



Tillgänglighet är nödvändigt för vissa användbart för alla

Eu är redo för funktionspassade sidor, är du också det?

Den 28 juni 2025 kommer en EU lag gällande tillgänglighet för produkter, webbsidor, och andra tjänster. Risken om lagen inte följs är att företaget kan bli skyldig vite. WCAG är en standard värd att följa gällande tillgänglighet för att undvika exkludering av användare. WCAG står för Web Content Accessibility Guidelines och är en standard internationellt för att skapa innehåll på webben tillgängligt. Då det är en standard för webben generellt så finns det massor av olika riktlinjer som stöd.

WCAG är strukturerad efter tre olika nivåer:

A - Färg bör inte vara det enda informationsbäraren. Klickbara länkar bör framhåvas i designen. Ljud över 3 sekunders spelning bör kunna styras med paus och ljudets volym.

AA - Text och bilder av text bör ha kontrast mot bakgrunden, zoom av text bör vara möjlig upp till 200%, alternativ text till visuellt innehåll.

AAA - Noggrannare regler gällande kontrastförhållande för text, går att stänga av bakgrunds ljud, förgrund eller bakgrunds färg kring text kan ställas in av användare, radhöjden och styckesindelningen är förhöjd.

Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) kan även delas upp i 4 olika grenar där innehållet bör vara:

- Robust
- Uppfattas
- Hanteras
- Begripas

Robust

För att skapa inkludering för alla användare behövs möjligheter till tillgång från olika webbläsare samt att olika hjälpmedel ska gå att användas på sidan. En skärmläsare är ett verktyg som används av personer med nedsatt synförmåga där text och visuellt innehåll kan läsas upp för användaren.

Skärmläsare är ett hjälpmedel som används för personer med nedsatt synförmåga

För att inkludera användare med synnedsättning eller motoriska funktionshinder som endast använder tangentbord eller röststyrning bör komponenterna beskrivas utifrån den funktion de har och strukturen på sidan bör vara väl strukturerad. Använd t.ex. knapp elementet i koden där en knapp används. För att validera detta finns det validerings verktyg du kan ta hjälp av som [Markup Validation Service](#)

Button, Checkbox, Text input, Text area, Image, Label, Radiobutton, Dropdown

Uppfattas

Möjlighet att uppfatta elementen och informationen för användarna som hur innehållet är strukturerat, olika visuella medier bör ha möjlighet att beskrivas verbalt samt kontrast för färger och urskiljbarhet för ljud är också en viktiga delar för användare med hjälpmedel.

Innehållet på sidan bör vara strukturerat så det är lätt för användarna att använda skärmläsare för både visuella objekt och text. Om det är ostrukturerat kan det vara svårt att navigera för användaren. Tänk på att upprepning av text för olika klickbara element kan göra det omöjligt att uppfatta skillnaden mellan dem för någon som inte ser relationen mellan de olika delarna.

Att skapa **struktur** på sidan gör det lättare för användning av **skärmläsare**.

För att beskriva visuella medier används alt text för att skärmläsaren ska kunna uppfatta det visuella budskapet. Om bilden inte får en text går det inte att uppfatta för personer med nedsatt synförmåga.

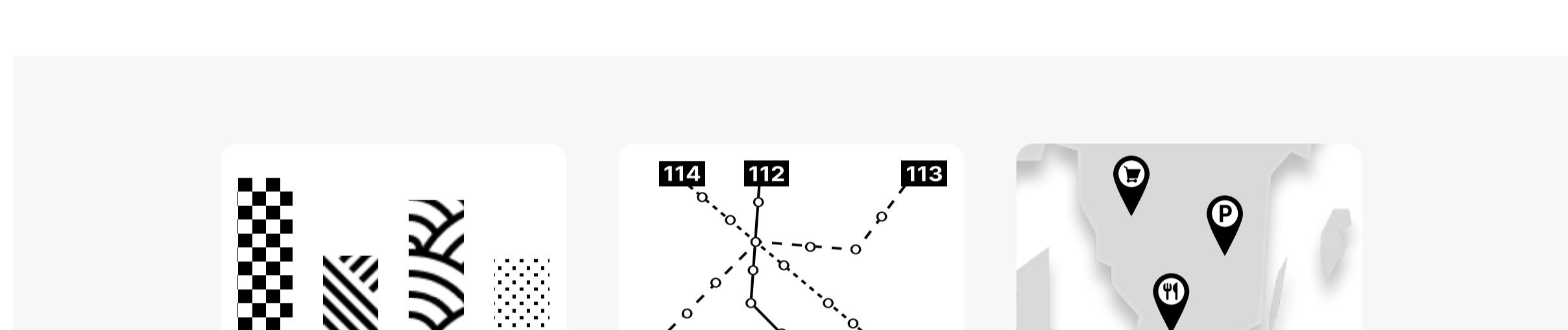
Bilder bör ha **alt attribut** för användare som behöver använda skärmläsare.

```

```

Färgkontrast finns det olika verktyg att använda sig av som Webaims [Contrast Checker](#) för att se om förhållandet mellan text och bakgrund har minst 4.5:1 i kontrastvärde. Det finns också undantag där grafer och andra visuella element endast behöver ett kontrast värde på 3:1. Då element i varandra behöver ha färgkontrast gentemot varandra behövs även de testas gentemot varandra.

