czynności</u> Limit czasowy jest istotny i wydłużenie go anulowałoby lub zaburzałoby daną czynność; lub</p> <p><u>Wyjątek 20 godzin</u> Limit czasowy przekracza 20 godzin.</p>	A
		2.2.2 – Pauza, zatrzymanie, ukrycie	<p>Gdy treść się porusza, migocze, przesuwana lub jest automatycznie aktualizowana, spełnione są wszystkie poniższe warunki: Poruszanie się, przesuwanie, migotanie</p> <p>Każdą informację, która porusza się, przesuwa lub miga, a takie działanie (1) włącza się automatycznie, (2) jest widoczne dłużej niż 5 sekund, (3) jest przedstawiane równolegle z inną treścią – użytkownik może wstrzymać, zatrzymać lub ukryć za pomocą dostępnego mechanizmu, chyba że poruszanie się, przesuwanie lub migotanie jest częścią czynności, w której takie działanie jest istotne, oraz:</p> <p><u>Automatyczna aktualizacja</u> Każdą automatycznie aktualizującą się informację, która (1) włącza się automatycznie oraz (2) jest przedstawiana równolegle z inną treścią – użytkownik może wstrzymać, zatrzymać lub kontrolować częstotliwość</p>	A

Zasada	Wytyczna	Kryterium sukcesu	Opis *	Poziom
			aktualizacji za pomocą dostępnego mechanizmu, chyba, że automatyczna aktualizacja jest częścią takiej czynności, w której takie działanie jest niezbędne.	
	2.2 – Ataki padaczki	2.3.1 – Trzy błyski lub wartości poniżej progu	Strony internetowe nie zawierają w swojej treści niczego, co błyska częściej niż trzy razy w ciągu jednej sekundy, lub też błysk nie przekracza wartości granicznych dla błysków ogólnych i czerwonych.	A
	2.4 – Możliwość nawigacji	2.4.1 – Możliwość pominięcia bloków (nie stosuje się do aplikacji mobilnych)	Istnieje mechanizm, który umożliwia pominięcie bloków treści powtarzanych na wielu stronach internetowych.	A
		2.4.2 – Tytuł strony (nie stosuje się do aplikacji mobilnych)	Strony internetowe mają tytuły, które opisują ich cel lub przedstawiają ich temat.	A
		2.4.3 – Kolejność fokusu	Jeśli strona internetowa może być nawigowana sekwencyjnie, a kolejność nawigacji wpływa na zrozumienie lub funkcjonalność strony, komponenty przyjmują fokus w kolejności, dzięki której zachowany jest sens i funkcjonalność treści.	A
		2.4.4 – Cel linku (w kontekście)	Cel każdego łącza może wynikać z samej treści łącza lub z treści tekstu powiązanego z kontekstem łącza określonym programowo, poza tymi przypadkami, kiedy cel łącza i tak byłby niejasny dla użytkowników.	A
		2.4.5 – Wiele dróg (nie stosuje się do aplikacji mobilnych)	Istnieje więcej niż jeden sposób umożliwiający zlokalizowanie strony internetowej w zestawie stron internetowych, z wyjątkiem sytuacji, kiedy dana strona jest wynikiem jakiejś procedury lub jednym z jej etapów.	AA
		2.4.6 – Nagłówki i etykiety	Nagłówki i etykiety opisują temat lub cel treści.	AA
		2.4.7 – Widoczny fokus	Każdy interfejs posiadający możliwość obsługi przy pomocy klawiatury ma tryb obsługi, w którym fokus klawiatury jest stale widoczny.	AA
	2.5 – Metody obsługi	2.5.1 – Gesty dotykowe	Wszystkie funkcjonalności wykorzystujące do obsługi gesty wielopunktowe lub oparte na ścieżkach mogą być obsługiwane za pomocą dotyku jednopunktowego bez gestu opartego na ścieżce, chyba że istotny jest gest wielopunktowy lub oparty na ścieżce.	A
		2.5.2 –	W przypadku funkcjonalności, które są wywoływane za pomocą dotyku	A

