

Accesibilidad y buenas prácticas en la maquetación HTML

Ingeniería | Ingeniería de sistemas

Descripción del Curso

Curso de Ingeniería de Sistemas orientado al desarrollo web con énfasis en accesibilidad. La unidad 3, Corrección de problemas de accesibilidad y verificación de mejoras en maquetas HTML, forma parte de un programa diseñado para que los estudiantes comprendan, apliquen y evalúen prácticas de accesibilidad en interfaces web. Dirigido a estudiantes mayores de 17 años, propone un enfoque práctico donde se analizan maquetas HTML, se identifican problemas de accesibilidad y se implementan mejoras verificables. Se enfatiza la semántica HTML, el uso correcto de etiquetas, descripciones alternativas, contraste adecuado y navegación accesible, así como la documentación de cada cambio y la validación mediante pruebas automatizadas y manuales. El curso integra teoría breve con ejercicios prácticos, fomentando la capacidad de justificar decisiones de diseño y de comunicar resultados a audiencias técnicas y no técnicas. Al completar la unidad, el estudiante estará preparado para identificar, proponer y aplicar soluciones prácticas, y para validar su impacto mediante criterios de aceptación y pruebas de accesibilidad.

Competencias

- Analizar críticamente problemas de accesibilidad en maquetas HTML, identificando causas, impactos y escenarios de uso. - Aplicar principios y normas de accesibilidad (p. ej., WCAG) para proponer soluciones prácticas y verificables, con ejemplos de código y criterios de aceptación. - Desarrollar y adaptar código HTML semántico y accesible, incluyendo estructuras correctas, uso adecuado de etiquetas, textos alternativos y gestión de contraste. - Implementar mejoras en maquetas HTML y realizar validaciones mediante pruebas automáticas y manuales para asegurar que los cambios cumplen los criterios de accesibilidad. - Documentar de manera clara los cambios realizados, manteniendo un registro técnico completo y preparando entregas finales accesibles. - Comunicar hallazgos y decisiones de diseño de accesibilidad a equipos multidisciplinarios, aportando evidencia y justificación técnica. - Integrar prácticas de verificación continua y mejoras iterativas para garantizar que las soluciones sean sostenibles en distintos contextos de uso.

Requerimientos

- Conocimientos previos de HTML y CSS; fundamentos básicos de JavaScript pueden ser útiles pero no obligatorios. - Comprensión básica de accesibilidad y de las pautas WCAG. - Entorno de desarrollo con editor de código (p. ej., VS Code) y navegadores modernos para pruebas. - Acceso a herramientas de verificación de accesibilidad (automatizadas y/o plugins) y capacidad para ejecutar pruebas manuales (navegación con teclado, lectura de pantalla). - Capacidad para documentar cambios de forma estructurada y mantener control de versiones (Git u otros sistemas de control de versiones). - Disponibilidad para trabajar con maquetas HTML existentes y entregar una versión final accesible.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Semántica y buenas prácticas en maquetación HTML para la accesibilidad

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y aplicar etiquetas semánticas adecuadas para estructurar contenido (por ejemplo, header, nav, main, section, article, aside, footer).
- Diseñar una jerarquía de encabezados clara y utilizar listas para organizar información de forma navegable.
- Utilizar tablas de forma accesible cuando corresponda (thead, tbody, th, scope) y emplear roles ARIA sólo cuando sea necesario para mejorar la accesibilidad de componentes interactivos.
- Analizar situaciones donde ARIA no es necesario y evitar su uso excesivo que complique la accesibilidad.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Semántica y estructura HTML

Descripción corta: comprender qué etiquetas usar para dar estructura y significado al contenido, favoreciendo la lectura por tecnologías asistivas.

2. Tema 2: Encabezados y jerarquía

Descripción corta: establecer una jerarquía de encabezados lógica y consistente para facilitar la navegación.

3. Tema 3: Listas, tablas y roles ARIA

Descripción corta: usar listas para agrupaciones y tablas de manera accesible; introducir roles ARIA cuando se requiera enriquecer controles interactivos.

4. Tema 4: Diseño accesible y pruebas básicas

Descripción corta: principios de diseño accesible y primeras pruebas de accesibilidad en maquetas HTML.

Actividades

- **Actividad 1: Análisis de semántica en una maqueta existente** – Analizar una página simple y proponer cambios para mejorar la estructura semántica. Ventajas de usar etiquetas adecuadas y cómo afecta a lectores de pantalla. Puntos clave: identificar roles semánticos, empleo correcto de encabezados y secciones.
- **Actividad 2: Reestructuración con encabezados** – Crear una jerarquía de encabezados lógica en una maqueta de referencia y justificar las decisiones. Aprendizaje activo: practicar navegación por la estructura de la página con teclado y lectores de pantalla.
- **Actividad 3: Uso correcto de listas y tablas** – Aplicar listas para agrupación de contenidos y convertir tablas en soluciones accesibles cuando corresponda, con cabeceras adecuadas y atributos de alcance (scope).
- **Actividad 4: Introducción a roles ARIA** – Demostración y ejercicios breves para entender cuándo y cómo usar roles ARIA necesarios y cuándo no son requeridos.

