

Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1

W3C 권고안 2018년 6월 5일

개요

WCAG (Web Content Accessibility Guidelines) 2.1은 웹 콘텐츠의 접근성을 향상시키기 위한 권고안을 광범위하게 다룬다. 이 지침을 준수하면 전맹, 저시력, 청각 장애, 청각 손실, 운동 장애, 언어 장애, 감광성 등의 장애뿐 아니라 학습 장애와 인지 장애 등 다양한 장애가 있는 사람들이 좀 더 쉽게 콘텐츠에 접근할 수 있게 된다. 다만, 이 권고안의 지침을 준수하더라도 그러한 장애가 있는 사람들의 모든 사용자 요구를 만족할 수는 없다. 이 지침은 데스크톱과 랩톱, 태블릿, 모바일 기기에서 웹 콘텐츠의 접근성을 다룬다. 지침을 준수하면 일반적으로 웹 콘텐츠의 사용성도 향상된다.

WCAG 2.1 적합 기준은 테스트 가능한 항목으로 작성됐으며, 특정 기술에 좌우되지 않는다. 적합 기준 해석에 관한 일반적인 정보 및 특정 기술에서의 적합 기준 만족에 관한 설명은 별도의 문서에서 제공한다. WCAG 기술 자료 및 교육 자료에 관한 소개와 링크는 [Web Content Accessibility Guidelines \(WCAG\) Overview](#)를 참고한다.

WCAG 2.1은 2008년 12월 W3C Recommendation으로 발행된 Web Content Accessibility Guidelines 2.0 [WCAG20]을 기반으로 보완한 버전이다. WCAG 2.1을 준수하는 콘텐츠는 WCAG 2.0 역시 준수한다. WG에 따르면, WCAG 2.1에서는 WCAG 2.0을 준수해야 하는 정책에 관한 대체 수단을 제공하고자 한다. WCAG 2.1이 발표됐어도 WCAG 2.0이 더 이상 사용되지 않거나 WCAG 2.1이 WCAG 2.0을 대체하지는 않는다. W3C는 WCAG 2.0을 W3C 권고안으로 유지하면서, WCAG 2.1의 사용을 장려해 향후 접근성의 적용 가능성을 극대화하고자 한다. 또한, W3C는 웹 접근성 정책을 개발하거나 수정할 때 WCAG의 가장 최신 버전을 사용하도록 장려한다.

문서 상태

이 절에서는 이 문서의 발행일을 기준으로 문서의 상태를 설명한다. 이 문서는 다른 문서로 대체될 수

NULI 널리

있다. 현재 W3C 발행 문서 목록과 이 구술 보고서의 최신 개정본은 [W3C technical reports index](#)를 참고한다.

이 문서는 [AG WG\(Accessibility Guidelines Working Group\)](#)에서 작성한 WCAG 2.1의 [권고안](#)이다.

이 문서는 W3C 회원과 소프트웨어 개발자, 기타 W3C 그룹 및 관계자의 검토를 거쳤으며, 책임자가 W3C 권고안으로 보증한다. 안정된 문서로서 참고 자료로 활용하거나 다른 문서에서 인용할 수 있다. 이 권고안을 만드는 데 있어 W3C의 역할은 사람들의 관심을 끌어내고 이 권고안이 널리 배포될 수 있게 홍보하는 것이다. 이를 통해 웹의 기능성과 상호 운용성 또한 향상될 수 있다.

W3C는 이 권고안을 발행함으로써 권고안에 기술된 기능이 CSS Values 및 Units Module Level 3의 변경 또는 Pointer Events Level 2의 영향을 받지 않을 것으로 예상한다. Working Group은 이러한 스펙을 지속적으로 주시할 예정이다.

의견은 [W3C WCAG GitHub 저장소](#)에 이슈로 등록한다. Working Group의 요청에 따라 공공 의견을 새 이슈로 제기하며, 이슈별로 개별 의견을 담도록 한다. GitHub 계정을 만들어 이슈를 제기하는 것은 무료다. GitHub에서 이슈를 제기하기 어렵다면 public-agwg-comments@w3.org (comment archive)로 메일을 보내는 방법도 있다. WCAG 2.1 권고안에서 받은 의견을 현재 지침에 바로 반영할 수는 없지만, errata 또는 WCAG의 향후 버전에서 언급할 수 있다. Working Group에서는 의견에 관한 공식 답변을 계획하고 있지는 않다. [등록된 이슈](#) 목록과 [AG WG 메일링 목록 논의 내용 보관소](#)를 공개적으로 사용할 수 있으며, Working Group에서 진행하는 향후 작업에서 이 문서에 관한 의견을 다룰 수 있다.

이 문서는 [AG WG](#)에서 작성한 권고안이다.

Working Group의 [실행 보고서](#)를 참고한다.

이 문서는 W3C 회원과 소프트웨어 개발자, 기타 W3C 그룹 및 관계자가 검토했으며, 책임자가 W3C 권고안으로 보증한다. 안정된 문서로서 참고 자료로 활용하거나 다른 문서에서 인용할 수 있다. 이 권고안을 만드는 데 있어 W3C의 역할은 사람들의 관심을 끌어내고 이 권고안이 널리 배포될 수 있게 홍보

보하는 것이다. 이를 통해 웹의 기능성과 상호 운용성 또한 향상될 수 있다.

이 문서는 [W3C Patent Policy](#) 산하에서 운영되는 그룹에서 만들었다. W3C는 해당 그룹의 제품과 연계해 만든 [모든 특허 공개 목록](#)을 보유하고 있으며, 이 페이지에는 특허 공개 지침도 포함돼 있다. [Essential Claims](#)를 포함하는 특허에 관해 실제 지식을 보유한 개인은 [W3C Patent Policy의 6항](#)에 의거해 해당 정보를 공개해야 한다.

이 문서는 [W3C Process Document\(2018년 2월 1일 기준\)](#)를 따른다.

소개

이 절에서는 표준과 관련 없는 내용을 다룬다.

0.1 WCAG 2 배경 설명

WCAG 2.1은 장애가 있는 사용자의 웹 콘텐츠 접근성을 향상시키는 방법을 정의한다. 접근성은 시각, 청각, 신체, 언어, 인지, 학습, 신경 장애 등 다양한 장애와 관련이 있다. 이 지침에서 다양한 이슈를 다루고 있기는 하지만, 모든 종류와 정도, 조합의 장애가 있는 사용자의 니즈를 다룰 수는 없다. 이 지침은 노화로 인한 신체 기능 변화를 겪고 있는 노인들의 웹 콘텐츠 사용성도 향상시키며, 일반적으로 사용자의 사용성을 개선한다.

WCAG 2.1은 [W3C 프로세스](#)를 통해 세계 각국의 개인 및 단체와 협력해 개발됐으며, 범국가적으로 개인과 단체, 정부의 니즈를 만족하는 웹 콘텐츠 접근성 표준을 제공하는 것을 목표로 한다. WCAG 2.1은 [WCAG 2.0](#)을 기반으로 제정됐다. WCAG 2.0은 WCAG 1.0 [[WAI-WEBCONTENT](#)]을 기반으로 제정됐으며, 현재와 미래의 다양한 웹 기술에 광범위하게 적용되고 자동화 테스트와 사람이 직접 수행하는 평가를 조합해 테스트할 수 있도록 설계됐다. WCAG 소개는 [Web Content Accessibility Guidelines \(WCAG\) Overview](#)를 참고한다.

개발 시간이 부족했을 뿐 아니라 제안 내용의 테스트 가능성, 이행 가능성, 국제적인 고려 사항을 감안하면서 인지, 언어, 학습 장애를 다루는 추가 기준을 정의하는 데 중대한 어려움이 있었다. 이 영역의

작업은 WCAG의 향후 버전에서 지속될 예정이다. 제작자들은 [학습 및 인지 장애가 있는 사용자나, 저시력 사용자 등을 지원하도록 개선하는 방법](#)에 관한 추가 설명을 참고할 수 있다.

웹 접근성은 접근 가능한 콘텐츠뿐 아니라 웹 브라우저와 기타 사용자 에이전트의 영향도 많이 받는다. 제작 툴 역시 웹 접근성에 중요한 역할을 한다. 이러한 웹 개발 및 인터랙션 요소가 연동하는 방법에 관해서는 다음 페이지를 참고한다.

- [Essential Components of Web Accessibility](#)
- [User Agent Accessibility Guidelines \(UAAG\) Overview](#)
- [Authoring Tool Accessibility Guidelines \(ATAG\) Overview](#)

0.2 WCAG 2 가이드 종류

WCAG를 사용하는 개인 및 단체는 매우 광범위하며, 웹 디자이너와 개발자, 정책 입안자, 구매 대행사, 교사, 학생 등을 포함한다. 이러한 독자의 다양한 니즈를 만족시키기 위해, 전반적인 원칙, 일반 지침, 테스트 가능한 적합 기준과 풍부한 충분 기법 모음, 보조 기법, 문서화된 부적합 사례, 리소스 링크와 코드 등 몇 가지 종류의 가이드가 제공된다.

- **원칙** - 최상위에는 웹 접근성의 기초를 다루는 네 가지 원칙이 있다: 인지 가능(perceivable), 조작 가능(operable), 이해 가능(understandable), 견고함(robust). "**접근성의 네 가지 원칙 이해하기**"를 참고한다.
- **지침** - 원칙 아래에는 지침이 있다. 13 지침은 다양한 장애가 있는 사용자에게 보다 접근성이 좋은 콘텐츠를 제공하기 위해 제작자가 지향해야 할 기본 목표를 제공한다. 지침은 테스트 가능하지만, 제작자가 적합성 기준을 이해하고 각 기법을 잘 이행할 수 있게 도와주는, 기본적인 틀과 전반적인 목표를 제공한다.
- **적합 기준** - 각 지침에는 테스트 가능한 적합 기준을 제공해, 설계 규격, 구매, 규정, 계약서 등 요구사항과 적합성 테스트가 필요한 곳에 WCAG 2.0이 사용되도록 한다. 각기 다른 그룹과 상황의 니즈를 만족시키기 위해 세 가지 수준의 적합성이 정의되어 있다. A(최하), AA, AAA(최상). WCAG 수준에 관한 추가 정보는 "**적합성 수준 이해하기**"를 참고한다.
- **충분, 보조 기법** - WCAG 2.0 문서 자체의 각 지침과 적합 기준별로, 다양한 기법들이 문서화되어 있다. 기법들은 정보 제공을 목적으로 하며 다음과 같이 두 가지 범주로 분류된다. 적합 기준을 만족하기에 충분한 기법과 보조적인 기법이다. 보조 기법은 개별 적합 기준에서 요구

NULI 널리

하는 것을 넘어서며, 제작자가 해당 지침을 더 잘 다룰 수 있게 해 준다. 일부 보조 기법은 테스트 가능한 적합 기준에서 다루지 않는, 접근성 제공에 방해가 되는 항목을 다루기도 한다. 알려진 부적합 사례가 있으면 해당 내용도 문서화된다. "WCAG 2.0의 이해 - 충분/보조 기법"을 참고한다.

이 모든 종류의 가이드(원칙, 지침, 적합 기준, 충분/보조 기법)로부터 콘텐츠 접근성을 향상시키는 방법을 참고할 수 있다. 제작자는 사용자의 광범위한 니즈를 최대한 충족할 수 있도록, 보조 기법을 포함해 가능한 한 모든 종류의 가이드를 보고 적용하는 것이 좋다.

단, 최상위 수준(AAA)을 만족하는 콘텐츠라 하더라도 모든 종류와 정도, 조합의 장애(특히, 인지 언어 및 학습 영역)가 있는 사용자가 접근할 수 있는 것은 아니다. 제작자는 보조 기법을 포함한, 전 범위의 기법을 고려해야 할 뿐 아니라, 현재 모범 사례에 관한 관련 조언을 찾아 웹 콘텐츠가 이 커뮤니티에서 최대한 접근 가능하도록 만드는 것이 좋다. [메타데이터](#)를 이용하면 사용자의 니즈에 가장 적합한 콘텐츠를 찾는 데 도움이 될 수 있다.

0.3 WCAG 2.1 지원 문서

WCAG 2.0 문서는 안정적이고 참고할 만한 기술 표준이 필요한 독자들의 니즈를 만족시키기 위한 문서다. '지원 문서'로 칭하는 기타 문서는 WCAG 2.0 문서를 기준으로 하며, WCAG를 신규 기술로 어떻게 적용할지 설명하기 위해 업데이트될 기능 등, 여타 중요한 목적을 다룬다. 지원 문서는 다음과 같다.

1. [How to Meet WCAG 2.1](#) - 커스터마이징 가능한 WCAG 2.1 킷 레퍼런스로, 모든 지침과 적합 기준, 기법을 포함하고 있어 제작자가 웹 콘텐츠를 개발하고 평가할 때 사용할 수 있다. 이 문서는 WCAG 2.0과 WCAG 2.1의 내용을 포함하고 있으며, 제작자가 관련 내용에 집중할 수 있게 다양한 방법으로 필터링할 수 있다.
2. [Understanding WCAG 2.1](#) - WCAG 2.1을 이해하고 이행하기 위한 가이드. WCAG 2.1의 지침과 적합 기준별로, 또는 주요 토픽에 관한 짧은 '이해하기' 문서가 있다.
3. [Techniques for WCAG 2.1](#) - 기법과 부적합 사례의 모음으로, 각각 별도의 문서로 기술되며 설명과, 예제, 코드, 테스트를 포함한다.
4. [The WCAG Documents](#) - 각 기술 문서가 어떻게 연관/연결되어 있는지 나타내는 다이어그램과 설명.