Zasada	Wytyczna	Kryterium sukcesu	Opis *	Poziom
		Rezygnacja ze wskazania	jednopunktowego, co najmniej jedno z poniższych twierdzeń jest prawdziwe: <u>Brak zdarzenia</u> Naciskanie nie wywołuje jakiegokolwiek części zdarzenia; <u>Przerwanie lub cofnięcie</u> Zdarzenie jest zależne od zwolnienia nacisku i istnieje mechanizm, którym można je przerwać lub cofnąć po zwolnieniu nacisku; <u>Odwrócenie zdarzenia</u> Zwolnienie nacisku cofa wywołane zdarzenie i przywraca stan sprzed zdarzenia; <u>Istotne</u> Wciśnięcie jest niezbędne do wywołania zdarzenia.	
		2.5.3 – Etykieta w nazwie	W przypadku komponentów interfejsu użytkownika z etykietami zawierającymi tekst lub obrazy tekstu, nazwa zawiera tekst, który jest prezentowany wizualnie.	A
		2.5.4 – Aktywowanie ruchem	Funkcjonalność, którą można obsługiwać za pomocą ruchu urządzenia lub ruchu użytkownika, można również obsługiwać za pomocą komponentów interfejsu użytkownika, a reagowanie na ruch można wyłączyć, aby zapobiec przypadkowemu uruchomieniu, z wyjątkiem sytuacji, gdy: <u>Obsługiwany interfejs</u> Ruch służy do obsługi funkcjonalności poprzez interfejs obsługiwany przez dostępność; <u>Istotny</u> Ruch jest niezbędny dla funkcji, a to spowodowałoby unieważnienie działania.	A
3 – Zrozumiałość	3.1 – Możliwość odczytania	3.1.1 – Język strony	Domyslny język naturalny każdej strony internetowej może zostać odczytany przez program komputerowy.	A
		3.1.2 – Język części (nie stosuje się do aplikacji mobilnych)	Język naturalny każdej części lub frazy zawartej w treści może zostać odczytany przez program komputerowy, z wyjątkiem nazw własnych, wyrażeń technicznych, słów w nieokreślonym języku oraz słów i fraz, które stanowią część żargonu w bezpośrednio otaczającym je tekście.	AA
	3.2 – Przewidywalność	3.2.1 – Po otrzymaniu fokusu	Przyjęcie fokusu przez dowolny komponent interfejsu użytkownika nie powoduje nieoczekiwanej zmiany kontekstu.	A
		3.2.2 – Podczas wprowadzania danych	Zmiana ustawień jakiegokolwiek komponentu interfejsu użytkownika nie powoduje automatycznej zmiany kontekstu, chyba, że użytkownik został	A

Zasada	Wytyczna	Kryterium sukcesu	Opis *	Poziom
			poinformowany o takim działaniu, zanim zaczął korzystać z komponentu.	
		3.2.3 – Spójna nawigacja (nie stosuje się do aplikacji mobilnych)	Mechanizmy nawigacji, które powtarzają się na wielu stronach internetowych w ramach jednego zestawu stron internetowych, występują w tej samej względnej kolejności za każdym razem, gdy są powtarzane, chyba że zmiana jest inicjowana przez użytkownika.	AA
		3.2.4 – Spójna identyfikacja (nie stosuje się do aplikacji mobilnych)	Komponenty, które mają tę samą funkcjonalność w ramach jednego zestawu stron internetowych, są w taki sam sposób zidentyfikowane.	AA
	3.2 – Pomoc przy wprowadzaniu informacji	3.3.1 – Identyfikacja błędu	Jeśli automatycznie zostanie wykryty błąd wprowadzania danych, system wskazuje błędny element, a użytkownik otrzymuje opis błędu w postaci tekstu.	A
		3.3.2 – Etykiety lub instrukcje	Gdy w treści wymagane jest wprowadzenie danych przez użytkownika, zapewnione są etykiety lub instrukcje.	A
		3.3.3 – Sugestie korekty błędów	Jeśli automatycznie zostanie wykryty błąd wprowadzania danych i znane są sugestie korekty, wtedy użytkownik otrzymuje takie sugestie, chyba, że zagrażałoby to bezpieczeństwu treści lub zmieniło jej cel.	AA
		3.3.4 – Zapobieganie błędom (prawnym, finansowym, w danych)	W przypadku stron internetowych, które powodują zobowiązania prawne, albo na których użytkownik przeprowadza transakcje finansowe, modyfikuje lub usuwa dane w systemach przechowywania danych, nad którymi ma kontrolę, albo udziela odpowiedzi na testy, co najmniej jedna z poniższych informacji jest prawdziwa: <u>Odwracalność</u> Wprowadzenie danych jest odwracalne. <u>Sprawdzanie</u> Dane wprowadzone przez użytkownika są sprawdzane pod kątem błędów, a użytkownik ma możliwość wprowadzenia poprawek. <u>Potwierdzenie</u> Istnieje mechanizm sprawdzania, potwierdzania oraz korekty informacji przed jej ostatecznym wysłaniem.	AA
	4 – Kompatybilność	4.1 – Kompatybilność	4.1.1 – Poprawność kodu	A