Evaluación

- Proyecto práctico: Maqueta HTML con estructura semántica y navegación accesible (cumple con encabezados, listas y tablas cuando corresponde). Evidencia: código fuente y pruebas de accesibilidad básicas.
- Rúbrica de evaluación de la semántica: claridad de la jerarquía de encabezados, uso correcto de roles, accesibilidad de listas y tablas.
- Checklist de accesibilidad: verificación de elementos clave (texto alternativo, contraste suficiente, navegación por teclado, etiquetas y roles).

Unidad 2: Evaluación de accesibilidad en maquetación HTML: herramientas y métodos

Objetivos de Aprendizaje

- Aplicar herramientas automáticas de evaluación de accesibilidad (por ejemplo, Lighthouse, axe, WAVE) para identificar problemas comunes.
- Realizar pruebas manuales de accesibilidad: navegación por teclado, contraste, lectura desde lectores de pantalla, y verificación de roles y etiquetas.
- Documentar hallazgos de forma estructurada, incluyendo capturas, descripciones, severidad y recomendaciones de corrección.
- Priorizar acciones de mejora y planificar una versión corregida de la maqueta.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Herramientas automáticas de evaluación

Descripción corta: uso de herramientas para detectar fallos comunes y generar reportes de accesibilidad.

2. Tema 2: Pruebas manuales de accesibilidad

Descripción corta: pruebas de teclado, contraste, lectura por pantalla y navegación fluida.

3. Tema 3: Documentación de hallazgos

Descripción corta: estructurar hallazgos en un informe claro, con evidencias y prioridades.

4. Tema 4: Priorización y plan de mejoras

Descripción corta: establecer prioridades de corrección y plan de implementación.

Actividades

- **Actividad 1: Ejercicio con herramientas automáticas** – Ejecutar Lighthouse y/o axe en una maqueta, interpretar resultados y registrar hallazgos relevantes.
- **Actividad 2: Pruebas manuales de navegación** – Realizar pruebas de acceso con teclado, detectar elementos inaccesibles y registrar problemas de flujo de foco.

- **Actividad 3: Pruebas de contraste y lectura** – Verificar contraste de color y legibilidad; simular lectura por lector de pantalla para escenarios comunes.
- **Actividad 4: Informe de hallazgos** – Elaborar un informe estructurado con hallazgos, evidencias, severidad y recomendaciones de corrección.

Evaluación

- Prueba práctica de evaluación: aplicar herramientas automáticas y registrar un informe de 1 página con hallazgos y priorización.
- Rúbrica de pruebas manuales: evaluación de navegación por teclado, lectura y consistencia de etiquetas.
- Portafolio de evidencias: capturas, listados de problemas, y plan de mejoras priorizadas.

Unidad 3: Unidad 3: Corrección de problemas de accesibilidad y verificación de mejoras en maquetas HTML

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar problemas de accesibilidad comunes en maquetación (estructuras, etiquetas, texto alternativo, contraste, navegación).
- Proponer soluciones prácticas y verificables, con ejemplos de código y criterios de aceptación.
- Implementar las mejoras en la maqueta HTML y validar su efecto mediante pruebas automáticas y manuales.
- Documentar cambios realizados y preparar una versión final accesible para entrega.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Identificación de problemas comunes

Descripción corta: revisión de errores típicos de accesibilidad en maquetación y cómo detectarlos.

2. Tema 2: Soluciones prácticas

Descripción corta: correcciones de HTML, textos alternativos, etiquetas, contraste y uso responsable de ARIA.

3. Tema 3: Verificación de mejoras

Descripción corta: pruebas de accesibilidad tras las correcciones: validación automática y pruebas manuales.

4. Tema 4: Documentación y entrega

Descripción corta: elaboración de informe de cambios y entrega de versión accesible.

Actividades

- **Actividad 1: Auditoría de una maqueta para correcciones** – Identificar problemas de accesibilidad y priorizar correcciones en función de su impacto.

- **Actividad 2: Implementación de mejoras** – Aplicar cambios en HTML (alt en imágenes, encabezados correctos, tablas adecuadas, roles cuando corresponde) y documentar el código modificado.
- **Actividad 3: Verificación post-corrección** – Re-evaluar con herramientas y pruebas manuales para asegurar mejoras y evitar regresiones.
- **Actividad 4: Informe de entrega** – Preparar un informe final que describa cambios, evidencias y criterios de aceptación.

Evaluación

- Evaluación de las correcciones: capacidad de aplicar soluciones técnicas y justificar decisiones de diseño.
- Rúbrica de verificación de accesibilidad post-corrección: pruebas automáticas, pruebas manuales y claridad de la documentación.
- Presentación de la versión accesible y del informe de cambios.