WCAG 2 관련 학습 자료 등, WCAG 2.0 지원 자료에 관한 설명은 [Web Content Accessibility Guidelines \(WCAG\) Overview](#)를 참고한다. 웹 접근성의 비즈니스 사례, 웹 사이트의 접근성 향상을 위한 기획, 접근성 정책 등의 주제를 다루는 추가 자료는 [WAI Resources](#)에서 확인할 수 있다.

0.4 WCAG 2.1 요구사항

WCAG 2.1은 일련의 [WCAG 2.1 요구사항](#)을 만족하며, 이 요구사항은 WCAG 2.0의 요구사항을 그대로 계승한 것이다. 요구사항은 지침들의 전체적인 틀을 구성하며 역호환성을 보장한다. Working Group은 적합 기준이 스타일과 질적인 측면에서 WCAG 2.0의 적합 기준과 비슷함을 보장하도록 돕기 위해 적합 기준에 대한 일련의, 덜 형식적인 승인 기준을 사용하기도 했다. 이러한 요구사항 때문에 WCAG 2.1에 포함될 수 있는 내용에 제약이 있었다. 이 제약은 WCAG 2의 버전별 릴리스별로 특성을 보존하는 데 중요했다.

0.5 WCAG 2.0 과의 비교

WCAG 2.1은 세 개의 주요 그룹(인지 또는 학습 장애가 있는 사용자, 저시력 사용자, 모바일 기기 사용에 어려움이 있는 사용자)을 대상으로 접근성 가이드를 향상시키기 위한 목적으로 시작됐다. 이러한 니즈를 만족시키기 위해 다양한 방법이 제시되고 평가됐으며, 그 내용을 Working Group에서 다듬었다. WCAG 2.0에서 계승한 구조적 요구사항과, 제안된 내용의 명확성 및 효과, 타임라인 등이 맞물려 현재 버전에 포함된 최종 적합 기준이 완성됐다. Working Group은 WCAG 2.1이 이 모든 분야의 웹 콘텐츠 접근성 가이드를 점진적으로 개선할 것으로 보고 있지만, 이 지침들만으로 모든 사용자 니즈가 충족되지 않는다는 사실 또한 강조하고 있다.

WCAG 2.1은 WCAG 2.0을 기반으로 제정됐으며 WCAG 2.0과의 역호환성을 지원한다. 즉, WCAG 2.1을 만족하는 웹 페이지는 WCAG 2.0 역시 만족한다. 정책에 의해 WCAG 2.0을 준수해야 하는 제작자는 WCAG 2.0 준수를 유지하면서 WCAG 2.1을 만족하도록 콘텐츠를 업데이트할 수 있을 것이다. WCAG 2.0과 2.1의 지침을 모두 따르는 제작자는 다음의 차이를 알아두어야 한다.

0.5.1 WCAG 2.1의 새 기능

WCAG 2.1은 WCAG 2.0을 기반으로 새로운 적합 기준과 이를 지원하는 정의, 추가된 내용을 구성하는 지침을 추가하고, 적합성 절에 몇 가지 내용을 추가하는 방식으로 보완했다. 이렇게 내용을 추가하

는 방식 덕분에 WCAG 2.1을 만족하는 사이트는 WCAG 2.0 역시 만족한다는 점을 명확히 알 수 있으므로, WCAG 2.0과 관련된 준수 의무를 충족한다. AG WG에서는 사이트들이 공식적으로 WCAG 2.0을 준수하게 되어 있더라도, 보다 향상된 접근성을 제공하고 향후 정책 변화를 예측할 수 있도록 WCAG 2.1을 새로운 준수 대상으로 삼는 것을 권고한다.

WCAG 2.1에 새로 추가된 적합 기준은 다음과 같다.

이 적합 기준 중 상당 수는 용어집에 추가된 새로운 용어를 참조하고 있으며, 해당 적합 기준의 표준 요구사항의 일부를 구성하고 있다.

“적합성” 절에서, 다양한 형태의 페이지에 관한 세 번째 참고는 “5.2.2 전체 페이지”에 추가됐으며, 기계 판독 가능한 메타데이터에 대한 옵션은 “5.3.2 적합성 선언의 선택 구성 요소”에 추가됐다.

0.5.2 WCAG 2.1의 번호 매김

WCAG 2.0에 대한 역호환성이 중요한 경우 혼동을 피하기 위해, WCAG 2.1에 새로 추가된 적합 기준은 각 지침 내의 적합 기준 목록 마지막에 추가했다. 기존 적합 기준 목록 사이에 새 적합 기준을 추가하는 방식이 아니므로 WCAG 2.0의 절 번호를 변경 없이 그대로 유지했으나, 각 지침의 적합 기준을 더 이상 적합성 수준에 따라 묶을 수 없게 됐다. 각 지침 내의 적합 기준 순서는 적합성 수준에 관한 정보를 의미하지 않으며, 해당 적합 기준 자체의 적합성 수준 표시자(A/AA/AAA)만 이를 의미한다. [WCAG 2.1 Quick Reference](#)에서 적합성 수준으로 구분된 적합 기준을 볼 수 있으며, 이외에도 다양한 필터와 정렬 옵션을 이용할 수 있다.

0.5.3 WCAG 2.1 준수

WCAG 2.1은 WCAG 2.0과 동일한 적합성 모델에 몇 가지가 추가된 형태이며, 자세한 내용은 “5. 적합성” 절에서 설명한다. WCAG 2.1을 만족하는 사이트는 WCAG 2.0 역시 만족하며, 이는 해당 사이트가 WCAG 2.0을 참조하는 어떠한 정책의 요구사항도 만족하면서 동시에 현재 웹의 사용자 니즈 역시 더욱 잘 만족한다는 뜻이다.

0.6 접근성 지침의 향후 버전

AG WG는 WCAG 2.1과 병행해서 접근성 지침의 다른 주요 버전을 개발 중이다. 이 작업의 결과는 WCAG 2의 하위 버전별 릴리스에 관한 현실적인 내용보다 웹 접근성 가이드의 대대적인 구조 개편이 될 것으로 예상된다. 이 작업은 연구에 초점을 둔 사용자 중심 디자인 방법론에 따라 콘텐츠 제작, 사용자 에이전트 지원, 제작 툴 지원 역할을 포함해 가장 효과적이고 유연한 결과를 산출한다. 여기에는 다년 간의 노력이 들어가므로 WCAG 2.0 발표 이후 업데이트된 웹 접근성 가이드를 제공해 웹의 변경 사항을 반영하기 위한 임시 조치로 WCAG 2.1이 필요하다. Working Group은 WCAG 2.2와 함께 지속적으로 임시 버전을 추가 개발하여, 주요 버전이 완성되는 동안 추가 지원을 제공할 수 있다.

1. 인지 가능

정보와 사용자 인터페이스 컴포넌트는 사용자가 인지할 수 있는 방식으로 제공되어야 한다.

지침 1.1 대체 텍스트

텍스트가 아닌 콘텐츠에 대체 텍스트를 제공해, 큰 활자나 점자, 음성, 기호, 일상어 등 사용자에게 필요한 형태로 변환할 수 있다.

적합 기준 1.1.1 비텍스트 콘텐츠

(Level A)

[How to Meet Non-text Content](#) 사용자에게 제공되는 모든 [비텍스트 콘텐츠](#)는 동일한 역할을 하는 [대체 텍스트](#)를 제공한다. 단, 아래의 상황은 제외한다.

- **컨트롤, 입력:** 비텍스트 콘텐츠가 컨트롤이거나 사용자 입력을 허용한다면 그 목적을 설명하는 [이름](#)이 있다. (컨트롤이나 사용자 입력을 허용하는 콘텐츠의 자세한 요건은 "[적합 기준 4.1.2 이름, 역할, 값](#)"을 참고한다.)
- **시간 기반 미디어:** 비텍스트 콘텐츠가 시간 기반의 미디어라면 해당 콘텐츠를 식별할 수 있는 설명을 대체 텍스트로 제공한다. (미디어에 관한 자세한 요건은 "[지침 1.2 시간 기반 미디어](#)"를 참고한다.)
- **테스트:** 비텍스트 콘텐츠가 [텍스트](#)로 제공되면 유효하지 않은 테스트 또는 훈련의 일환이라면 적어도 해당 콘텐츠를 식별할 수 있는 설명을 대체 텍스트로 제공한다.

- **감각:** 비텍스트 콘텐츠가 [특정 감각을 기반으로 한 경험](#)을 생성하는 것을 주 목적으로 한다면 적어도 해당 콘텐츠를 식별할 수 있는 설명을 대체 텍스트로 제공한다.
- **CAPTCHA:** 비텍스트 콘텐츠의 목적이 콘텐츠에 컴퓨터가 아닌 사람이 접근하는지 확인하기 위한 것이라면 해당 콘텐츠의 목적을 안내하는 대체 텍스트를 제공하고, 다른 종류의 감각 지각용 출력 모드를 이용한, CAPTCHA의 대체 형식을 제공해 다양한 종류의 장애에 대응한다.
- **장식, 양식화, 비가시성:** 비텍스트 콘텐츠가 [순수한 장식](#)이거나, 시각적인 양식화를 위한 용도로만 사용되거나, 사용자에게 보이지 않는다면, [보조 기술](#)을 사용할 때 무시할 수 있는 방식으로 구현한다.

지침 1.2 시간 기반 미디어

시간 기반 미디어에 대안을 제공한다.

적합 기준 1.2.1 오디오 전용 및 비디오 전용(녹음/녹화)

(Level A)

[How to Meet Audio-only and Video-only \(Prerecorded\)](#) 녹음된 [오디오 전용](#) 미디어와 녹화된 [비디오 전용](#) 미디어는 해당 오디오 또는 비디오가 [텍스트의 대체 미디어](#)이고 그러한 사실이 명시된 경우를 제외하면 아래 사항을 만족한다:

- **녹음된 오디오 전용:** 녹음된 오디오 전용 콘텐츠와 동등한 정보를 나타내는 [시간 기반 미디어의 대체 방안](#)을 제공한다.
- **녹화된 비디오 전용:** 녹화된 비디오 전용 콘텐츠와 동등한 정보를 나타내는 시간 기반 미디어의 대안 또는 오디오 트랙 중 하나를 제공한다.

적합 기준 1.2.2 캡션(녹음/녹화)

(Level A)

[How to Meet Captions \(Prerecorded\)](#) 동기화 미디어의 모든 [녹음 오디오](#) 콘텐츠에 [캡션](#)을 제공한다. 단, 해당 미디어가 [텍스트의 대체 미디어](#)이고 이러한 사항이 명확히 표시되어 있는 경우는 제외한다.

적합 기준 1.2.3 오디오 설명 또는 대체 미디어(녹음/녹화)

(Level A)

오디오 설명 또는 대체 미디어(녹음/녹화) 이해하기[How to Meet Audio Description or Media Alternative \(Prerecorded\)](#)동기화 미디어의 경우 시간 기반 미디어의 대체 방안 또는 녹화된 비디오 콘텐츠의 오디오 설명을 제공한다. 단, 해당 미디어가 텍스트의 대체 미디어이고 이러한 사항이 명확히 표시되어 있는 경우는 제외한다.

적합 기준 1.2.4 캡션(라이브)

[How to Meet Captions \(Live\)\(Level AA\)](#)동기화 미디어에 포함된 모든 라이브 오디오 콘텐츠에 캡션을 제공한다.

적합 기준 1.2.5 오디오 설명(녹음/녹화)

(Level AA)

[How to Meet Audio Description \(Prerecorded\)](#)동기화 미디어에서 사전 녹화된 모든 비디오 콘텐츠에 오디오 설명을 제공한다.

적합 기준 1.2.6 수화(녹음/녹화)

(Level AAA)

[How to Meet Sign Language \(Prerecorded\)](#)동기화 미디어에서 사전 녹음된 모든 오디오 콘텐츠에 수화 통역을 제공한다.

적합 기준 1.2.7 확장형 오디오 설명(녹음/녹화)

(Level AAA)

[How to Meet Extended Audio Description \(Prerecorded\)](#)주요 오디오에 휴지 시점이 충분하지 않아 해당 비디오의 내용을 전달할 오디오 설명을 넣을 수 없을 때 동기화 미디어에 포함된 모든 사전 녹화 비디오 콘텐츠에 확장형 오디오 설명을 제공한다.

적합 기준 1.2.8 대체 미디어(녹음/녹화)

(Level AAA)

[How to Meet Media Alternative \(Prerecorded\)](#) 사전 녹음/녹화된 모든 동기화 미디어와 비디오 전용 미디어에 시간 기반 미디어의 대체 방안을 제공한다.

적합 기준 1.2.9 오디오 전용(라이브)

(Level AAA)

[How to Meet Audio-only \(Live\)](#) 라이브 오디오 전용 콘텐츠와 동등한 정보를 보여 주는 시간 기반 미디어의 대체 방안을 제공한다.

지침 1.3 적응성

정보나 구조를 해치지 않고 다양한 방식으로(예를 들면 더 단순한 레이아웃으로) 표현할 수 있는 콘텐츠를 제작한다.

적합 기준 1.3.1 정보와 관계

(Level A)

정보와 관계 이해하기 [How to Meet Info and Relationships](#) 표현을 통해 전달되는 정보와 구조, 관계는 프로그래밍 방식으로 확인할 수 있거나 텍스트로 이용할 수 있다.