Det är också en viktig del att inte endast tänka färg som den enda informationsbäraren på sidan. Att då istället använda strukturella skillnader för att personer med olika slags färgblindhet ska kunna uppfatta informationen. Det går också att använda tooltips som ytterligare tydlighet där text förtydligar informationen vid hover effekt.



Hanteras

Hanterbar navigering via tangentbordet krävs då musen endast är en visuell navigering, låta användaren ta den tid de behöver för att utföra uppgifterna, undvikande av blinkande information för att personer med epilepsi ej ska drabbas, skapa en lätt navigation för uppläsande verktyg, skapa klicklyta då användare med motoriska funktionshinder med yviga rörelse inte ska begränsas.

White space både mellan de olika elementen är fördelaktigt för att användaren ska kunna trycka lätt på interaktiva element. Detta gäller både för mobila touch screens och på datorskärmar för muspekaren. En bra sak att tänka på när sidan är repetitiv är hur det fungerar i de olika formaten.

Använd mycket **whitespace** runt klickbara element.

För att undvika repetitiv information och låta användaren se ett samband mellan det interaktiva elementet och den informationen det tillhör kan en beskrivande länk av rubriken fungera bättre än en repetitiv read more länk under text innehållet. Det ger en användare med skärmläsare informationen direkt i länktexter och vet direkt vad de klickar på för att komma vidare.

Istället för **read more** länkar, använd **rubrik** länkar.

Read more

Important text
Lorem ipsum dolor si amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore...

Kort kommando är en viktig funktion för användare då det effektiviserar arbetet men också väldigt nödvändigt för användare med motoriska funktionshinder eller nedsatt synförmåga då datormusen endast navigerar visuellt på sidan. Olika datorer har olika typer av kommandon som är bra att ha koll på.

Använd **kortkommando** till användare utan datormus.

Begripas

Då kommunikation är det enda sättet att få användaren att interagera med din sida bör innehållet på sidan vara informativt och lätt att förstå. Det användaren ser på sidan bör också vara förutsägbar. Därför kan det vara bra att använda sig av design och andra budskap som är vedertagna i världen.

Det kan också vara bra att elementen på sidan är konsekventa för att användaren ska slippa lära sig funktioner om och om igen. Det tar hjärnkapacitet i onödan och den information och det budskap du egentligen vill få fram till användaren kan få ett större fokus om allt annat är lätt att hantera. Skärmläsare behöver också kunna läsa det som står på sidan, så att testa en skärmläsare och se om det fungerar är en bra ide.

Användaren behöver ha möjlighet att pausa i olika moment och fortfarande veta vad de är på sidan för att kunna fortsätta interaktionen när de kommer tillbaka. Navigeringen är också viktig när något var om något felmeddelande behövs är det viktigt för användaren att veta vad som behövs göras.

Ett exempel på det är att använd hanteringstexten innan input fältet för att användare med skärmläsare ska få meddelandet innan användaren fyller i inputfältet.

Signup
Email
Password
Must have 8 characters and a number
Button

Skriv ut information för inputfältet innan inputfältet.

Det är det också viktigt att de interaktiva elementen reagerar förutsägbart främst för personer med kognitiva funktionsnedsättningar. Detta kan innebära att när du trycker på en knapp så hamnar du där knappen beskriver att du ska hamna. Därför är det viktigt att innehållet och navigeringen stämmer överens med varandra.

Men det är också viktigt att elementen är designade utifrån vedertagna designmönster. Sedan är det bra om de interaktiva elementen på sidan är konsekvent designade så användaren lätt känner igen att en knapp är en knapp och ett inputfält är ett inputfält.

Button, Button, Button, Button x

Vilket element är en knapp?

Sammanfattning

Då EU's lagförslag gällande tillgänglighet bli obligatoriskt 28 juni 2025 är det många företag som blir påverkade och behöver börja förändra upplägget på webbsidan, i produkten eller andra system. Ju tidigare Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) standarden följs desto lättare blir arbetet att förändra tillgängligheten och därmed också billigare att implementera. Därför kan det vara en fördel att dra oronen åt sig och se över om produkten du äger eller arbetar på följer tillgänglighets kraven enligt EU.

AV LINN JANSSON
Linn är en produktdesigner med grund inom UX design med stort intresse i att skapa UI design så tillgängligt för användare som möjligt. Linn arbetar med verktyg som Figma och Adobe för att skapa prototyper, mockups och wireframes som hon även testar på användare för att möta användarens behov.