

El arte de escribir descripciones alternativas



Jonathan Chacón Barbero
*Consultor en accesibilidad, usabilidad
y nuevas tecnologías*
Equipo de redacción y coordinación
Revista Asepau

Una de las barreras de accesibilidad más comunes que nos podemos encontrar en cualquier interfaz digital es la presencia de elementos visuales como imágenes, iconos o dibujos realizados con caracteres que resultan una barrera muy importante para aquellas personas que no pueden interpretar la información visual.

Esta barrera de accesibilidad, aparentemente, tiene una solución muy sencilla que consiste en proporcionar una descripción del contenido visual. A esta descripción textual se la denomina descripción alternativa o alternativa textual a una imagen.

El contexto importa

A la hora de describir una imagen para que sea un elemento útil de información para todos los usuarios que no puedan acceder a la información visual podemos pensar que debemos limitarnos a describir qué aparece en la imagen. Esto no es lo apropiado en la mayoría de los casos.

Una fotografía de un hombre y una mujer paseando felices por el parque junto a un niño y una niña en un día soleado puede describirse así cuando queremos que el usuario sepa qué hay en la imagen por ejemplo si visitamos una página donde se muestran fotografías compartidas por otras personas. Pero si esa imagen está dentro de un artículo donde se habla del papel de las familias en un entorno educativo saludable quizás esa descripción no aporte nada al significado final del artículo.

Para que la descripción de la imagen se considere útil debería describirse en apoyo a la información mostrada en el artículo.

Para que la descripción de la imagen se considere útil debería describirse en apoyo a la información mostrada en el artículo. De no ser así la imagen debería considerarse decorativa y tratarse como elemento decorativo para la accesibilidad.

Incluso una descripción totalmente objetiva puede resultar insuficiente si queremos hacer partícipe al lector con discapacidad visual de la emoción o la fuerza que se transmiten en algunas imágenes. En el artículo [Writing great alt text: Emotion matters](#) podemos encontrar ejemplos de lo importante que es describir una imagen aportando información sobre las emociones que transmite.

Tampoco es útil una descripción objetiva cuando una imagen es descrita sin atender a su entorno visual y su funcionalidad a la hora de describir algo. Por ejemplo, imaginemos tres imágenes de izquierda a derecha: una imagen de una vaca, una imagen de una flecha apuntando a la derecha y una imagen de una lechuga. Estas tres imágenes descritas como vaca, flecha apuntando a la derecha y lechuga no transmitirán la idea que se podría mostrar en un diagrama relacional indicando que la vaca come lechuga.

En estos casos es mejor ocultar estas imágenes por separado e incluir una descripción global para todo el diagrama transmitiendo la idea de esa relación entre la vaca y la lechuga. Dependiendo de la plataforma tecnológica en la que se muestra el diagrama (Web, Android o iOS) se deberán emplear distintas técnicas.

Por otro lado, cuando el contexto de una imagen se relaciona con algo funcional de la interfaz la descripción de la imagen se debe centrar en su función. Por ejemplo, una imagen de un sobre postal nunca debería describirse así si se utiliza como elemento de representación para un enlace que enviará un correo electrónico. En este caso la imagen debe describirse como "Enviar por correo electrónico".

Esto sucede también en imágenes utilizadas para representar la función de botones, enlaces o cualquier elemento o etiqueta de formulario. Es muy habitual ver una lupa junto a un cuadro de texto para representar que es un elemento de búsqueda. Si esa imagen se describe como lupa en lugar de buscar puede resultar confuso para algunos usuarios.

El lenguaje visual que puede parecer innato en realidad es algo cultural y aprendido.

Esto se debe a que el lenguaje visual que puede parecer innato en realidad es algo cultural y aprendido. Una persona del mundo occidental al ver una flecha apuntando a la izquierda interpreta que es algo para retroceder o si ve un cuadro con la letra X entiende que es para cerrar algo. Esta interpretación de la información visual no es común para todas las personas. Una persona ciega de nacimiento puede que no conozca las metáforas visuales utilizadas actualmente

y una persona que su sistema de lectoescritura sea distinto al del mundo occidental pueda encontrar problemas para interpretar la funcionalidad de las flechas para retroceder y continuar. Por todo esto es necesario que las descripciones de las imágenes de botones o enlaces estén centradas en describir la funcionalidad que representan.

Agregando descripciones alternativas en elementos visuales

A la hora de indicar una descripción alternativa a un elemento visual cada entorno proporciona elementos propios de la tecnología o funciones incluidas en la API de accesibilidad.

Por ejemplo, en Android todas las descripciones alternativas para cualquier tipo de control visual se indican con la propiedad **ContentDescription**. En iOS, WatchOS y TvOS, todos sistemas operativos de Apple, se utiliza la propiedad **AccessibilityLabel**. Estas propiedades admiten como valor una cadena de texto que será verbalizada cuando el lector de pantallas focaliza el elemento que proporciona esta descripción alternativa.