적합 기준 1.3.2 의미 있는 순서

(Level A)

[How to Meet Meaningful Sequence](#) 콘텐츠를 표현하는 순서가 콘텐츠의 의미에 영향을 준다면 정확한 읽기 순서를 프로그래밍 방식으로 확인할 수 있다.

적합 기준 1.3.3 감각 특성

(Level A)

[How to Meet Sensory Characteristics](#) 콘텐츠를 이해하고 이용하기 위해 제공되는 설명은 모양이나 색상, 크기, 시각적 위치, 방향, 소리 등의 감각적 특성에만 의존하지 않는다.

참고

색상과 관련한 요구사항은 지침 1.4를 참고한다.

적합 기준 1.3.4 방향

(Level AA)

[How to Meet Orientation](#) 특정 디스플레이 방향이 필수적인 경우가 아니라면, 콘텐츠를 가로 또는 세로 등의 한 방향으로만 보거나 이용할 수 있게 제한하지 않는다.

참고

특정한 디스플레이 방향이 필수적인 경우로는 은행 수표, 피아노 앱, 프로젝터나 텔레비전의 슬라이드, 또는 바이너리 디스플레이 방향을 적용할 수 없는 가상 현실 콘텐츠 등을 예로 들 수 있다.

적합 기준 1.3.5 입력 목적 확인

(Level AA)

입력 목적 확인 이해하기 [How to Meet Identify Input Purpose](#) 사용자에게 관한 정보를 수집하는 각 입력 필드의 목적은 다음과 같은 경우 프로그래밍 방식으로 확인할 수 있다:

- 입력 필드는 사용자 인터페이스 컴포넌트의 입력 목적 절에서 확인된 목적에 따라 기능한다.
- 콘텐츠는 폼 입력 데이터의 예상 의미를 확인할 수 있도록 지원하는 기술을 이용해 구현된다.

적합 기준 1.3.6 목적 확인

(Level AAA)

목적 확인 이해하기 [How to Meet Identify Purpose](#) 마크업 언어로 구현된 콘텐츠에서 사용자 인터페이스 컴포넌트와 아이콘, 영역의 목적은 프로그래밍 방식으로 확인할 수 있다.

지침 1.4 구별성

배경에서 전경을 분리하는 등 사용자가 좀 더 쉽게 콘텐츠를 보고 들을 수 있게 한다.

적합 기준 1.4.1 색 사용

(Level A)

[How to Meet Use of Color](#) 정보를 전달하거나, 동작을 나타내거나, 응답을 요구하거나 시각 요소를 구별하는 유일한 시각적 수단으로 색상을 사용하지 않는다.

참고

이 적합 기준은 특히 색상 인식에 관해 다룬다. 색상에 대한 프로그래밍 접근과 기타 시각 표현 코딩 같은 다른 인식 형태는 지침 1.3을 참고한다.

적합 기준 1.4.2 오디오 제어

(Level A)

[How to Meet Audio Control](#) 웹 페이지에서 오디오가 자동으로 3초 이상 재생된다면 해당 오디오를 일시 정지하거나 중단할 수 있는 메커니즘 또는 전체 시스템 음량과는 별도로 오디오 음량을 제어할 수 있는 메커니즘을 제공한다.

참고

콘텐츠가 이 적합 기준을 충족하지 않으면 사용자가 전체 페이지를 이용하는 데 방해가 될 수 있으므로 웹 페이지의 모든 콘텐츠(다른 적합 기준을 충족하는 데 사용되든 아니든)는 이 적합 기준을 충족해야 한다. "Conformance Requirement 5: Non-Interference"를 참고한다.

적합 기준 1.4.3 명암 대비(최소)

(Level AA)

[How to Meet Contrast \(Minimum\)](#) 텍스트와 텍스트 이미지의 시각적 표현은 다음의 경우를 제외하고, 최소 4.5:1의 명암비를 지원한다.(Level AAA)

- **큰 텍스트:** 큰 텍스트와 큰 텍스트의 이미지는 최소 3:1의 명암비를 지원한다.
- **부수적 텍스트:** 텍스트나 텍스트의 이미지가 비활성화된 사용자 인터페이스 컴포넌트의 일부이거나, 순수하게 장식적인 요소이거나, 사용자에게 보이지 않거나 다른 중요한 시각적 콘텐츠를 포함하는 그림의 일부라면 별도의 명암 대비 요건이 없다.
- **로고 타입:** 텍스트가 로고나 브랜드명의 일부라면 최소 명암 대비 요건이 없다.

적합 기준 1.4.4 텍스트 크기 조정

(Level AA)

[How to Meet Resize text](#) 캡션과 텍스트 이미지를 제외하고, 텍스트 크기는 보조 기술의 도움 없이 최대 200%까지, 콘텐츠나 기능이 손실되지 않게 조절할 수 있다.

적합 기준 1.4.5 텍스트 이미지

(Level AA)

[How to Meet Images of Text](#) 사용 중인 기술로 시각적 표현을 할 수 있다면, 다음의 경우를 제외하고, 텍스트 이미지보다 텍스트를 이용해 정보를 전달한다.

- **맞춤형:** 텍스트 이미지를 사용자의 요구에 맞춰 시각적으로 커스터마이징할 수 있다.
- **필수:** 정보를 전달하는 데 특정한 텍스트 표현이 필수적이다.

참고

로고 타입(로고나 브랜드명의 일부인 텍스트)은 필수적인 경우로 간주한다.

적합 기준 1.4.6 명암 대비(강화)

(Level AAA)

[How to Meet Contrast \(Enhanced\)](#) 텍스트와 텍스트 이미지의 시각적 표현은 다음의 경우를 제외하고, 최소 7:1의 명암비를 지원한다.

- **큰 텍스트:** 큰 텍스트와 큰 텍스트의 이미지는 최소 4.5:1의 명암비를 지원한다.
- **부수적 텍스트:** 텍스트나 텍스트의 이미지가 비활성화된 사용자 인터페이스 컴포넌트의 일부이거나, 순수하게 장식적인 요소이거나, 사용자에게 보이지 않거나 다른 중요한 시각적 콘텐츠를 포함하는 그림의 일부라면 별도의 명암 대비 요건이 없다.
- **로고 타입:** 텍스트가 로고나 브랜드명의 일부라면 최소 명암 대비 요건이 없다.

적합 기준 1.4.7 배경음 최소화 또는 제거

(Level AAA)

[How to Meet Low or No Background Audio](#) 녹음된 오디오 전용 콘텐츠가 (1) 전경에 주요 음성 (speech)을 포함하고, (2) 오디오 CAPTCHA나 오디오 로고가 아니며, (3) 노래나 랩 같은 음악적 표현 용도로 제작된 소리가 아닌 경우, 다음 중 하나 이상을 만족한다.

- **배경음 없음:** 오디오에 배경음이 없다.
- **배경음 비활성화:** 배경음을 끌 수 있다.
- **20 dB:** 가끔 1, 2초 정도만 나는 소리를 제외하고, 배경음이 전경 음성 콘텐츠보다 최소 20dB 이상 낮다.

참고

"데시벨" 정의의 경우, 이 요건을 만족하는 배경음은 전경 음성 콘텐츠보다 네 배 정도 조용할 것이다.

적합 기준 1.4.8 시각적 표현

(Level AAA)

[How to Meet Visual Presentation](#) 텍스트 블록의 시각적 표현의 경우, 다음 사항을 지원하기 위한 메커니즘을 제공한다(Level AAA).

- 사용자가 전경 및 배경색을 선택할 수 있다.
- 가로 폭은 80자(문자 또는 글리프)를 넘지 않는다(한국어, 중국어, 일본어는 40자).
- 텍스트는 양쪽 맞춤으로 정렬하지 않는다(왼쪽과 오른쪽 여백 모두에 맞춤).
- 줄 간격(leading)은 단락 내에서 한 줄 반 이상으로 지정하고, 단락 간 간격은 줄 간격의 1.5 배 이상으로 지정한다.
- 텍스트는 사용자가 전체 화면 모드에서 텍스트 한 줄을 읽기 위해 가로로 스크롤하지 않아도 되는 방식으로, 보조 기술 없이 최대 200%까지 크기를 조정할 수 있다.

적합 기준 1.4.9 텍스트 이미지(예외 없음)

(Level AAA)

[How to Meet Images of Text \(No Exception\)](#) 텍스트 이미지는 순수하게 장식 용도이거나 정보를 전달하는 데 특정한 텍스트 표현이 필수적인 경우에만 사용한다.

참고

로고 타입(로고나 브랜드명의 일부인 텍스트)은 필수적인 경우로 간주한다.

적합 기준 1.4.10 재배치

(Level AA)

재배치 이해하기 [How to Meet Reflow](#) 다음과 같은 경우, 정보나 기능의 손실 없이, 2차원에서 스크롤을 하지 않고도 콘텐츠를 표현할 수 있다.

- 320 CSS 픽셀 너비의 세로 스크롤링 콘텐츠
- 256 CSS 픽셀 높이의 가로 스크롤링 콘텐츠

사용성이나 의미 때문에 2차원 레이아웃이 필요한 부분은 예외로 한다.

참고

320 CSS 픽셀은 400% 줌에서 시각 뷰포트 너비가 1280 CSS 픽셀인 것과 같다. 가로 방향으로(예: 세로 텍스트로) 스크롤하도록 설계된 웹 콘텐츠의 경우, 256 CSS 픽셀은 400% 줌에서 시각 뷰포트 높이가 1024px인 것과 같다.

참고

2 차원 레이아웃이 필요한 콘텐츠의 예로는 콘텐츠를 조작하는 동안 도구 모음을 보이게 유지해야 하는 이미지, 지도, 다이어그램, 비디오, 게임, 프레젠테이션, 데이터 테이블, 인터페이스가 있다.

적합 기준 1.4.11 비텍스트 명암비

(Level AA)

비텍스트 명암비 이해하기[How to Meet Non-text Contrast](#) 다음을 시각적으로 표현할 때 인접 색상의 최소 명암비는 3:1이다.

- **사용자 인터페이스 컴포넌트:** 비활성 컴포넌트이거나 컴포넌트의 모양이 사용자 에이전트에 의해 결정되고 제작자가 수정하지 않는 경우를 제외하고, 사용자 인터페이스 컴포넌트와 상태를 식별하는 데 필요한 시각 정보.
- **그래픽 개체:** 특정 그래픽 표현이 전달되는 정보에 필수적인 경우를 제외하고, 콘텐츠를 이해하는 데 필요한 그래픽 부분.

적합 기준 1.4.12 텍스트 간격

(Level AA)

텍스트 간격 이해하기[How to Meet Text Spacing](#) 다음과 같은 텍스트 스타일 속성을 지원하는 마크업 언어를 사용해 콘텐츠를 구현한 경우, 다음의 모든 속성을 설정하고 다른 어떤 스타일 속성도 변경하지 않으면 콘텐츠나 기능이 손실되지 않는다.

- 줄 높이(줄 간격)를 글꼴 크기의 최소 1.5배로 설정
- 단락 간격을 글꼴 크기의 최소 2배로 설정
- 자간(추적)을 글꼴 크기의 최소 0.12배로 설정

- 단어 간격을 글꼴 크기의 최소 0.16배로 설정

예외: 서면 텍스트에서 이러한 텍스트 스타일 속성을 하나 이상 사용하지 않는 언어와 문자는 해당 언어와 문자의 조합에 존재하는 속성만 사용하면 된다.

적합 기준 1.4.13 마우스로 가리키거나 키보드 포커스 시 콘텐츠

(Level AA)

마우스로 가리키거나 키보드 포커스 시 콘텐츠 이해하기[How to Meet Content on Hover or Focus](#)마우스 포인터로 가리키거나 키보드 포커스를 받은 다음 이를 제거하면 추가 콘텐츠가 보였다 사라지는 경우, 다음 사항을 만족한다.

- **해제 가능:** 추가 콘텐츠가 입력 오류를 전달하거나 다른 콘텐츠를 가리거나 대체하지 않는 한, 마우스 포인터나 키보드 포커스를 움직이지 않고도 추가 콘텐츠를 닫을 수 있는 메커니즘이 있다.
- **포인터로 가리키기 가능:** 마우스 포인터로 가리키면 추가 콘텐츠가 나타나는 경우, 추가 콘텐츠를 그대로 유지하면서 해당 콘텐츠 위로 마우스 포인터를 움직일 수 있다.
- **지속 가능:** 마우스 포인터나 키보드 포커스를 제거하거나, 사용자가 콘텐츠를 닫거나, 정보가 더 이상 유효하지 않게 될 때까지 추가 콘텐츠가 보이도록 유지한다.

예외: 추가 콘텐츠의 시각적인 표현을 사용자 에이전트에서 제어하고, 제작자가 이를 수정하지 않는 경우

참고

사용자 에이전트에서 제어하는 추가 콘텐츠의 예로는 HTML [title 속성](#)을 이용해 생성한 브라우저 툴팁이 있다.

참고

마우스 포인터로 가리키거나 키보드 포커스 시 표시되는 사용자 정의 툴팁과 서브 메뉴, 기타 모달 방식이 아닌 팝업은 이 기준에서 다루는 추가 콘텐츠의 예에 해당한다.

2. 조작 가능

사용자 인터페이스 컴포넌트와 탐색은 조작할 수 있어야 한다.

지침 2.1 키보드 접근성

모든 기능을 키보드로 이용할 수 있게 한다.

적합 기준 2.1.1 키보드

(Level A)

[How to Meet Keyboard](#) 기본 기능을 이용하려면 끝점(endpoint)만이 아니라 사용자의 이동 경로에 따라 입력을 달리해야 하는 경우를 제외하고, 개별 키 입력 시 특정한 시간적 제약 없이 키보드 인터페이스를 이용해서 콘텐츠의 모든 기능을 조작할 수 있다.