Zasada	Wytyczna	Kryterium sukcesu	Opis *	Poziom
			ID są unikalne, z wyjątkiem przypadków, kiedy specyfikacja zezwala na wyżej wymienione cechy.	
		4.1.2 – Nazwa, rola, wartość	Dla wszystkich komponentów interfejsu użytkownika (w tym, ale nie tylko, elementów formularzy, łączy oraz komponentów wygenerowanych przez skrypty) nazwa oraz rola mogą być określone programowo; stan, właściwości oraz wartości, które mogą być ustawione przez użytkownika, mogą również być ustawione programowo; powiadomienie o zmianach w tych elementach dostępne jest dla programów użytkownika, w tym technologii wspomagających.	A
		4.1.3 – Komunikaty o stanie (nie stosuje się do aplikacji mobilnych)	W treści wprowadzonej przy użyciu języka znaczników komunikaty o stanie mogą być programowo określane poprzez role lub właściwości, dzięki czemu mogą być prezentowane użytkownikowi za pomocą technologii wspomagających bez uzyskiwania fokusu.	AA

Poniżej przedstawiono zalecenia, które nie stanowią wyczerpującej wiedzy o wytycznych WCAG 2.1, są jedynie wskazówkami dla twórców e-materiałów. Szczegóły zaleceń zawarte są w dokumencie pod adresem <https://www.w3.org/Translations/WCAG21-pl/> dostęp 22.11.2024 r. (autoryzowane tłumaczenie na język polski) oraz w ustawie z dnia 4 kwietnia 2019 r. o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych (Dz. U. poz. 848, z późn. zm.).

W przypadku opracowania multimediów, które nie będą mogły być w pełni dostępne cyfrowo, producenci e-materiałów w uzgodnieniu z ekspertem projektu do spraw dostępności treści internetowych (WCAG), uzgodnią alternatywę dla tego multimediu.

Dostępność e-materiałów do języka obcego zawodowego dotyczy następujących typów materiałów:

- filmy prezentujące typowe sytuacje zawodowe,
- sekwencje,
- animacje i komiksy,
- zdjęcia, rysunki,
- gra dydaktyczna,
- słownik pojęć dla e-zasobu,
- dokumenty,
- odwołania do istniejących zasobów,
- zasoby sprawdzające.

Nazwa elementu modułu	Wytyczne dostępności WCAG
Typ 1: Filmy prezentujące typowe sytuacje zawodowe	
Film z aktorami i dialogami: wymaga: scenariusza; scenopisu; wyboru aktora lub zespołu aktorów; określenia ról; zdefiniowania scenografii, rekwizytów i ruchu w kadrze; etapu „postprodukcji” - montażu, dodania plansz i napisów itp., czas trwania minimum	Zapewniona jest audiodeskrypcja przedstawiająca tę samą treść, co nagranie wideo, czyli narracja dodana do ścieżki dźwiękowej w celu opisanie istotnych szczegółów obrazu, które nie mogą być zrozumiane z samej głównej ścieżki dźwiękowej.