Para la Web el único elemento que proporciona una propiedad específica para describir una imagen es el elemento . Esta propiedad es el atributo ALT.

```

```

¿Pero qué sucede si queremos aportar una descripción alternativa para un elemento mostrado a través de otra etiqueta distinta a *img*? Para extender la funcionalidad de las tecnologías de la Web está **Accessible Rich Internet Applications (ARIA)** que proporciona un extra de propiedades y funciones para HTML para mejorar aquellas páginas web que intentan comportarse como una aplicación nativa.

Dentro de ARIA encontramos el atributo **ARIA-LABEL** que permite sustituir cualquier elemento para que un lector de pantallas u otro producto de apoyo lea la descripción alternativa en su lugar. Esto es útil, por ejemplo, si utilizamos emojis o dibujos realizados con caracteres. Por ejemplo, imaginemos que tenemos un botón de retroceder el cual utiliza una flecha dibujada por texto. El texto <- leído por un lector de pantallas sería algo como "menor que guion" siendo algo incomprendible para una persona ciega que nunca haya visto.

La solución pasa por utilizar ARIA-LABEL de la siguiente forma:

```
<button name="backButton" aria-label="retroceder">  
<-  
</button>
```

Descripción con roles

La lectura de la descripción alternativa no oculta el rol o funcionalidad del control. Esto implica que tras leer la descripción alternativa se leerá su rol indicando si el control es un botón, una casilla de verificación, un cuadro de edición o lo que corresponda en cada caso.

Si la persona encargada de proporcionar la descripción alternativa a un elemento incluye esta información semántica del rol del control las personas ciegas encontrarán elementos como: "Noticia, botón, botón" o "Tus viajes, pestaña, pestaña" que son problemas bastante habituales en algunas aplicaciones web o nativas de empresas que, por motivos legales, emprenden la labor de proporcionar parches de accesibilidad en sus servicios y se dedican a incluir descripciones alternativas en todos los elementos sin entender por qué, cómo y para qué se utilizan las descripciones alternativas provocando la aparición de barreras de accesibilidad por un mal uso de las técnicas para crear interfaces accesibles.

Descripciones alternativas que generan ruido

Dentro de una interfaz de usuario hay elementos claramente decorativos que aparecen visualmente para embellecer la apariencia visual de la información. A nadie se le ocurre que las líneas horizontales de un cuaderno deban incluir una descripción alternativa pues esto sucede en algunas interfaces digitales cuando la persona encargada de incluir las descripciones alternativas incluye esta solución de accesibilidad en todas las imágenes que encuentra sin prestar atención a la funcionalidad de dicha imagen provocando que el ruido y los problemas de comprensión aumenten para las personas que utilizan productos de apoyo para acceder al contenido.

En el caso de una imagen con función decorativa la descripción alternativa siempre debe estar vacía. En la web esto se consigue con el valor vacío para el atributo ALT (*alt=""*).

En el caso de Android o iOS lo que se debe hacer es que el control de visualización de imágenes sea invisible para la capa de accesibilidad. Limitando esta presencia en la capa de accesibilidad se consigue

Incluir descripciones alternativas en todos los elementos sin entender por qué, cómo y para qué se utilizan, provoca la aparición de barreras de accesibilidad por un mal uso.

que los lectores de pantallas y otros productos de apoyo ignoren estos elementos decorativos y se centren en la funcionalidad y el contenido de la interfaz que están explorando.

¿El tamaño importa?

A la hora de describir una imagen nos podemos encontrar con el dilema de la longitud mínima y máxima que podemos emplear para describir la imagen. Aunque esto podía ser un problema con los navegadores web y los productos de apoyo de la primera década del siglo 21 actualmente no existe ningún problema por incluir descripciones de 100, 500 o 1000 caracteres, aunque puede haber limitaciones técnicas dependiendo de la tecnología o plataforma. Por ejemplo, la red social Twitter actualmente no permite descripciones alternativas de más de 450 caracteres.

Aunque esto nos puede animar a dar rienda suelta a nuestra creatividad literaria a la hora de describir las imágenes debemos recordar que todo este texto será leído por productos de apoyo por lo que hay que tener cuidado con algunos posibles problemas.

Ya hemos visto que a la hora de describir una imagen por su funcionalidad debemos centrarnos en qué acción se realizará al activar el botón o enlace que contiene dicha imagen. La persona que usa el lector de pantallas entenderá lo mismo al escuchar “Siguiente, botón” que al escuchar “Ir a la página siguiente en la que se seguirá con el proceso de compra de ropa de verano en nuestro portal web de comercio electrónico de prendas de vestir de última moda, botón” pero con la primera opción la persona se sentirá menos cansada mentalmente.