참고

예외 상황은 입력 기법이 아니라 기본 기능과 관련되어 있다. 예를 들어, 손글씨로 텍스트를 입력한다면 입력 기법(손글씨)은 경로에 의존적인 입력이 필요하지만 기본 기능(텍스트 입력)은 그렇지 않다.

참고

이 조항이 키보드 조작뿐 아니라 마우스 입력이나 다른 입력 방법을 제공하는 것을 권장하지 않거나 금지하는 것은 아니다.

적합 기준 2.1.2 키보드 함정 제거

(Level A)

[How to Meet No Keyboard Trap](#) 키보드 인터페이스를 이용해 키보드 포커스를 페이지의 컴포넌트로 이동할 수 있다면 오직 키보드 인터페이스를 이용해 해당 컴포넌트에서 포커스를 제거할 수 있다. 이때

수정되지 않은 화살표나 탭 키 또는 다른 표준 종료 방법 이외의 방법이 필요하다면 그 방법을 사용자에게 안내한다.

참고

콘텐츠가 이 적합 기준을 충족하지 않으면 사용자가 전체 페이지를 이용하는 데 방해가 될 수 있으므로 웹 페이지의 모든 콘텐츠(다른 적합 기준을 충족하는 데 사용되든 아니든)는 이 적합 기준을 충족해야 한다. "5.2.5 불간섭"을 참고한다.

적합 기준 2.1.3 키보드(예외 없음)

(Level AAA)

[How to Meet Keyboard \(No Exception\)](#) 콘텐츠의 모든 기능은 개별 키 입력 시 특정한 시간적 제약 없이 키보드 인터페이스로 조작할 수 있다.

적합 기준 2.1.4 문자 키 단축키

(Level A)

[문자 키 단축키 이해하기](#) [How to Meet Character Key Shortcuts](#) 문자(대소문자 포함)나, 문장 부호, 번호, 기호만을 이용해서 콘텐츠에 키보드 단축키를 구현한 경우, 다음 중 하나 이상을 만족한다.

- **해제:** 단축키를 해제할 수 있는 메커니즘을 제공한다.
- **재설정:** 하나 이상의 인쇄할 수 없는 키보드 문자(예: Ctrl, Alt 등)를 이용하도록 단축키를 재설정할 수 있는 메커니즘을 제공한다.
- **포커스 시에만 활성화:** 사용자 인터페이스 컴포넌트의 키보드 단축키가 해당 컴포넌트에 포커스가 있을 때만 활성화된다.

지침 2.2 충분한 시간

사용자가 콘텐츠를 읽고 이용할 수 있도록 충분한 시간을 제공한다.

적합 기준 2.2.1 시간 제한 조정 가능

(Level A)

[How to Meet Timing Adjustable](#) 콘텐츠에서 설정한 시간 제한에 대하여 다음 중 하나 이상을 만족한다.

- **해제:** 사용자가 시간 제한을 해제할 수 있다.
- **조정:** 사용자가 시간 제한을 기본 설정값의 열 배 이상으로 조정할 수 있다.
- **연장:** 시간이 만료되기 전에 사용자에게 경고하고 간단한 동작으로(예를 들면 '스페이스 바 누르기') 시간 제한을 연장할 수 있도록 20초 이상의 시간을 제공한다. 사용자는 시간 제한을 10번 이상 연장할 수 있다.
- **실시간 예외:** 시간 제한이 실시간 이벤트(예를 들면, 경매)의 일부로 필요하고, 시간 제한에 대한 대체 방안이 없다.
- **필수 예외:** 시간 제한이 필수적이고 시간 제한을 연장하면 해당 작업이 무효화된다.
- **20 시간 예외:** 시간 제한이 20시간 이상이다.

참고

이 적합 기준은 시간 제한의 결과로 예기치 않게 콘텐츠나 컨텍스트가 변경되지 않고 사용자가 과업을 수행할 수 있게 도와주는 것이다. 이 적합 기준은 사용자 작업의 결과로 콘텐츠나 컨텍스트가 변경되는 것을 제한하는 적합 기준 3.2.1과 함께 고려되어야 한다.

적합 기준 2.2.2 일시 정지, 중지, 숨김

(Level A)

[How to Meet Pause, Stop, Hide](#)

움직이거나 깜박거리거나, 스크롤되거나, 자동 업데이트되는 정보의 경우, 다음 사항을 모두 만족한다.

- **이동, 깜박임, 스크롤:** 움직이거나 깜박거리거나 스크롤되는 정보가 (1) 자동으로 시작하고, (2) 5초 이상 지속되며, (3) 다른 콘텐츠와 병행해서 표시되는 경우, 그러한 이동이나 깜박임, 스크롤이 필수적인 작업의 일환이 아니라면 사용자가 정보를 일시 정지 또는 중지하거나 숨길 수 있는 메커니즘이 있다.
- **자동 업데이트:** 자동 업데이트되는 정보가 (1) 자동으로 시작하고, (2) 다른 콘텐츠와 병행해서

표시되는 경우, 그러한 자동 업데이트가 필수적인 작업의 일환이 아니라면 사용자가 정보를 일시 정지 또는 중지하거나 숨기거나 업데이트 주기를 제어할 수 있는 메커니즘이 있다.

참고

깜박거리거나 번쩍이는 콘텐츠와 관련된 요건은 "[지침 2.3 발작 및 신체 반응](#)"를 참고한다.

참고

콘텐츠가 이 적합 기준을 충족하지 않으면 사용자가 전체 페이지를 이용하는 데 방해가 될 수 있으므로 웹 페이지의 모든 콘텐츠(다른 적합 기준을 충족하는 데 사용되든 아니든)는 이 적합 기준을 충족해야 한다. "[5.2.5 불간섭](#)"을 참고한다.

참고

소프트웨어에서 주기적으로 업데이트하거나 사용자 에이전트에 스트리밍되는 콘텐츠는 일시 정지의 시작 시점과 표현의 재개 시점 사이에 생성되거나 수신된 정보를 보관하거나 표현할 필요가 없다. 기술적으로 구현할 수 없기도 하고, 대부분의 상황에서 그렇게 하면 오도될 수 있다.

참고

프리로드(preload) 단계나 비슷한 상황의 일환으로 발생하는 애니메이션은, 모든 사용자에게 그 단계 동안 상호 작용이 발생할 수 없고, 진행 상황을 표시하지 않으면 사용자가 혼란스러워 하거나 콘텐츠가 중단되었거나 망가졌다고 생각하게 되는 경우 필수적이라고 간주할 수 있다.

적합 기준 2.2.3 시간 제약 제거

(Level AAA)

[How to Meet No Timing](#) 비대화형 동기화 미디어와 실시간 이벤트를 제외하면, 시간 제약은 콘텐츠에서 표현하는 이벤트나 작업에서 필수적인 부분이 아니다.

적합 기준 2.2.4 인터럽트

(Level AAA)

[How to Meet Interruptions](#) 비상사태와 관련된 경우를 제외하고, 사용자가 콘텐츠의 인터럽트를 보류하거나 멈출 수 있다.

적합 기준 2.2.5 재인증

(Level AAA)

[How to Meet Re-authenticating](#) 인증 세션이 만료되면 사용자는 재인증 후 데이터 손실 없이 작업을 계속할 수 있다.

적합 기준 2.2.6 타임아웃

(Level AAA)

타이아웃 이해하기 [How to Meet Timeouts](#) 사용자 활동이 없을 때 데이터가 20 시간 이상 보관되지 않는 한, 사용자의 활동이 없으면 데이터가 유실될 수 있음을 사용자에게 경고한다.

참고

개인 정보 보호 규정에 따라, 사용자 신원을 인증하고 사용자 데이터를 보관하기 전에 사용자의 명백한 동의가 필요할 수 있다. 사용자가 미성년자인 경우, 대부분의 관할권, 국가 또는 지역에서 명시적 동의가 요구되지 않을 수 있다. 이 적합 기준을 충족시키기 위한 접근 방법으로 데이터를 보관하고자 할 때는 정보 보호 전문가 및 법률 고문과 상담해야 한다.

지침 2.3 발작 및 신체 반응

발작 또는 신체적인 반응을 일으키는 것으로 알려져 있는 방식으로 콘텐츠를 디자인하지 않는다.

적합 기준 2.3.1 번쩍임을 세 번 또는 임펄스 이하로 설정

(Level A)

[How to Meet Three Flashes or Below Threshold](#) 1초에 세 번 이상 번쩍이는 것을 웹 페이지에 포함하지 않으며, 섬광(번쩍이는 효과)은 일반 섬광 및 적색 섬광 임계값 이하로 설정한다.

참고

콘텐츠가 이 적합 기준을 충족하지 않으면 사용자가 전체 페이지를 이용하는 데 방해가 될 수 있으므로 웹 페이지의 모든 콘텐츠(다른 적합 기준을 충족하는 데 사용되든 아니든)는 이 적합 기준을 충족해야 한다. "Conformance Requirement 5: Non-Interference"를 참고한다.

적합 기준 2.3.2 세 번 번쩍임

(Level AAA)

[How to Meet Three Flashes](#) 1초에 세 번 이상 번쩍이는 것을 웹 페이지에 포함하지 않는다.

적합 기준 2.3.3 인터랙션으로 인한 애니메이션

(Level AAA)

[인터랙션으로 인한 애니메이션 이해하기](#) [How to Meet Animation from Interactions](#) 애니메이션이 해당 기능이나 전달되는 정보에 필수적이지 않는 한 인터랙션에 의해 작동되는 모션 애니메이션을 비활성화할 수 있다.

지침 2.4 탐색성

사용자가 콘텐츠를 탐색하고, 검색하며, 자신의 위치를 확인할 수 있는 방법을 제공한다.

적합 기준 2.4.1 블록 우회

(Level A)

[How to Meet Bypass Blocks](#) 여러 웹 페이지에서 반복되는 콘텐츠 블록을 우회하는 메커니즘을 사용할 수 있다.

적합 기준 2.4.2 페이지 제목 설정

(Level A)

[How to Meet Page Titled](#) 웹 페이지에는 주제나 목적을 설명하는 제목이 있다.

적합 기준 2.4.3 포커스 순서

(Level A)

[How to Meet Focus Order](#) 웹 페이지를 순차적으로 탐색할 수 있고 탐색 순서가 의미나 조작에 영향을 준다면 각 컴포넌트는 의미와 조작성을 유지하는 순서로 포커스를 받는다.

적합 기준 2.4.4 링크 목적(컨텍스트)

(Level A)

[How to Meet Link Purpose \(In Context\)](#) 각 링크의 목적은 링크 텍스트만으로, 또는 링크 텍스트와 프로그래밍 방식으로 확인된 링크 컨텍스트로 확인할 수 있다. 단, 링크의 목적이 전반적으로 사용자에게 모호한 경우는 제외한다.

적합 기준 2.4.5 여러 가지 방법

(Level AA)

[How to Meet Multiple Ways](#) 웹 페이지가 어떤 프로세스의 결과나 단계인 경우를 제외하고, 일련의 웹 페이지 모음 내에서 웹 페이지의 위치를 찾는 방법이 하나 이상 있다.

적합 기준 2.4.6 제목과 레이블

(Level AA)

[How to Meet Headings and Labels](#) 제목과 레이블은 주제나 목적을 설명한다.

적합 기준 2.4.7 포커스 표시

(Level AA)

[How to Meet Focus Visible](#)키보드로 조작할 수 있는 사용자 인터페이스는 키보드 포커스 표시기가 보이는 조작 모드를 제공한다.

적합 기준 2.4.8 위치

(Level AAA)

[How to Meet Location](#)일련의 웹 페이지 내에서 사용자의 위치에 관한 정보를 이용할 수 있다.

적합 기준 2.4.9 링크 목적(링크)

(Level AAA)

[How to Meet Link Purpose \(Link Only\)](#)링크 텍스트만으로 각 링크의 목적을 확인할 수 있게 하는 메커니즘을 이용할 수 있다. 단, 링크의 목적이 전반적으로 사용자에게 모호한 경우는 제외한다.

적합 기준 2.4.10 절 제목

(Level AAA)

[How to Meet Section Headings](#)절 제목을 이용해 콘텐츠를 구성한다.

참고

'제목(Heading)'은 보편적인 의미로 사용된 용어이며, 제목뿐 아니라 다양한 종류의 콘텐츠에 제목을 넣는 방법들을 포함한다.

참고

이 적합 기준은 사용자 인터페이스 컴포넌트가 아닌, 글쓰기 내에서의 절(section)을 다룬다. 사용자 인터페이스 컴포넌트는 "적합 기준 4.1.2 이름, 역할, 값"에서 다룬다.

지침 2.5 입력 형식

키보드 외에 다양한 입력을 통해서 사용자가 보다 쉽게 기능을 조작할 수 있게 한다.

적합 기준 2.5.1 포인터 제스처

(Level A)

포인터 제스처 이해하기 [How to Meet Pointer Gestures](#) 다중 포인트나 경로 기반 제스처를 사용해 조작하는 모든 기능은 다중 포인트 또는 경로 기반 제스처가 필수적인 경우가 아니면 경로 기반 제스처 없이 단일 포인터로 조작할 수 있다.

참고

이 요구사항은 포인터 액션을 해석하는 웹 콘텐츠에 적용된다.(즉, 사용자 에이전트 또는 보조 기술을 조작하는 데 필요한 작업에는 적용되지 않음).