<p>2 minuty - maksimum 3 minuty, funkcja przewijania filmu.</p> <p>Wymagana sekwencyjność filmu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pierwsze odtworzenie standardowe (obraz i dźwięk), • drugie odtworzenie (obraz i dźwięk) z dodanymi napisami będącymi odzwierciedleniem dialogów, • trzecie odtworzenie (obraz i dźwięk oraz napisy) uwzględniające pauzy po każdym zdaniu celem umożliwienia powtórzenia wypowiedzi po aktorze, • czwarte odtworzenie (obraz) zawierające opis filmu w formie narracji przy użyciu dźwięku i napisów. 	<p>Zapewnione są napisy rozszerzone, czyli zsynchronizowana z obrazem alternatywa tekstowa dla treści dźwiękowych, zarówno mowy, jak i innych odgłosów, niezbędnych do zrozumienia przekazu multimedialnego.</p> <p>Film nie zawiera w swojej treści niczego, co błyska częściej niż trzy razy w ciągu jednej sekundy, lub też błysk nie przekracza wartości granicznych dla błysków ogólnych i czerwonych (błysk to para przeciwstawnych względnych luminancji, która może u niektórych osób wywołać atak padaczki, jeżeli efekt ten ma odpowiednie natężenie i zmienia się z pewną określoną częstotliwością).</p>
<p>Film/animacja z lektorem: wymaga: scenariusza; specyfikacji filmowanych obiektów; ścieżka dźwiękowa zawiera tylko nagranie głosu lektora i ewentualnie podkład muzyczny, czas trwania minimum 2 minuty - maksimum 3 minuty, funkcja przewijania filmu.</p>	<p>Zapewniona jest audiodeskrypcja przedstawiająca tę samą treść, co nagranie video, czyli narracja dodana do ścieżki dźwiękowej w celu opisanie istotnych szczegółów obrazu, które nie mogą być zrozumiane z samej głównej ścieżki dźwiękowej.</p> <p>Zapewnione są napisy rozszerzone, czyli zsynchronizowana z obrazem alternatywa tekstowa dla treści dźwiękowych, zarówno mowy, jak i innych odgłosów, niezbędnych do zrozumienia przekazu multimedialnego.</p> <p>Film/animacja z lektorem nie zawiera w swojej treści niczego, co błyska częściej niż trzy razy w ciągu jednej sekundy, lub też błysk nie przekracza wartości granicznych dla błysków ogólnych i czerwonych (błysk to para przeciwstawnych względnych luminancji, która może u niektórych osób wywołać atak padaczki, jeżeli efekt ten ma odpowiednie natężenie i zmienia się z pewną określoną częstotliwością).</p>
<p>Film instruktażowy: ilustruje kolejność czynności wykonywanych w ramach określonej procedury lub kolejne etapy procesu - bez dźwięku, czas trwania minimum 2 minuty - maksimum 3 minuty, funkcja przewijania filmu.</p>	<p>Zapewniona jest audiodeskrypcja przedstawiająca tę samą treść, co nagranie video, czyli narracja dodana do ścieżki dźwiękowej w celu opisanie istotnych szczegółów obrazu, które nie mogą być zrozumiane z samej głównej ścieżki dźwiękowej.</p> <p>Zapewnione są napisy rozszerzone, czyli zsynchronizowana z obrazem alternatywa tekstowa dla treści dźwiękowych, zarówno mowy, jak i innych odgłosów, niezbędnych do zrozumienia przekazu multimedialnego.</p> <p>Film instruktażowy nie zawiera w swojej treści niczego, co błyska częściej niż trzy razy w ciągu jednej sekundy, lub też błysk nie przekracza wartości granicznych dla błysków ogólnych i czerwonych (błysk to para przeciwstawnych względnych luminancji, która może u niektórych osób wywołać atak padaczki, jeżeli efekt ten ma odpowiednie natężenie i zmienia się z pewną określoną częstotliwością).</p>
<p>Typ 2: Sekwencje</p>	