También imaginemos una página web que tenemos un párrafo, a continuación, una imagen y posteriormente otro párrafo que continua con la lectura del primer párrafo. Por ejemplo:

En el pueblo que nací todas las casas eran pequeñas, bajas y blancas. No había farolas, bancos ni papeleras. Sus calles eran fotografías de un lugar del siglo pasado.

[Imagen con una ilustración del pueblo]

La iglesia era el único edificio que destacaba por sus vidrieras, su torre y su gran portalón. Era un edificio robusto, de paredes blancas y sombras durante todos los días del año.

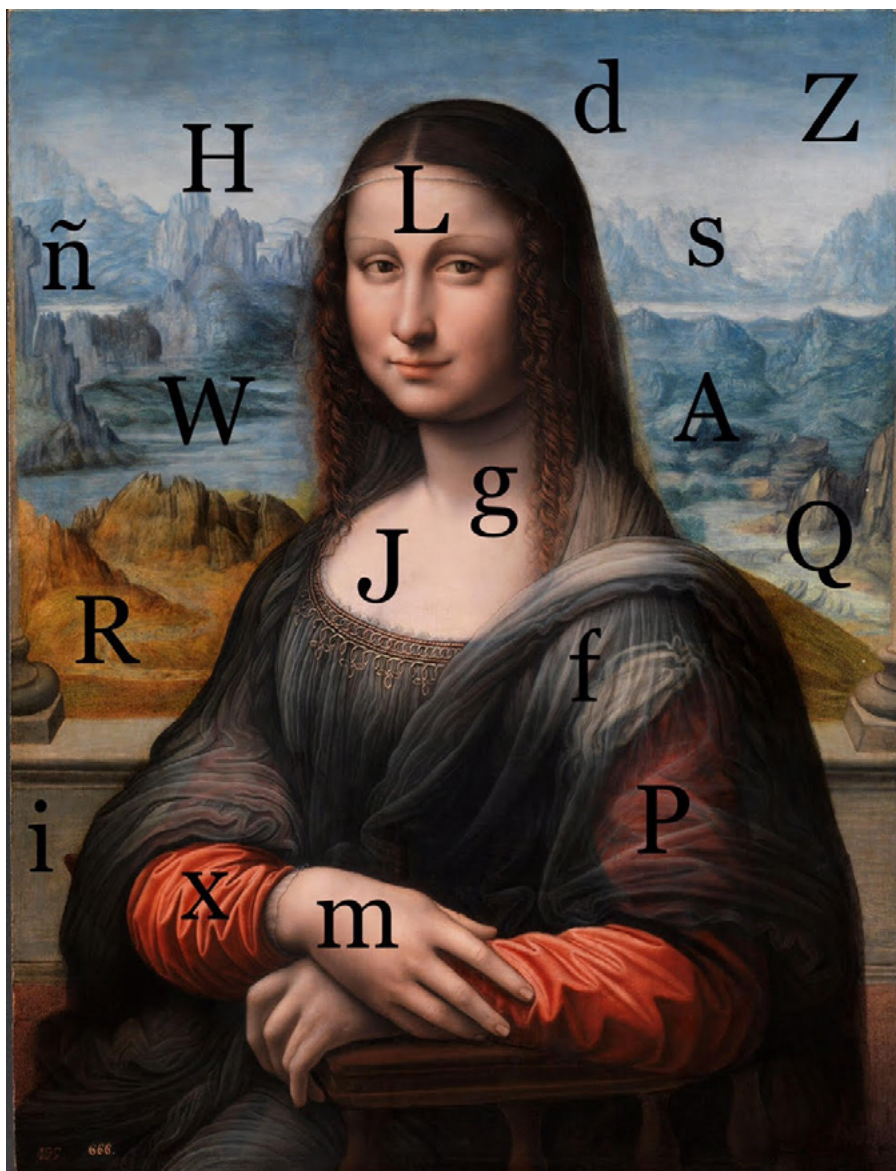
Imaginemos que la descripción para la ilustración es un texto de unas 200 palabras donde damos en detalle información sobre la

arquitectura de las casas, el detalle de puertas, adoquines y tejados, así como información de la gente que puede aparecer en la imagen.

Si la descripción alternativa para la ilustración situada entre esos dos párrafos es demasiado larga la persona que utiliza un lector de pantallas puede perder el hilo de lo que se dijo en el párrafo anterior.

El equilibrio como solución

En conclusión, podemos decir que las descripciones alternativas para los elementos visuales son necesarias para una correcta accesibilidad pero estas alternativas textuales deben incorporarse de forma apropiada con las técnicas correctas, aportando la información necesaria a su contexto y limitando el nivel de ruido general de la interfaz.



Fuente: Elaboración propia del autor