적합 기준 2.5.2 포인터 취소

(Level A)

포인터 취소 이해하기 [How to Meet Pointer Cancellation](#) 단일 포인터를 사용해 조작할 수 있는 기능의 경우, 다음 중 하나 이상을 만족한다.

- **다운 이벤트 사용 안 함:** 포인터의 다운 이벤트를 사용해 기능의 일부를 실행하지 않는다.
- **중단 또는 실행 취소:** 업 이벤트 시 기능이 완료되며, 완료 전에 기능을 중단하거나 완료 후에 기능의 실행을 취소할 수 있는 메커니즘이 있다.
- **업 이벤트 시 되돌림:** 업 이벤트가 이전 다운 이벤트의 결과를 되돌린다.
- **필수:** 다운 이벤트 시 필수적으로 기능을 완료한다.

참고

키보드 또는 숫자 키패드 키 입력을 에뮬레이션하는 기능은 필수적이다.

참고

이 요구사항은 포인터 액션을 해석하는 웹 콘텐츠에 적용된다.(즉, 사용자 에이전트 또는 보조 기술을 조작하는 데 필요한 작업에는 적용되지 않음).

적합 기준 2.5.3 이름에 레이블 포함

(Level A)

이름에 레이블 포함 이해하기 [How to Meet Label in Name](#) 텍스트 또는 텍스트 이미지를 포함하는 레이블이 있는 사용자 인터페이스 컴포넌트의 경우 이름에 시각적으로 표시되는 텍스트를 포함한다.

참고

가장 좋은 방법은 이름의 시작 부분에 레이블의 텍스트를 넣는 것이다.

적합 기준 2.5.4 모션 작동

(Level A)

모션 작동 이해하기 [How to Meet Motion Actuation](#) 기기나 사용자 모션으로 조작할 수 있는 기능은 사용자 인터페이스 컴포넌트로도 조작할 수 있으며, 우발적인 작동을 방지하기 위해 모션에 대한 응답을 비활성화할 수 있다. 단, 다음과 같은 경우는 예외로 한다.

- **지원 인터페이스:** 모션이 접근성 지원 인터페이스를 통해 기능을 조작하는 데 사용된다.
- **필수:** 기능을 실행하는 데 모션이 필수적이며, 그렇게 하면 해당 작업이 무효화된다.

적합 기준 2.5.5 대상 크기

(Level AAA)

대상 크기 이해하기 [How to Meet Target Size](#) 다음의 경우를 제외하고, 포인터 입력 대상의 크기가 최소한 44 x 44 CSS 픽셀이다.

- **동등:** 동일한 페이지에서 44 x 44 CSS 픽셀 이상의 동등한 링크나 컨트롤을 통해 대상을 이용할 수 있다.
- **인라인:** 대상이 문장 또는 텍스트 블록 내에 있다.
- **사용자 에이전트 컨트롤:** 대상의 크기가 사용자 에이전트에 의해 결정되며 제작자가 수정하지 않는다.
- **필수:** 정보를 전달하는 데 특정한 대상 표현이 필수적이다.

적합 기준 2.5.6 동시 입력 메커니즘

(Level AAA)

동시 입력 메커니즘 이해하기 [How to Meet Concurrent Input Mechanisms](#) 제한이 필수적이거나 콘텐츠의 보안을 보장해야 하거나 사용자 설정을 유지해야 하는 경우를 제외하고, 웹 콘텐츠는 플랫폼에서 사용할 수 있는 입력 방식의 사용을 제한하지 않는다.

3. 이해 가능

정보와 UI 조작은 이해할 수 있어야 한다.

지침 3.1 가독성

텍스트 콘텐츠를 읽을 수 있고 이해할 수 있게 만든다.

적합 기준 Criterion 3.1.1 페이지의 언어

(Level A)

[How to Meet Language of Page](#) 각 웹 페이지의 기본 언어를 프로그래밍 방식으로 확인할 수 있다.

적합 기준 Criterion 3.1.2 부분의 언어

(Level AA)

[How to Meet Language of Parts](#) 고유명사, 기술 용어, 알 수 없는 언어의 단어, 주변 텍스트의 언어에 포함된 단어나 구절을 제외하고, 콘텐츠에 포함된 각 구절의 언어를 프로그래밍 방식으로 확인할 수 있다.

적합 기준 3.1.3 특이한 단어

(Level AAA)

[How to Meet Unusual Words](#) 관용구와 전문 용어(jargon) 등, 보편적이지 않거나 제한된 방식으로 사용된 단어나 구절의 구체적인 정의를 확인하기 위한 메커니즘을 이용할 수 있다.

적합 기준 3.1.4 약어

(Level AAA)

[How to Meet Abbreviations](#) 약어의 확장된 형태나 의미를 확인하는 메커니즘을 이용할 수 있다.(Level AAA)

적합 기준 3.1.5 읽기 수준

(Level AAA)

[How to Meet Reading Level](#) 고유명사와 제목을 제외하고 텍스트를 이해하는 데 중등 교육(중학교) 수준 이상의 독해력이 필요한 경우 이를 보완하는 콘텐츠 또는 그러한 독해력이 필요하지 않은 버전을 이용할 수 있다.

적합 기준 3.1.6 발음

(Level AAA)

[How to Meet Pronunciation](#) 발음을 모르면 문맥에서 단어의 의미가 모호한 경우 단어의 구체적인 발음을 확인하는 메커니즘을 이용할 수 있다.

지침 3.2 예측 가능성

웹 페이지가 예측 가능한 방식으로 나타나고 작동되게 한다.

적합 기준 3.2.1 포커스 시

(Level A)

[How to Meet On Focus](#) 컴포넌트가 포커스를 받으면 컨텍스트를 변경하지 않는다.

적합 기준 3.2.1 입력 시

(Level A)

[How to Meet On Input](#) 사용자 인터페이스 컴포넌트의 설정을 변경해도 사용자가 해당 컴포넌트를 사용하기 전에 설정 변경에 관한 안내를 받지 않았다면 컨텍스트가 자동으로 변경되지 않는다.

적합 기준 3.2.3 일관된 탐색

(Level AA)

[How to Meet Consistent Navigation](#) 일련의 웹 페이지 내에서 여러 웹 페이지에 반복되는 탐색 메커니즘은 사용자가 변경을 개시하지 않는 한 반복될 때마다 동일한 상대 순서로 발생한다.

적합 기준 3.2.4 일관된 식별

(Level AA)

[How to Meet Consistent Identification](#) 일련의 웹 페이지 내에서 기능이 동일한 컴포넌트는 일관되게 식별된다.

적합 기준 3.2.5 요청 시 변경

(Level AAA)

[How to Meet Change on Request](#) 컨텍스트의 변경이 사용자 요청에 의해서만 일어나거나 그러한 변화를 중지할 수 있는 메커니즘을 이용할 수 있다.

지침 3.3 입력 지원

사용자가 실수를 피하고 바로잡을 수 있게 돕는다.

적합 기준 3.3.1 오류 확인

(Level A)

[How to Meet Error Identification](#) 입력 오류가 자동으로 감지되면 오류가 있는 항목을 식별하고 사용자에게 오류를 텍스트로 설명한다.

적합 기준 3.3.2 레이블 또는 지침

(Level A)

[How to Meet Labels or Instructions](#) 사용자 입력이 필요한 콘텐츠에는 레이블이나 지침이 제공된다.

적합 기준 3.3.3 오류 추천 항목

(Level AA)

[How to Meet Error Suggestion](#) 입력 오류가 자동으로 감지되고 이를 정정하기 위한 추천 항목이 있다면 그 추천 항목이 콘텐츠의 보안이나 목적을 위태롭게 하지 않는 한 이를 사용자에게 제공한다.

적합 기준 3.3.4 오류 방지(법률, 금융, 데이터)

(Level AA)

[How to Meet Error Prevention \(Legal, Financial, Data\)](#)사용자에 대한 법적 책임이나 금융 거래가 발생하는 웹 사이트가 데이터 스토리지 시스템에서 사용자가 제어할 수 있는 데이터를 수정 또는 삭제하거나 사용자 테스트 응답을 제출하는 경우, 다음 중 하나 이상을 만족한다.

- **복원 가능(Reversible)**: 제출 내역을 복원할 수 있다.
- **점검(Checked)**: 사용자가 입력한 데이터에 입력 오류가 있는지 점검하고 오류를 수정할 수 있는 기회를 사용자에게 제공한다.
- **확인(Confirmed)**: 제출을 완료하기 전에 정보를 검토, 확인, 수정하는 메커니즘을 이용할 수 있다.

적합 기준 3.3.5 도움말

(Level AAA)

[How to Meet Help](#)상황에 맞는 도움말(context-sensitive help)을 이용할 수 있다.

적합 기준 3.3.6 오류 방지(전체)

(Level AAA)

[How to Meet Error Prevention \(All\)](#)사용자가 정보를 제출해야 하는 웹 페이지의 경우 다음 중 하나 이상을 만족한다.

- **복원 가능(Reversible)**: 제출 내역을 복원할 수 있다.
- **점검(Checked)**: 사용자가 입력한 데이터에 입력 오류가 있는지 점검하고 오류를 수정할 수 있는 기회를 사용자에게 제공한다.
- **확인(Confirmed)**: 제출을 완료하기 전에 정보를 검토, 확인, 수정하는 메커니즘을 이용할 수 있다.

4. 견고함

콘텐츠는 보조 기술 등의 다양한 사용자 에이전트를 이용해 확실히 해석할 수 있을 정도로 충분히 견고해야 한다.

지침 4.1 호환성

보조 기술을 포함해, 현재와 미래의 사용자 에이전트와의 호환성을 극대화한다.

적합 기준 4.1.1 파싱

(Level A)

[How to Meet Parsing](#)마크업 언어를 이용해 구현한 콘텐츠에서 요소에는 완전한 시작/종료 태그가 있고, 요소의 중첩 구조는 표준에 따라 만들어지며, 요소에 중복된 속성은 포함되지 않는다. 또한 표준에서 허용한 경우를 제외하고, 모든 ID의 값은 고유하다.

참고

닫는 괄호처럼 태그 형성에 필수적인 문자가 빠진 시작/종료 태그나 일치하지 않는 속성 값 물음표는 완전하지 않다.

적합 기준 4.1.2 이름, 역할, 값

(Level A)

[How to Meet Name, Role, Value](#) 모든 사용자 인터페이스 컴포넌트(다음 항목을 포함하되 여기에 국한되지 않음: 스크립트로 생성한 폼 요소, 링크, 컴포넌트)에 대해, 이름(name)과 역할(role)을 프로그래밍 방식으로 확인할 수 있고, 사용자가 설정할 수 있는 상태(states)와 프로퍼티(properties), 값(values)을 프로그래밍 방식으로 설정할 수 있으며, 이러한 항목들이 변경되었을 때는 보조 기술을 포함한 사용자 에이전트에 알림이 제공된다.

참고

이 적합 기준은 일차적으로 자신만의 사용자 인터페이스 컴포넌트를 개발하거나 스크립트로 작성하는 웹 제작자를 위한 것이다. 예를 들어, 표준 HTML 컨트롤은 표준에 따라 사용되면 이미 이 적합 기준을 만족한다.

적합 기준 4.1.3 상태 메시지

(Level AA)

상태 메시지 이해하기 [How to Meet Status Messages](#) 마크업 언어로 구현된 콘텐츠에서 상태 메시지는 역할이나 속성을 통해 프로그래밍 방식으로 확인할 수 있으므로 포커스를 받지 않고 보조 기술로 사용자에게 제공할 수 있다.

5. 적합성

이 절에서는 WCAG 2.1 적합성을 위한 요구사항을 설명한다. 또한, 선택 사항이긴 하지만 적합성 선언을 작성하는 방법에 관한 정보도 제공한다. 마지막으로, 기술을 사용할 때 접근성이 지원되는 방식에만 의존해야 적합 기준을 만족할 수 있으므로, 접근성 지원이 무엇을 의미하는지 설명한다. 접근성 지원 개념에 관한 보다 자세한 설명은 “**적합성 이해하기**”를 참고한다.

5.1 표준 요구사항 해석

WCAG 2.1의 주요 내용은 표준에 관한 것이며 적합성 선언에 영향을 미치는 요구사항을 정의한다. 도입부 내용과 부록, “표준과 관련 없는 내용”으로 표시된 절, 다이어그램, 예제, 참고는 정보 제공을 목적으로 한다. 표준과 관련 없는 내용은 지침을 해석하는 데 도움이 되는 참고 정보를 제공하지만 적합성 선언에 영향을 미치는 요구사항을 생성하지는 않는다.

주요 키워드인 MAY, MUST, MUST NOT, NOT RECOMMENDED, RECOMMENDED, SHOULD, SHOULD NOT은 [RFC2119]에 설명된 대로 해석된다.

5.2 적합성 요구사항

웹 페이지가 WCAG 2.1을 준수하려면 다음의 적합성 요구사항을 모두 만족해야 한다.

5.2.1 적합성 수준

다음의 적합성 수준 중 하나를 완전히 만족한다.

- Level A: Level A 적합성(최소 적합성 수준)의 경우, 웹 페이지가 Level A 적합 기준을 모두 만족하거나 적합한 대체 버전이 제공된다.
- Level AA: Level AA 적합성의 경우, 웹 페이지가 Level A와 Level AA 적합 기준을 모두 만족하거나 Level AA에 적합한 대체 버전이 제공된다.
- Level AAA: Level AAA 적합성의 경우, 웹 페이지가 Level A, Level AA, Level AAA 적합 기준을 모두 만족하거나 Level AAA에 적합한 대체 버전이 제공된다.