<p>Sekwencja video: ruchomy obraz pokazujący elementarny fragment procesu lub zjawiska, 10 slajdów.</p>	<p>Zapewniona jest audiodeskrypcja przedstawiająca tę samą treść, co nagranie video, czyli narracja dodana do ścieżki dźwiękowej w celu opisanie istotnych szczegółów obrazu, które nie mogą być zrozumiane z samej głównej ścieżki dźwiękowej.</p> <p>Sekwencja video nie zawiera w swojej treści niczego, co błyska częściej niż trzy razy w ciągu jednej sekundy, lub też błysk nie przekracza wartości granicznych dla błysków ogólnych i czerwonych (błysk to para przeciwnych względnych luminancji, która może u niektórych osób wywołać atak padaczki, jeżeli efekt ten ma odpowiednie natężenie i zmienia się z pewną określoną częstotliwością).</p>
<p>Sekwencja audio: zapis (cyfrowy) rzeczywistego efektu dźwiękowego towarzyszącego określonemu zjawisku np. wypowiedź lektora, dialog aktorów, - czas trwania 1,5 minuty.</p>	<p>Zapewniona jest alternatywa tekstowa dla nagrań dźwiękowych przedstawiająca tę samą treść, co nagranie audio.</p> <p>Jeśli jakieś nagranie audio włącza się automatycznie na danej stronie i jest odtwarzane przez okres dłuższy niż 3 sekundy, istnieje mechanizm umożliwiający przerwanie lub wyłączenie nagrania albo mechanizm kontrolujący poziom głośności niezależnie od poziomu głośności całego systemu.</p>
<p>Sekwencja audio-video: połączenie sekwencji audio i video.</p>	<p>Zapewniona jest audiodeskrypcja przedstawiająca tę samą treść, co nagranie video, czyli narracja dodana do ścieżki dźwiękowej w celu opisanie istotnych szczegółów obrazu, które nie mogą być zrozumiane z samej głównej ścieżki dźwiękowej.</p> <p>Zapewnione są napisy rozszerzone, czyli zsynchronizowana z obrazem alternatywa tekstowa dla treści dźwiękowych, zarówno mowy, jak i innych odgłosów, niezbędnych do zrozumienia przekazu multimedialnego.</p> <p>Zapewniona jest alternatywa tekstowa dla nagrań dźwiękowych przedstawiająca tę samą treść, co nagranie audio.</p> <p>Jeśli jakieś nagranie audio włącza się automatycznie na danej stronie i jest odtwarzane przez okres dłuższy niż 3 sekundy, istnieje mechanizm umożliwiający przerwanie lub wyłączenie nagrania albo mechanizm kontrolujący poziom głośności niezależnie od poziomu głośności całego systemu.</p> <p>Sekwencja audio-video nie zawiera w swojej treści niczego, co błyska częściej niż trzy razy w ciągu jednej sekundy, lub też błysk nie przekracza wartości granicznych dla błysków ogólnych i czerwonych (błysk to para przeciwnych względnych luminancji, która może u niektórych osób wywołać atak padaczki, jeżeli efekt ten ma odpowiednie</p>

