

Voor meer informatie over deze goede praktijken kun je onze educatieve fiches raadplegen op **inclusive-steps.be**

- Optimaliseer interactiegebieden:
 - Zorg ervoor dat je knoppen ook buiten hun context begrijpelijk zijn.
 - Geef klikbare elementen een goede grootte.
 - Vermijd interactiegebieden die te dicht bij elkaar liggen en dubbelzinnig zijn.

- Structureer je informatie:
 - Hierarchiseer de informatie correct.
 - Zorg voor voldoende witruimte, marges en kolombreedtes.
 - Denk eerst mobiel (mobile-first).
 - Organiseer de inhoud duidelijk voor elk type apparaat (tablet, breedbeeldscherm, mobiel...).

- Let op de kleuren:
 - Bereken de contrastverhouding.
 - Gebruik kleuren niet als enige informatiebron.
 - Let op voor teksten op afbeeldingen.

MEMO

• Pagina 5

WEB DESIGN

MEMO

• Pagina 4

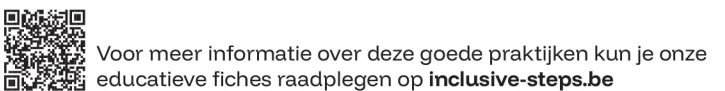
INHOUD

Als je inhoud schrijft voor je project of communicatie, zijn hier enkele belangrijke punten:

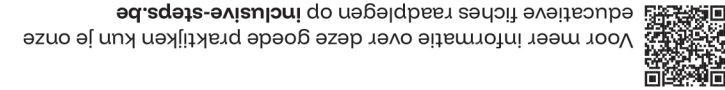
- Informatie tekstueel overbrengen:
 - Voeg **alternatieve teksten** toe aan informatieve
 - Voeg **ondertitels** toe aan video's en audio-inhoud.
 - Voeg een **transcriptie** toe aan audio- en video-inhoud.

- Zorg voor duidelijke inhoud:
 - Gebruik **FALC** om de inhoud te schrijven.
 - Splits de teksten op in **verschillende alinea's**, met **titels** en **ondertitels**.
 - Vermijd **ingewikkelde woorden** en **acroniemen**, of **leg ze duidelijk uit**.

- Wees voorzichtig op sociale media:
 - Gebruik **geen nagebootste vetdruk of cursief** en **fantasielettertypes**.
 - Beschrijf informatieve afbeeldingen** in je bericht.
 - Gebruik **emoji's met mate** en plaats ze op de juiste manier.



Voor meer informatie over deze goede praktijken kun je onze educatieve fiches raadplegen op **inclusive-steps.be**



Voor meer informatie over deze goede praktijken kun je onze educatieve fiches raadplegen op **inclusive-steps.be**

- Maak het project aanpasbaar:
 - Controleer de zoom op 300%.
 - Gebruik **relatieve eenheden** in plaats van px.
 - Gebruik **flexibele rasters** (bijv. flexbox).

- Let op dynamische inhoud:
 - Laat de gebruik(st)er **genoeg tijd** om de inhoud te lezen en ermee te interageren.
 - De hover moet ook **werken bij focus**.
 - Blokkeer de **toetsenbordnavigatie** in je dynamische elementen wanneer ze geopend zijn.
 - Geef de mogelijkheid om **animaties te stoppen**.

- Gebruik HTML-markup:
 - Gebruik **ARIA** wanneer dat nodig is.
 - Gebruik het **native gedrag** van HTML-tags.
 - Zorg voor een **goede codestructuur**.

MEMO

• Pagina 6

WEBONTWIKKELING

MEMO

• Pagina 3

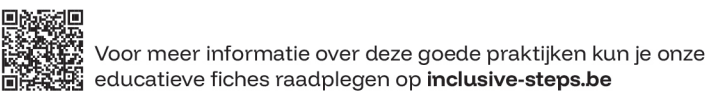
PROJECTBEHEER

Als je een project leidt, alleen of in teamverband, en je wilt digitale toegankelijkheid integreren, zijn hier enkele belangrijke punten:

- Test je project:
 - Test de **toetsenbordnavigatie** en/of schermlezer.
 - Gebruik naast handmatige tests ook **specifieke tools**.
 - Houd je **tests** en verbeteringen bij.

- Praat erover en maak mensen bewust:
 - Organiseer **uitwisselingssessies**.
 - Waardeer wat **al in gang is gezet**.
 - Moedig anderen aan om **actie te ondernemen**.