참고

적합성은 정해진 수준에서만 달성할 수 있지만, 제작자는 모든 수준에서 달성 수준을 초과하는 적합 기준 만족에 대한 진척 사항을 보고할 것을 권장한다.

참고

일부 콘텐츠는 Level AAA 적합 기준을 모두 만족하는 것이 불가능하므로 전체 사이트에 Level AAA 적합성을 요구하는 것은 권장하지 않는다.

5.2.2 전체 페이지

적합성(과 적합성 수준)은 전체 웹 페이지만을 대상으로 하며, 웹 페이지 중 일부가 제외된 경우에는 달성할 수 없다.

참고

적합성 확인 목적으로, 페이지 콘텐츠의 일부에 대한 대체 방안은 해당 페이지에서 바로 얻을 수 있다면 페이지의 일부로 간주한다. 즉, 긴 설명이나 비디오의 대체 표현 등이 여기에 해당된다.

참고

제작자의 제어를 벗어난 콘텐츠 때문에 기준을 준수할 수 없는 웹 페이지의 제작자는 "5.4 부분 적합성 선언 - 제 3자 콘텐츠"를 고려할 수 있다.

참고

새로운 전체 페이지에는 다양한 화면 크기에 대응해 해당 페이지에서 자동으로 표시하는 여러 버전의 변형 페이지가 포함된다(예: 반응형 웹 페이지의 변형 페이지). 전체 페이지가 기준을 준수하려면 각각의 변형 페이지가 기준을 준수해야 한다(또는 기준에 부합하는 대체 버전을 제공해야 한다).

5.2.3 프로세스 완료

웹 페이지가 어떤 프로세스(즉, 어떤 작업을 완수하기 위해 완료해야 하는 일련의 단계)를 표현하는 일련의 웹 페이지인 경우, 해당 프로세스의 모든 웹 페이지는 지정된 수준 이상의 기준을 준수한다. (해당 프로세스의 어떤 페이지라도 지정된 수준 이상의 기준을 준수하지 않으면 특정한 수준의 적합성은 불가능하다.)

한 온라인 쇼핑몰에 상품을 선택하고 구매하는 데 사용되는 일련의 페이지가 있다. 쇼핑의 시작부터 끝(계산)까지 프로세스의 모든 페이지가 적합해서 이 프로세스의 일부로 포함되는 어떤 페이지도 적합하다.

5.2.4 접근성 지원 방식의 기술 사용

적합 기준을 만족하려면 기술을 사용할 때 접근성이 지원되는 방식에만 의존한다. 접근성을 지원하지 않는 방식으로 제공되는 정보나 기능이라도 접근성을 지원하는 방식으로 이용할 수 있다. ("**접근성 지원 이해하기**")를 참고한다.)

5.2.5 불간섭

접근성을 지원하지 않는 방식이나 적합하지 않은 방식으로 기술을 사용해도 사용자가 페이지의 나머지 부분에 접근할 수 있다. 또한 웹 페이지 전체는 아래의 각 조건하에서 적합성 요구사항을 계속 만족한다.

1. 의존하지 않는 기술이 사용자 에이전트에 설정돼 있는 경우
2. 의존하지 않는 기술이 사용자 에이전트에 해제돼 있는 경우
3. 의존하지 않는 기술을 사용자 에이전트에서 지원하지 않는 경우

다음의 적합 기준을 만족하지 않으면 페이지 사용에 문제가 생길 수 있으므로, 이 적합 기준을 페이지의 모든 콘텐츠(적합성을 만족하는 데 의존하지 않는 콘텐츠도 포함)에 적용한다.

- 1.4.2 - 오디오 제어
- 2.1.2 - 키보드 함정 제거
- 2.3.1 - 번쩍임을 세 번 또는 임펄스 이하로 설정
- 2.2.2 - 일시 정지, 중지, 숨김

참고

적합 기준을 만족하지 않는 페이지(예: 적합성 테스트 페이지 또는 예제 페이지)는 적합성의 범위 또는 적합성 선언에 포함될 수 없다.

예제를 포함한 자세한 내용은 “[적합성 요구사항 이해하기](#)”를 참고한다.

5.3 적합성 선언(선택 사항)

적합성은 웹 페이지에 대해서만 정의된다. 하지만 적합성 선언은 하나의 페이지나 일련의 페이지 모음, 또는 관련된 여러 웹 페이지를 아우를 수 있다.

5.3.1 적합성 선언의 필수 구성 요소

적합성 선언은 필수가 아니다. 콘텐츠 제작자는 적합성 선언을 하지 않고 WCAG 2.1을 준수할 수 있다. 다만, 적합성 선언을 한다면 다음의 정보를 반드시 포함해야 한다.

1. 선언 날짜
2. 지침 제목, 버전, URI "Web Content Accessibility Guidelines 2.1 at <https://www.w3.org/TR/WCAG21/>" WCAG 2.0에서는 URI와 함께 날짜를 표기했으며, 이는 Rec.가 되면 조정이 필요할 수 있다.
3. 적합성 수준 만족: (Level A, AA 또는 AAA)
4. 웹 페이지에 관한 간단한 설명, 예를 들어, 해당 선언이 적용되는 URI 목록과 함께 서브도메인이 선언에 포함되는지 여부 등.

참고

웹 페이지는 목록으로 설명하거나, 선언에 포함된 모든 URI를 설명하는 문구로 설명할 수 있다.

참고

고객의 웹사이트에 설치하기 전에는 URI가 없는 웹 기반 제품에는 설치 시 제품이 적합 기준을 준수한다는 설명이 포함될 수 있다.

5. 의존 웹 콘텐츠 기술 목록

참고

적합성 로고가 사용될 경우 선언에 포함되며, 위에 열거된 적합성 필수 구성 요소와 함께 표시되어야 한다.

5.3.2 적합성 선언의 선택 구성 요소

위의 적합성 선언의 필수 구성 요소뿐만 아니라, 사용자에게 도움이 되는 추가 정보를 제공하는 것도 좋다. 권장되는 추가 정보는 다음과 같다.

- 선언된 적합성 수준 만족을 넘어서는 적합 기준 목록. 이 정보는 사용자가 사용할 수 있는 형태로 제공되어야 하며, 가급적 기계 판독 가능한 메타데이터로 제공하는 것이 좋다.
- “사용하지만 의존하지는 않는” 특정 기술의 목록
- 콘텐츠 테스트에 사용됐던 보조 기술을 포함한 사용자 에이전트 목록
- 콘텐츠의 특정 접근성 특성 목록을 기계 판독 가능한 메타데이터로 제공
- 접근성 향상을 위한 적합 기준을 넘어서는 추가 단계에 관한 정보
- 특정 의존 기술 목록의 기계 판독 가능한 메타데이터 버전
- 적합성 선언의 기계 판독 가능한 메타데이터 버전

참고

더 자세한 내용 및 적합성 선언 예제는 “[적합성 선언 이해하기](#)”를 참고한다.

참고

적합성 선언의 메타데이터 사용에 관한 자세한 내용은 “[Understanding Metadata](#)”를 참고한다.

5.4 부분 적합성 선언 - 제 3자 콘텐츠

웹 페이지 생성 후에 콘텐츠가 추가되는 경우가 있다. 예를 들면, 이메일 프로그램이나 블로그, 댓글 추가 기능이 있는 글, 사용자 제공 콘텐츠를 지원하는 애플리케이션 등이 이에 해당한다. 또 다른 예로는 포털이나 뉴스 사이트와 같이 여러 참여자로부터 수집된 콘텐츠로 구성된 페이지나, 광고가 동적으로 삽입되는 경우처럼 시간 경과에 따라 다른 소스의 콘텐츠를 자동으로 삽입하는 사이트가 있다.

이런 경우, 원래 콘텐츠를 게시하는 시점에는 나중에 페이지에 어떤 제어되지 않은 콘텐츠가 추가될지 알 수 없다. 제어되지 않은 콘텐츠는 제어된 콘텐츠의 접근성에 영향을 미칠 수 있다는 점에 유의해야 한다. 다음과 같은 두 가지 옵션을 사용할 수 있다.

1. 아는 만큼을 기준으로 적합성 여부를 결정한다. 영업일 기준 2일 이내에 이 유형의 페이지를 모니터링하고 복구한다면(부적합한 콘텐츠를 제거하거나 적합하게 수정), 페이지가 적합 기준

을 준수하므로 적합성 여부를 결정하거나 선언할 수 있다. 단, 발생 시 수정 또는 제거되는, 외부에서 제공된 콘텐츠의 오류는 예외로 한다. 부적합 콘텐츠를 모니터링하거나 수정할 수 없으면 적합성 선언을 할 수 없다.

또는

2. 페이지가 적합 기준을 준수하지 않지만 특정 부분을 제거하면 준수할 수 있다는, “부분 적합성 선언”을 한다. 즉, “이 페이지는 적합 기준을 준수하지 않으나, 제어되지 않은 소스에서 다음의 부분을 제거하면 WCAG 2.1을 Level X로 준수할 것이다.”와 같은 형식으로 선언할 수 있다. 이때 부분 적합성 선언에 설명된, 제어되지 않은 콘텐츠는 다음 사항을 만족한다.
 1. 제작자가 제어할 수 있는 콘텐츠가 아니다.
 2. 사용자가 식별할 수 있는 방식으로 설명한다(예: 명확하게 표시되어 있지 않는 한 “제어되지 않은 모든 부분”과 같이 설명할 수 없다).

5.5 부분 적합성 선언 - 언어

페이지가 적합 기준을 준수하지 않지만 해당 페이지에 사용된 (모든) 언어에 대해 접근성 지원이 존재하면 준수할 경우 “언어로 인한 부분 적합성 선언”을 할 수 있다. 즉, “이 페이지는 적합 기준을 준수하지 않지만, 다음 언어에 대한 적합성 지원이 존재한다면 WCAG 2.1을 Level X로 준수할 것이다”와 같은 형식으로 선언할 수 있다.

6. 용어

약어

약어가 언어의 일부가 되지 않은 단어, 구절 또는 이름의 축약된 형태.

참고

여기에는 두 종류의 두문자어(initialism과 acronym)가 모두 포함된다.

1. **initialism**은 단어의 첫 글자나 이름 또는 구절에 포함된 음절로 만든 이름이나 구절의 축약

NULI 널리

형태다.

참고

모든 언어로 정의되지는 않는다.

SNCF는 Société Nationale des Chemins de Fer의 첫 글자를 따서 만든 프랑스어 두문자어(initialism)로 프랑스 국영 철도를 의미한다.

ESP는 extrasensory perception의 두문자어(initialism)다.

2. **acronym**은 단어(이름이나 구절)의 첫 글자 또는 일부로 만든 축약 형태로, 한 단어로 발음할 수 있다.

NOAA는 미국의 National Oceanic and Atmospheric Administration의 첫 글자를 따서 만든 두문자어(acronym)다.

참고

일부 기업에서는 두문자어(initialism)로 사용되는 것을 기업명으로 채택하고 있다. 이런 경우 해당 기업의 새 이름은 그냥 문자(예를 들면 Ecma)이므로 더 이상 약어로 취급하지 않는다.

접근성 지원

브라우저와 기타 사용자 에이전트의 접근성 기능뿐 아니라 사용자의 보조 기술에서 지원한다는 의미.

웹 콘텐츠 기술(또는 기술의 기능)의 사용이 접근성을 지원하는 것으로 인정받으려면 웹 콘텐츠 기술(또는 기능)이 다음의 1, 2번 항목을 모두 만족해야 한다.

NULI 널리

1. 웹 콘텐츠 기술이 사용되는 방식을 사용자의 보조 기술에서 지원해야 한다. 즉, 웹 콘텐츠 기술이 사용되는 방식이 사용자의 보조 기술과의 상호 운용성에 대해 콘텐츠의 언어(human language)로 테스트됐다는 뜻이다.

그리고(AND)

2. 웹 콘텐츠 기술은 사용자가 이용할 수 있는, 접근성을 지원하는 사용자 에이전트가 있어야 한다. 즉, 다음의 네 가지 사항 중 하나 이상이 참이어야 한다.

1. 해당 기술은 접근성도 지원되면서 널리 사용되는 사용자 에이전트에서 기본적으로 지원된다.(예를 들면 HTML, CSS)

또는

2. 해당 기술은 접근성도 지원되면서 널리 사용되는 플러그인에서 지원된다.

또는

3. 해당 콘텐츠를 대학이나 기업 네트워크 등의 폐쇄 환경에서 사용할 수 있으며, 이때 해당 기술에서 필요하고 조직에서 사용하는 사용자 에이전트는 접근성을 지원한다.

또는

4. 해당 기술을 지원하는 사용자 에이전트가 접근성을 지원하며 다음과 같은 방식으로 다운로드하거나 구매할 수 있다.
 - 장애가 있는 사람에게도 장애가 없는 사람과 마찬가지로 비용을 청구하지 않는다.
 - 장애가 있는 사람도 장애가 없는 사람과 마찬가지로 쉽게 찾아서 다운로드/구매할 수 있다.

참고

WCAG Working Group과 W3C는 특정한 웹 기술의 사용이 접근성을 지원하는 것으로 분류하려면 보조 기술이 무엇을 어느 정도로 지원해야 하는지 명시하지 않는다. ("**접근성 지원**"을 위해 **필요한 보조 기술 지원의 수준**"을 참고한다.)