	natężenie i zmienia się z pewną określoną częstotliwością).
Typ 3: Animacje i komiks	
Animacja z dźwiękiem: ruchome odwzorowanie zjawisk i procesów w formacie 2D i 3D zrealizowane za pomocą specjalistycznego oprogramowania komputerowego - w celu zilustrowania ich istoty i sekwencyjności, z dźwiękiem rzeczywistym lub generowanym za pomocą syntezy, czas trwania 1,5 minuty.	<p>Zapewniona jest audiodeskrypcja przedstawiająca tę samą treść, co nagranie wideo, czyli narracja dodana do ścieżki dźwiękowej w celu opisanie istotnych szczegółów obrazu, które nie mogą być zrozumiane z samej głównej ścieżki dźwiękowej.</p> <p>Zapewnione są napisy rozszerzone, czyli zsynchronizowana z obrazem alternatywa tekstowa dla treści dźwiękowych, zarówno mowy, jak i innych odgłosów, niezbędnych do zrozumienia przekazu multimedialnego.</p> <p>Animacja z dźwiękiem nie zawiera w swojej treści niczego, co błyska częściej niż trzy razy w ciągu jednej sekundy, lub też błysk nie przekracza wartości granicznych dla błysków ogólnych i czerwonych (błysk to para przeciwstawnych względnych luminancji, która może u niektórych osób wywołać atak padaczki, jeżeli efekt ten ma odpowiednie natężenie i zmienia się z pewną określoną częstotliwością).</p>
Animacja bez dźwięku: ruchome odwzorowanie zjawisk i procesów w formacie 2D i 3D zrealizowane za pomocą specjalistycznego oprogramowania komputerowego - w celu zilustrowania ich istoty i sekwencyjności) bez dźwięku, czas trwania 1,5 minuty.	<p>Zapewniona jest audiodeskrypcja przedstawiająca tę samą treść, co nagranie wideo, czyli narracja dodana do ścieżki dźwiękowej w celu opisanie istotnych szczegółów obrazu, które nie mogą być zrozumiane z samej głównej ścieżki dźwiękowej.</p> <p>Animacja bez dźwięku nie zawiera w swojej treści niczego, co błyska częściej niż trzy razy w ciągu jednej sekundy, lub też błysk nie przekracza wartości granicznych dla błysków ogólnych i czerwonych (błysk to para przeciwstawnych względnych luminancji, która może u niektórych osób wywołać atak padaczki, jeżeli efekt ten ma odpowiednie natężenie i zmienia się z pewną określoną częstotliwością).</p>
Komiks: graficzne (statyczne) i sekwencyjne odwzorowanie sytuacji rzeczywistych z elementami dialogu w postaci tekstu; z zachowaniem odwzorowania emocji postaci, czas trwania 1,5 minuty.	Wszelkie treści nietekstowe przedstawione użytkownikowi mają swoją tekstową alternatywę.
Komiks z dźwiękiem: graficzne (statyczne) i sekwencyjne odwzorowanie sytuacji rzeczywistych z elementami dialogu w postaci tekstu; z zachowaniem odwzorowania emocji postaci, z dźwiękiem, czas trwania 1,5 minuty.	<p>Wszelkie treści nietekstowe przedstawione użytkownikowi mają swoją tekstową alternatywę.</p> <p>Zapewniona jest alternatywa tekstowa dla nagrań dźwiękowych przedstawiająca tę samą treść, co nagranie audio.</p>
Typ 4: Zdjęcia, rysunki	
Fotografia: odwzorowanie zjawisk, sytuacji i obiektów za pomocą różnych technik i urządzeń, np. optycznych, w postaci trwałego pojedynczego obrazu.	Wszelkie treści nietekstowe przedstawione użytkownikowi mają swoją tekstową alternatywę.