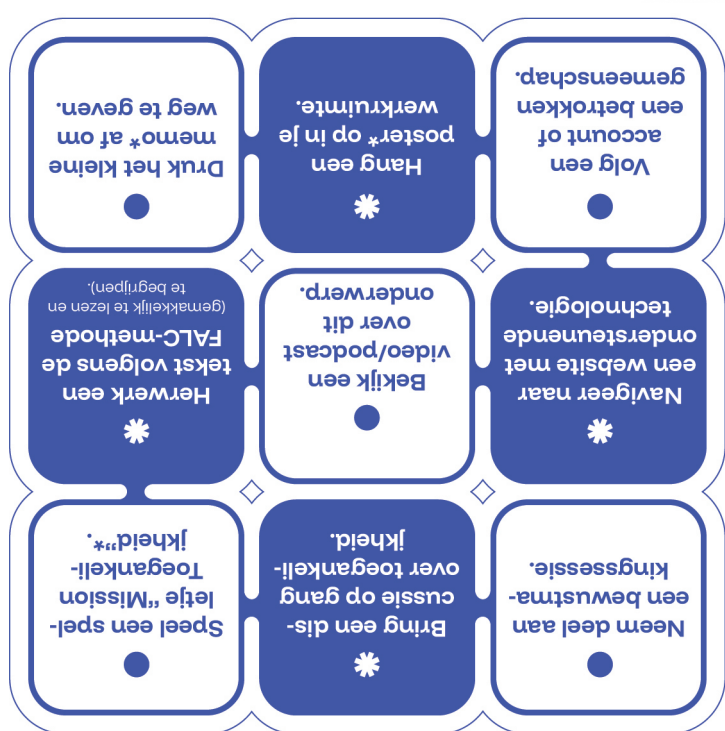
- Integreer toegankelijkheid in je processen:
 - Zorg voor controlepunten voor toegankelijkheid in elke fase van het project.
 - Stel een **budget voor toegankelijkheid** vast.
 - Documenteer de **geleerde lessen** na elk project.



Voor meer informatie over deze goede praktijken kun je onze educatieve fiches raadplegen op **inclusive-steps.be**



*Alle tools die je kunt downloaden en afdrukken vind je onder de tabbladen **Mission Toegankelijkheid** en **Memo Bingo**



Elk aangevinkt vakje is een kleine overwinning voor een inclusiever intermet! **Deel, ondernem actie, maak mensen bewust...** En zie hoe je bingo vol raakt naarmate je je inzet voor digitale toegankelijkheid.



MEMO

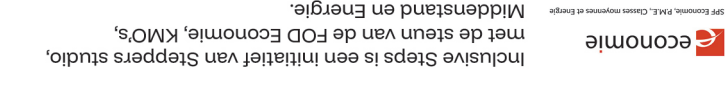
• Pagina 1-2

PROJECTBEHEER

MEMO

• Pagina 3

PROJECTBEHEER



Inclusive Steps is een initiatief van Steppers studio, met de steun van de FOD Economie, KMO's, Middenstand en Energie.

Het kleine Memo voor digitale toegankelijkheid*

THINK ACCESSIBLE, BUILD BETTER

inclusive steps

Hoe maak ik het ?



DIGITALE TOEGANKELIJKHEID

• Pagina 1-2

PROJECTBEHEER

DIGITALE TOEGANKELIJKHEID

• Pagina 3

PROJECTBEHEER

Als je een project bouwt en ontwerpt, zijn hier enkele belangrijke punten:

- 1. WAARNEEMBAAR
 - De informatie en de onderdelen van de interface moeten aan jou worden aangeboden op een manier die je kunt waarnemen door je gezichtsvermogen en je gehoor.

- Enkele begrippen :
 - Tekstuele equivalenten,
 - Kleuren en contrasten,
 - Aanpasbare inhoud, ...

- 2. BRUIKBAAR
 - een website of applicatie moet gemakkelijk te navigeren zijn. De interactieve onderdelen moeten voor iedereen functioneel zijn, ongeacht de situatie, de hulpmiddelen of de context waarin ze worden gebruikt.

- Enkele begrippen :
 - Leestijd,
 - Navigatie met het toetsenbord,
 - Klikbare zones, ...

- 3. BEGRIJPELIJK
 - De informatie moet duidelijk en coherent zijn. Het gebruik van de interface moet voorspelbaar zijn.

- Enkele begrippen :
 - Duidelijke taal (FALC),
 - Duidelijke instructies,
 - Eenvoudige animaties, ...

- 4. ROBUUST
 - De inhoud moet zo zijn ontworpen dat deze correct kan worden geïnterpreteerd door verschillende browsers, apparaten en ondersteunende technologieën, zowel nu als in de toekomst.

- Enkele begrippen :
 - Standaard HTML,
 - Compatibiliteit met ondersteunende technologieën, ...