참고

웹 기술에 의존하지 않고 페이지 전체가 [적합성 요구사항 4](#), [적합성 요구사항 5](#) 등의 적합성 요구사항

을 만족한다면, 웹 기술은 접근성을 지원하지 않는 방식으로 사용할 수 있다.

참고

웹 기술이 '접근성을 지원하는' 방식으로 사용된다고 해서 전체 기술이나 해당 기술을 사용하는 경우 모두 접근성을 지원한다는 의미는 아니다. HTML을 포함한 대부분의 기술이 모든 기능이나 사용 방식을 지원하는 것은 아니다. 웹 페이지는 접근성을 지원하는 기술 사용에 의존해야 WCAG 요구사항을 만족할 수 있는 경우에만 WCAG를 준수한다.

참고

여러 버전이 있는 웹 콘텐츠 기술을 언급할 때는 지원되는 버전을 명시해야 한다.

참고

제작자가 접근성을 지원하는 기술을 사용하는 방법 중 하나는 접근성을 지원하도록 문서화된 사용법을 참고하는 것이다. ("**접근성을 지원하는 웹 기술 사용 이해하기**" 참고) 제작자, 기업, 기술 벤더 등이 접근성을 지원하는 웹 콘텐츠 기술 사용법을 문서화할 수 있다. 단, 문서에 포함된 모든 기술 사용법은 위의 접근성을 지원하는 웹 콘텐츠 기술의 정의를 만족해야 한다.

시간 기반 미디어의 대체 방안

시간 기반의 시각 및 청각 정보를 올바른 순서로 제공하는 텍스트 설명을 포함하고 모든 시간 기반 상호 작용의 결과를 달성하기 위한 수단을 제공하는 문서.

참고

동기화 미디어 콘텐츠를 만드는 데 사용되는 영화 대본이 편집 후 최종 동기화 미디어를 정확하게 표현할 수 있도록 수정되어 있다면 이 정의에 부합한다.

전반적으로 사용자에게 모호한

링크 자체나 링크와 함께 사용자에게 제공되는 웹 페이지의 정보로 목적을 확인할 수 없는 상태(즉, 장

애가 없는 사용자도 링크를 실행해보기 전까지는 무엇에 관한 링크인지 알 수 없음)

"주목할 만한 수출품 중 하나는 구아바"라는 문장에서 '구아바'라는 단어가 링크다. 이 링크의 내용은 구아바의 정의일 수도 있고, 수출되는 구아바의 양을 나타내는 차트이거나 사람들이 구아바를 수확하는 사진일 수도 있다. 링크를 실행하기 전까지 모든 사용자는 그 내용을 알 수 없으며, 이는 장애가 있는 사람이라고 해서 특별히 더 불리한 상황은 아니다.

ASCII 아트

문자 또는 글리프의 공간적 배열로 생성된 그림(일반적으로 ASCII로 정의된 95개의 인쇄 가능한 문자)

보조 기술(이 문서에서의 사용 기준)

사용자 에이전트로 사용되거나 주류 사용자 에이전트와 함께 사용되는 하드웨어 및 소프트웨어로서, 주류 사용자 에이전트가 제공하는 것 이상의, 장애가 있는 사용자의 요구사항을 충족하는 기능을 제공한다.

참고

보조 기술에서 제공하는 기능에는 대체 표현(예: 음성 합성이나 콘텐츠 확대), 대체 입력 방식(예: 음성), 추가 탐색 또는 방향 메커니즘, 콘텐츠 변형(예: 표 접근성 향상) 등이 있다.

참고

보조 기술은 보통 API를 사용하고 모니터링해서 주류 사용자 에이전트와 데이터 및 메시지를 주고받는다.

참고

주류 사용자 에이전트와 보조 기술 간 구별은 절대적이지 않다. 주류 사용자 에이전트 중 다수가 장애인을 보조하기 위한 기술을 제공한다. 기본적인 차이는, 주류 사용자 에이전트는 장애 여부와 관계없이 넓고 다양한 사용자층을 대상으로 한다는 점이다. 보조 기술은 특정한 장애가 있는 좁은 사용자층을 대상으로 한다. 보조 기술에서 제공하는 지원 기능은 대상 사용자층의 요구에 더 적절하게 특화되어 있다.

NULI 널리

주류 사용자 에이전트는 프로그램 객체에서 웹 콘텐츠를 조회하거나 마크업을 식별 가능한 번들로 파싱하는 등의 기능을 보조 기술에 제공할 수 있다.

이 문서에서 중요하게 여겨지는 보조 기술은 다음과 같다.

- 시각 장애, 지각 장애, 인쇄물 판독 장애가 있는 사람이 글꼴과 글자 크기, 간격, 색상, 음성과의 동기화 등을 조절해 렌더링된 텍스트와 이미지의 가독성을 높이기 위해 사용하는 스크린 확대 장치와 기타 시각 판독 보조 장치
- 시각 장애가 있는 사용자가 음성 합성이나 점자로 텍스트로 된 정보를 읽기 위해 사용하는 스크린 리더
- 인지 장애, 언어 장애, 학습 장애가 있는 사용자가 텍스트를 음성으로 변환하기 위해 사용하는 TTS(text-to-speech) 소프트웨어
- 특정 신체 장애가 있는 사용자가 사용할 수 있는 음성 인식 소프트웨어
- 특정 신체 장애가 있는 사용자가 실제 키보드를 대신 사용하는 대체 키보드(헤드 포인터, 단일 스위치, 불기와 빨기(sip/puff), 기타 특수한 입력 장치를 사용하는 대체 키보드)
- 특정 신체 장애가 있는 사용자가 마우스 포인팅과 버튼 동작을 사용할 수 있게 지원하는 대체 포인팅 기기

오디오

음향 재생 기술.

참고

오디오는 합성하거나(음성 합성 포함), 현실 세계에서 녹음하거나, 두 가지를 조합해 만들 수 있다.

오디오 설명

주요 사운드트랙만으로는 이해할 수 없는 중요한 시각적인 세부 사항을 설명하기 위해 사운드트랙에 추가되는 내레이션.

참고

NULI 널리

비디오의 오디오 설명은 행동, 인물, 화면 전환, 화면상의 텍스트 및 기타 시각적 콘텐츠에 관한 정보를 제공한다.

참고

표준 오디오 설명에서 내레이션은 대화 중간 중간에 있는 휴지 시점에 추가된다. ("확장형 오디오 설명" 참고)

참고

기존 오디오에 모든 비디오 정보가 이미 제공된 경우, 추가적인 오디오 정보는 필요하지 않다.

참고

"비디오 설명"이나 "설명에 포함된 내레이션"이라고도 한다.

오디오 전용

오디오만 포함하는 시간 기반 표현 방식(비디오와 상호 작용은 포함되지 않음)

깜박임

주의를 끌기 위한 방식으로 두 가지 시각적인 상태 사이를 전환.

참고

“번쩍임(섬광)”을 참고한다. 어떤 콘텐츠가 충분히 크고, 적절한 주파수로 충분히 밝게 깜박거리면, 번쩍임(섬광)으로도 분류될 수 있다.

텍스트 블록

한 문장 이상의 텍스트.

CAPTCHA

Completely Automated Public Turing test to tell Computers and Humans Apart의 약어.

참고

CAPTCHA 테스트는 보통 사용자가 이해하기 힘든 이미지나 오디오 파일에 포함된 텍스트를 입력하게 한다.

참고

튜링(Turing) 테스트는 인간과 컴퓨터를 구분하기 위해 고안된 테스트를 말한다. 저명한 컴퓨터 과학자인 앨런 튜링의 이름을 딴 것으로, 카네기 멜론 대학의 연구자들이 붙인 이름이다.

캡션

미디어 콘텐츠를 이해하는 데 필요한 대화, 비대화 오디오 정보를 나타내기 위한, 동기화된 시각 자료 및 대체 텍스트.

참고

캡션은 대화만 보여주는 자막과 비슷하지만, 대화의 내용뿐 아니라 프로그램 내용을 이해하는 데 필요한 음향 효과, 음악, 웃음소리, 화자의 정체 및 위치 등의 비대화 오디오 정보에 해당하는 내용도 전달한다.

참고

선택 캡션(Closed Captions)은 일부 플레이어에서 켜고 끌 수 있다.

참고

공개 캡션(Open Captions)은 끌 수 없다. 예를 들어, 캡션이 비디오에 포함된 텍스트 이미지와 시각적

으로 동등한 경우가 여기에 해당된다.

참고

캡션이 비디오 내의 관련 정보를 이해하기 어렵게 만들어서는 안 된다.

참고

일부 국가에서는 캡션을 자막(subtitle)이라고 부른다.

참고

오디오 설명은 이미 시각적으로 표시되어 있는 정보에 대한 설명이므로 캡션으로 제공할 수는 있지만 꼭 제공할 필요는 없다.

컨텍스트 변경

사용자가 인지하지 않은 상태에서 일어나면 동시에 페이지 전체를 볼 수 없는 사용자를 혼란스럽게 만들 수 있는, 웹 페이지 콘텐츠의 중대한 변경.

컨텍스트 변경은 다음 요소의 변경을 포함한다.

1. 사용자 에이전트
2. 뷰포트
3. 포커스
4. 웹 페이지의 의미를 변경하는 콘텐츠

참고

콘텐츠의 변경이 항상 컨텍스트의 변경을 의미하지는 않는다. 아웃라인 확장이나 동적 메뉴, 탭 컨트롤 등 콘텐츠가 바뀌어도 위에서 설명한 요소(예: 포커스) 중 하나가 바뀌지 않는 이상 꼭 컨텍스트가 변경되지는 않는다.

새 창 열기, 포커스를 다른 컴포넌트로 이동, 새 페이지로 이동(사용자가 새 페이지로 이동한 것처럼 보일만한 것도 포함), 또는 페이지의 콘텐츠를 대대적으로 재배치하는 경우 등이 컨텍스트 변경의 사례다.

적합성

주어진 표준이나, 지침, 규격의 모든 요구사항을 만족하는 것.

적합한 대체 버전

적합한 대체 버전은 다음과 같은 버전을 의미한다.

1. 지정된 수준에 적합하다.
2. 동일한 언어로 동일한 정보와 기능을 모두 제공한다.
3. 부적합 콘텐츠만큼 최신이다.
4. 다음 중 하나 이상을 만족한다.
 1. 부적합 페이지에서 접근성 지원 메커니즘을 통해 적합한 버전에 다다를 수 있다.
 2. 부적합 버전은 적합 버전에서만 다다를 수 있다.
 3. 부적합 버전은 적합 버전에 다다를 수 있는 메커니즘을 제공하는 적합 페이지에서만 다다를 수 있다.

참고

이 정의에서 '다다를 수 있다(can only be reached)'는 표현은 사용자가 방금 적합 버전에서 이동한 것이 아니라면 사용자가 부적합 페이지에 '다다를'(로딩할) 수 없게 하는, 조건부 리디렉션과 같은 메커니즘이 있다는 뜻이다.

참고

대체 버전이 원본과 페이지 단위로 일치할 필요는 없다(예컨대, 적합한 대체 버전은 여러 페이지로 구성될 수 있다).

참고

다중 언어 버전을 이용할 수 있다면, 적합한 대체 버전을 각 언어별로 제공한다.

참고

다양한 기술 환경이나 사용자 그룹을 수용하기 위해 대체 버전을 제공할 수 있다. 각 버전은 가능한 한 적합해야 한다. "[적합성 요구사항 1](#)"을 만족하기 위해 하나의 버전이 완전히 적합해야 한다.

참고

적합한 대체 버전은 부적합 버전처럼 자유롭게 이용할 수 있는 한 적합성 범위 내 또는 동일한 웹 사이트에 있을 필요가 없다.

참고

대체 버전은 원본 페이지를 지원하고 이해를 도와주는 부가 콘텐츠와 헷갈려서는 안 된다.

참고

기본 설정 방법이 접근성을 지원하는 한, 콘텐츠 내에 사용자 기본 설정을 설정해 적합 버전을 만드는 것은 다른 버전에 다다르기 위해 허용 가능한 메커니즘이다.

"[적합한 대체 버전 이해하기](#)"를 참고한다.

콘텐츠(웹 콘텐츠)

콘텐츠의 구조와 표현, 인터랙션을 정의하는 코드 또는 마크업을 포함해, 사용자 에이전트로 사용자에게 전달되는 정보 및 감각 경험.

상황에 맞는 도움말

현재 실행 중인 기능과 관련된 정보를 제공하는 도움말 텍스트.

참고

명확한 레이블이 상황에 맞는 도움말과 같은 역할을 할 수 있다.

명암비

L1, L2가 다음과 같을 때 $(L1 + 0.05) / (L2 + 0.05)$ 이다.

- L1은 밝은 색의 상대적 휘도다.
- L2는 어두운 색의 상대적 휘도다.

참고

명암비는 1~21이다(보통 1:1에서 21:1로 씀).

참고

제작자는 텍스트가 렌더링되는 방법(예를 들면, 글꼴 다듬기나 안티 앨리어싱)에 관해 사용자 설정을 제어할 수 없으므로 안티 앨리어싱을 해제해서 텍스트의 명암비를 평가할 수 있다.

참고

적합 기준 1.4.3과 1.4.6을 위해 보통 텍스트가 렌더링되는 특정 배경과 관련해 명암 대비를 측정한다. 배경색이 지정되지 않았으면 흰색이 사용된다.

참고

배경색은 그 위에 텍스트가 렌더링될 콘텐츠의 지정된 색이다. 텍스트 색을 지정할 때 배경색을 지정하지 않으면 기준에 위배된다. 사용자의 기본 배경색을 알 수 없어 명암 대비가 충분한지 평가할 수 없기 때문이다. 같은 이유로, 배경색을 지정할 때 텍스트 색을 지정하지 않으면 기준에 위배된다.