Rysunek: kompozycja linii wykonana na płaszczyźnie, polegająca na nanoszeniu na powierzchnię walorów wizualnych przy użyciu odpowiednich narzędzi, np. rysunek o charakterze ilustracyjnym, karykatura, dowcip rysunkowy, kolaż, zagadka rysunkowa (rebus, labirynt,...).	Wszelkie treści nietekstowe przedstawione użytkownikowi mają swoją tekstową alternatywę.
Schemat: statyczne graficzne odwzorowanie struktury, procesu lub funkcjonalności.	Wszelkie treści nietekstowe przedstawione użytkownikowi mają swoją tekstową alternatywę.
Typ 5: Gra dydaktyczna	
Gra dydaktyczna: metoda nauczania wykorzystująca grę (element rywalizacji i współzawodnictwa) jako formę ułatwiającą zdobywanie wiedzy i umiejętności, czas interakcji gry od 1 minuty do 1,5 minuty.	<p>Jeśli są grafiki, zdjęcia, rysunki, wszelkie treści nietekstowe przedstawione użytkownikowi mają swoją tekstową alternatywę.</p> <p>Jeśli są nagrania, zapewniona jest alternatywa tekstowa dla nagrań dźwiękowych przedstawiająca tę samą treść, co nagranie audio.</p> <p>Jeśli jakieś nagranie audio włącza się automatycznie na danej stronie i jest odtwarzane przez okres dłuższy niż 3 sekundy, istnieje mechanizm umożliwiający przerwanie lub wyłączenie nagrania albo mechanizm kontrolujący poziom głośności niezależnie od poziomu głośności całego systemu.</p> <p>Jeśli jest wideo, zapewniona jest audiodeskrypcja przedstawiająca tę samą treść, co nagranie wideo, czyli narracja dodana do ścieżki dźwiękowej w celu opisanie istotnych szczegółów obrazu, które nie mogą być zrozumiane z samej głównej ścieżki dźwiękowej.</p> <p>Jeśli jest wideo to nie zawiera w swojej treści niczego, co błyska częściej niż trzy razy w ciągu jednej sekundy, lub też błysk nie przekracza wartości granicznych dla błysków ogólnych i czerwonych (błysk to para przeciwstawnych względnych luminancji, która może u niektórych osób wywołać atak padaczki, jeżeli efekt ten ma odpowiednie natężenie i zmienia się z pewną określoną częstotliwością).</p> <p>Instrukcje co do zrozumienia i operowania treścią nie opierają się wyłącznie na właściwościach zmysłowych, takich jak: kształt, rozmiar, wzrokowa lokalizacja, orientacja w przestrzeni lub dźwięk.</p> <p>Kolor nie jest wykorzystywany jako jedyny wizualny sposób przekazywania informacji, wskazywania czynności do wykonania lub oczekiwania na odpowiedź, czy też wyróżniania elementów wizualnych.</p>
Typ 6: Słownik pojęć dla e-materiału	
Słownik pojęć dla e-materiału: zawierał będzie słownictwo fachowe, które występuje w całym e-materiale. Można tam sięgnąć po wyjaśnienia, tłumaczenie dotyczące znaczenia. Każdy e-materiał	Cel każdego łącza może wynikać z samej treści łącza lub z treści tekstu powiązanego z kontekstem łącza określonym programowo, poza tymi przypadkami, kiedy cel łącza i tak byłby niejasny dla użytkowników.

<p>zawiera słownictwo fachowe, które jest niezbędne do opanowania języka obcego zawodowego na poziomie A2-B1. Nie zawiera jednak wyrazów pomocniczych występujących w tekstach, jeżeli autorzy zaplanowali, że są to wyrazy, zwroty, których użytkownik powinien domyślać się z kontekstu i pełnią taką rolę dydaktyczną. Słownik zawiera charakterystyczne symbole występujące w słownikach językowych oraz podstawowe informacje o danym słowie, oprócz znaczenia/znaczeń w przypadku rzeczowników zawiera informacje o rodzaju gramatycznym i liczbie pojedynczej i mnogiej, natomiast czasowniki są podane w formie bezokolicznikowej. Pozostałe części mowy podane są w formie nieodmiennej.</p>	
Typ 7: Dokumenty	
<p>Wzorcowe dokumenty tekstowe: możliwe wierne, graficzne odwzorowanie rzeczywistej postaci dokumentów, np. instrukcji, formularzy, druków, archiwaliów, itp.</p>	<p>Jeśli kolejność, w jakiej przedstawiona jest treść, ma znaczenie dla zrozumienia treści – prawidłowa kolejność odczytu musi być określona programowo.</p> <p>Jeśli są grafiki, zdjęcia, rysunki, wszelkie treści nietekstowe przedstawione użytkownikowi mają swoją tekstową alternatywę.</p>
<p>Dokumenty interaktywne: dokumenty w postaci elektronicznej pozwalające na symulowanie przebiegu procesów poprzez dobieranie - zmianę wartości poszczególnych parametrów - interakcja - 1 minuta.</p>	<p>Jeśli kolejność, w jakiej przedstawiona jest treść, ma znaczenie dla zrozumienia treści – prawidłowa kolejność odczytu musi być określona programowo.</p> <p>Gdy w treści wymagane jest wprowadzenie danych przez użytkownika, zapewnione są etykiety lub instrukcje.</p> <p>Jeśli są grafiki, zdjęcia, rysunki, wszelkie treści nietekstowe przedstawione użytkownikowi mają swoją tekstową alternatywę.</p>
<p>Dokumenty hipertekstowe (czytanki w formie tekstu z dźwiękiem): dokumenty tekstowe zawierające treści kształcenia z odwołaniami (łączami) do materiałów hipertekstowego słownika pojęć, oraz mogą zawierać odwołania do materiałów z materiałów dostępnych w zewnętrznych specjalistycznych bazach danych z podaniem daty dostępu. To dokument zawierający treści merytoryczne, objętość: min. 600 znaków, max. 1 strona A4 - 1800 znaków ze spacjami. Dokumenty hipertekstowe posiadają hipertekstowy słownik pojęć - funkcjonalność materiału tekstowego wyróżniająca kluczowe dla danego fragmentu treści pojęcia, umożliwiającą pokazanie ich znaczenia (po umieszczeniu kursora w danym tekście na kluczowym pojęciu na ekranie pojawi się pisemne tłumaczenie na język polski oraz nastąpi odsłuchanie wymowy danego pojęcia w języku obcym.</p>	<p>Cel każdego łącza może wynikać z samej treści łącza lub z treści tekstu powiązanego z kontekstem łącza określonym programowo, poza tymi przypadkami, kiedy cel łącza i tak byłby niejasny dla użytkowników.</p> <p>Jeśli kolejność, w jakiej przedstawiona jest treść, ma znaczenie dla zrozumienia treści – prawidłowa kolejność odczytu musi być określona programowo.</p> <p>Jeśli są grafiki, zdjęcia, rysunki, wszelkie treści nietekstowe przedstawione użytkownikowi mają swoją tekstową alternatywę.</p> <p>Jeśli są nagrania, zapewniona jest alternatywa tekstowa dla nagrań dźwiękowych przedstawiająca tę samą treść, co nagranie audio.</p>
Typ 8: Materiały sprawdzające	
<p>Ćwiczenia, self-testy, quizy: dedykowane do danego e-materiału, aktywności sprawdzające poziom rozumienia i opanowania wiedzy, do zastosowania w</p>	<p>Instrukcje co do zrozumienia i operowania treścią nie opierają się wyłącznie na właściwościach</p>

trybie samokontroli lub weryfikacji efektów kształcenia.	zmysłowych, takich jak: kształt, rozmiar, wzrokowa lokalizacja, orientacja w przestrzeni lub dźwięk. Kolor nie jest wykorzystywany jako jedyny wizualny sposób przekazywania informacji, wskazywania czynności do wykonania lub oczekiwania na odpowiedź, czy też wyróżniania elementów wizualnych. Jeśli są grafiki, zdjęcia, rysunki, wszelkie treści nietekstowe przedstawione użytkownikowi mają swoją tekstową alternatywę.
--	--

Charakterystyka szczegółowych wytycznych dostępności cyfrowej WCAG dla e-materiału w języku obcym:

- film – napisy do filmu w języku angielskim, audiodeskrypcja do filmu w języku polskim;
- grafika – opis alternatywny w języku polskim; jeśli na grafice znajdują się wyrażenia w języku obcym to w opisie alternatywnym należy je wpisać również w języku obcym stosując atrybut lang;
- zasoby sprawdzające – ćwiczenia alternatywne dla podstawowych są przygotowane w języku obcym;
- nagranie – transkrypcja tekstowa w języku obcym;
- język strony e-materiału – projektowanie całej strony w języku obcym z zastosowaniem atrybutu lang; w przypadku strony e-materiału z pojedynczymi wyrazami w języku polskim, stosowanie atrybutu lang tylko do tych wyrażeń.

Dodatkowe wskazania prezentowania treści zgodnie z zasadą projektowania uniwersalnego, wytycznymi dostępności WCAG:

- tabele powinny mieć prostą budowę (bez zagnieżdżonych czy też łączonych komórek); odczyt danych z tabeli powinien być możliwy za pomocą technologii asystujących (czytnik ekranu, nawigacja z poziomu klawiatury); nie należy stosować grafik prezentujących tabele - wymaga to wówczas umieszczenia opisu alternatywnego zawierającego wszelkie dane ujęte w danej tabeli;
- przed każdym linkiem należy napisać czego dotyczy;
- wszystkie elementy na każdej stronie-materiału powinny mieć odpowiednio nadane nagłówki;
- wszelkie dołączane pliki w formatach pdf powinny być dostępne dla technologii asystujących (czytnik ekranu, nawigacja z poziomu klawiatury).