참고

문자 주변에 테두리가 있으면 테두리가 명암을 줄 수 있고 이를 이용해 문자와 배경 사이의 명암 대비를 계산할 수 있다. 문자 주변의 좁은 테두리는 문자로 사용된다. 문자 내부를 채우는 넓은 테두리는 후광으로 작용하며 배경으로 간주한다.

참고

일반적인 표현에서 인접해 나타날 것으로 예상되는 콘텐츠에 지정된 색상 쌍에 대해 WCAG 적합성을 평가해야 한다. 제작자의 코드로 인해 발생하는 상황을 제외하고, 사용자 에이전트에서 색상을 변경한 경우와 같은 비정상적인 표현은 고려하지 않아도 된다.

정확한 읽기 순서

콘텐츠의 의미를 변경하지 않으면서 단어와 단락이 표현되는 모든 순서.

CSS 픽셀

약 0.0213도의 시각 각.

CSS 픽셀은 CSS의 모든 길이와 측정을 위한 표준 측정 단위다. 이 단위는 밀도와 무관하며, 디스플레이에 표시되는 실제 하드웨어 픽셀과 차이가 있다. 사용자 에이전트와 운영 체제는 디스플레이의 물리적 크기와 예상 거리(콘텐츠 제작자가 결정할 수 없는 요소)를 고려해, CSS 픽셀이 CSS 값 및 단위 모듈 레벨 3 참조 픽셀 [css3-values]에 가능한 한 가깝게 설정되어 있는지 확인해야 한다.

다운 이벤트

포인터의 트리거 자극이 눌리면 발생하는 플랫폼 이벤트.

다운 이벤트는 '터치스타트'나 '마우스다운' 등, 플랫폼에 따라 다른 이름으로 부를 수도 있다.

비상사태

갑자기, 예기치 않게 발생하여, 인명, 재산상의 피해를 입지 않도록 즉각적인 조치를 취해야 하는 상황.

필수적

만약 없으면 콘텐츠의 정보나 기능을 근본적으로 바꿔, 다른 방식으로는 정보와 기능을 온전히 전달할 수 없는 경우.

확장형 오디오 설명

추가 설명을 넣을 시간을 벌기 위해 비디오를 일시 정지하고 시청각 자료에 추가한 오디오 설명.

참고

추가적인 오디오 설명 없이는 비디오의 내용을 이해할 수 없고 비디오 속 대화와 내레이션 간 휴지 시간이 너무 짧을 때만 이 기법을 사용한다.

번쩍임(섬광)

상대적 휘도가 한 쌍으로 서로 상반되게 변하는 상태로, 충분히 크고 적당한 주파수 범위에 있으면 일부 사람들에게 발작을 일으킬 수 있다.

참고

허용되지 않는 섬광의 종류에 대한 정보는 "일반 섬광 및 적색 섬광 임계값"을 참고한다.

참고

“깜박임”을 참고한다.

기능

사용자 작업으로 달성할 수 있는 프로세스와 결과

일반 섬광 및 적색 섬광 임계값

다음에 해당하는 경우 섬광이나 빠르게 변하는 이미지 시퀀스는 임계값 이하다(즉, 콘텐츠에 적용 가능함).

1. 일반 섬광이나 적색 섬광이 1초에 세 번 이하다. 또는
2. 동시에 발생하는 섬광의 결합 면적이 일반적인 가시 거리에서 화면의 10도 시야각 내에서 총 .006 스테라디안을 넘지 않는다(화면상의 10도 시야각의 25%).

조건:

- 일반 섬광은 더 어두운 이미지의 상대적 휘도가 0.80 미만일 때 최대 상대 휘도의 10% 이상의 상대 휘도가 한 쌍으로 서로 상반되게 변하는 상태를 말한다. 여기서 '한 쌍으로 서로 상반되게 변하는 상태'는 값이 커졌다 작아지거나, 작아졌다 커지는 것을 말한다.
- 적색 섬광은 강렬한 적색을 포함해 서로 상반되게 전이되는 상태를 말한다.

예외: 백색 잡음이나 한 면이 0.1도(일반 가시 거리에서의 시야각)보다 작은 '사각형' 모양의 바둑판 패턴처럼 섬세하고 균형 잡힌 패턴으로 번쩍거리는 경우는 임계값을 넘지 않는다.

참고

일반 소프트웨어나 웹 콘텐츠의 경우, 콘텐츠를 1024 x 768 픽셀로 볼 때 표시되는 화면 영역의 어느 곳이든 341 x 256 픽셀의 사각형을 사용하면 표준 화면 크기와 가시 거리에 대해 10도의 시야각을 예측할 수 있다(예: 22~26 인치에서 15~17 인치 스크린). (동일한 콘텐츠 렌더링을 보여주는 더 높은 해상도의 디스플레이는 더 작고 안전한 이미지를 산출하므로 임계값을 정의하는 데 사용되는 것은 더 낮은 해상도다.)

참고

전이(transition)는 시간에 따른 상대 휘도(또는 적색 섬광의 상대 휘도/색상) 측정값에서 인접한 최댓값, 최솟값 사이의 상대 휘도(또는 적색 섬광의 상대 휘도/색상)의 변화를 의미한다. 번쩍임(섬광)은 두 가지 상반되는 전이 상태로 구성된다.

참고

'강렬한 적색을 포함한 상반된 전이의 쌍'에 대해 현재 적용되는 정의는 각 전이에 포함된 한쪽 혹은 양쪽 상태에 대해 $R/(R+G+B) \geq 0.8$ 이 성립하고 $(R-G-B) \times 320$ 의 값의 변화가 양쪽 전이에 대해 $> 20((R-G-B) \times 320$ 의 음숫값은 0으로 설정됨)인 경우이다. R, G, B 값의 범위는 '상대 휘도' 정의에서 지정한 대로 0-1이다.[HARDING-BINNIE]

참고

비디오 화면 캡처에서 분석을 수행하는 툴을 사용할 수 있다. 단, 1초에 3회 이하로 번쩍이는 경우에는 이 조건을 평가하는 데 툴이 필요하지 않다. 콘텐츠는 자동으로 통과된다(위의 1, 2번 참고).

언어(human language)

사람과 사람 사이의 커뮤니케이션을 위해 말하거나 쓰고 신호를 보내는(시각 또는 촉각 수단으로) 언어.

참고

["수화 언어"](#) 참고.

관용구

개별 단어의 의미에서는 전체 의미를 유추할 수 없고, 의미를 헤치지 않고는 특정 단어를 바꿀 수 없는 구절.

참고

관용구는 단어 단위로 그 의미를 (문화적 또는 언어적 측면에 따라) 정확하게 번역할 수 없다.

영어로 "spilling the beans"는 "비밀을 발설하다"라는 의미다. 하지만, "knocking over the beans"나 "spilling the vegetables"는 의미가 다르다.

일본어로 "さじを投げる"는 문자 그대로 해석하면 "그는 숟가락을 던진다"라는 뜻이지만, 실제 의미는 할 수 있는 게 없어 결국 포기한다는 의미다.

네덜란드어로 "Hij ging met de kippen op stok"는 문자 그대로 해석하면 "그는 닭과 함께 보금자리로 돌아갔다"지만, 실제 의미는 일찍 잠자리에 들었다는 뜻이다.

텍스트 이미지

특별한 시각 효과를 내기 위해 비텍스트 형식(예: 이미지)으로 렌더링한 텍스트.

참고

텍스트가 다른 중요한 시각 콘텐츠를 포함한 그림의 일부인 경우는 해당되지 않는다.

사진의 이름표에 있는 사람의 이름.

정보성

정보 제공만을 목적으로 하며, 적합성에 꼭 필요하지는 않은.

참고

적합성에 꼭 필요한 콘텐츠는 "표준"으로 지칭한다.

입력 오류

사용자가 제공했으나 허용되지 않는 정보.

참고

다음과 같은 경우가 입력 오류에 해당한다.

1. 웹 페이지에서는 필요하지만 사용자가 생략한 정보
2. 사용자가 제공하지만 필수 데이터 형식이나 허용 값을 벗어나는 정보

전문 용어(jargon)

특정 분야의 사람들이 특정한 방식으로 사용하는 단어.

StickyKeys라는 단어는 보조 기술/접근성 분야에서 쓰는 전문 용어다.

키보드 인터페이스

소프트웨어에서 키 입력을 얻기 위해 사용하는 인터페이스.

참고

기본 기술에 키보드가 포함되어 있지 않더라도 사용자는 키보드 인터페이스를 이용해 키 입력을 프로그램에 제공할 수 있다.

참고

터치스크린 PDA에 운영 체제에 내장된 키보드 인터페이스가 있고 외부 키보드를 연결할 수 있는 커넥터도 있다. PDA의 애플리케이션은 키보드 인터페이스를 이용해 외부 키보드에서 키보드 입력을 받거나, '키보드 에뮬레이터' 기능이 있는 음성 문자 변환(speech-to-text) 애플리케이션 또는 손글씨 변환기 같은 모의 키보드 출력을 제공하는 다른 애플리케이션으로부터 키보드 입력을 받을 수도 있다.

참고

MouseKey처럼 키보드로 조작하는 마우스 에뮬레이터를 이용해 애플리케이션(또는 애플리케이션의 일부)을 조작하는 경우, 프로그램의 조작이 키보드 인터페이스가 아닌 포인팅 기기 인터페이스를 통해 이

뤄지므로 키보드 인터페이스를 이용한 조작으로 보지 않는다.

키보드 단축키

하나 이상의 키를 눌러 동작을 발생시키는 대체 수단.

레이블

웹 콘텐츠 내의 컴포넌트를 알아볼 수 있게 사용자에게 제공되는 텍스트, 또는 대체 텍스트를 이용한 다른 컴포넌트.

참고

이름은 숨기거나 보조 기술을 사용할 때만 노출될 수 있는 반면 레이블은 모든 사용자에게 표시된다. 항상 그렇진 않지만 많은 경우 이름과 레이블은 같다.

참고

레이블이라는 용어는 HTML의 label 요소에만 국한되지 않는다.

크기가 큰 (텍스트)

최소 18pt, 또는 14pt 굵게, 또는 한국어, 중국어, 일본어 글꼴과 같은 크기를 낼 수 있는 글꼴 크기.

참고

획이 매우 가늘거나 문자 형식에 익숙하지 않은 특이성이 있는 글꼴은 명암 대비 수준이 낮으면 더 읽기 힘들다.

참고

글꼴 크기는 콘텐츠를 전달할 때의 크기다. 사용자가 행할 수 있는 크기 조정은 포함되지 않는다.

참고

사용자가 보는 문자의 실제 크기는 제작자가 정한 크기와 사용자의 디스플레이 또는 사용자 에이전트의 설정에 따라 달라진다. 대부분의 본문 글꼴은 14, 18pt가 본문(본문 글꼴을 100%로 가정)의 기본 크기의 1.2em, 1.5em 또는 120%, 150%와 거의 같지만, 제작자는 사용되는 글꼴에 대해 이를 확인해야 한다. 글꼴이 상대적인 단위로 정의될 때 실제 포인트 크기는 디스플레이용 사용자 에이전트에 의해 계산된다. 이 적합 기준을 평가할 때 포인트 크기는 사용자 에이전트로부터 얻어오거나 사용자 에이전트가 하는 방식으로 계산해야 한다. 저시력인 사용자는 적절한 설정을 선택해야 한다.

참고

글꼴 크기를 지정하지 않고 텍스트를 사용할 때 주요 브라우저에서 지정되지 않은 텍스트에 사용되는 가장 작은 글꼴 크기를 적용하는 것이 적절하다. 주요 브라우저에서 제목 1 수준이 14pt 이상으로 굵게 렌더링된다면 이 제목은 크기가 큰 텍스트로 볼 수 있다. 상대적 크기는 기본 크기에서 비슷한 방식으로 산정될 수 있다.

참고

로마자 텍스트의 18pt, 14pt는 큰 인쇄 글꼴 크기(14pt)와 더 큰 표준 글꼴 크기(18pt)의 최소 크기와 같다. 한국어, 중국어, 일본어 같은 기타 글꼴에서 '동등한' 크기는 해당 언어에서 사용되는 큰 인쇄 글꼴 크기와 그 다음으로 더 큰 표준 인쇄 글꼴 크기의 최소 크기다.

법적 책임

법적으로 구속력 있는 의무나 이익을 초래하는 과정.

결혼 면허, 주식 거래(금융 및 법률), 유언, 대출, 입양, 군 입대, 모든 형태의 계약 등

링크 목적

하이퍼링크를 실행해 얻을 수 있는 결과의 본질.

라이브

실제 사건에서 포착해 방송 지연만으로 수신기로 전달되는 정보.

참고

방송 지연(broadcast delay)은 방송인이 오디오(또는 비디오) 피드에 신호를 주거나 검열할 시간을 주되 내용을 편집할 정도로 충분하지는 않은, 아주 짧은(보통 자동화된) 지연 시간을 말한다.

참고

완전히 컴퓨터에서 생성한 정보는 라이브가 아니다.

중학교 교육 수준(lower secondary education level)

6년의 교육 과정 이수 후 시작되고 초등 교육(primary education) 시작 시점부터 9년 후에 끝나는 2~3년의 교육 과정.

참고

이 정의는 UNESCO의 국제 교육 표준 분류(International Standard Classification of Education)를 기준으로 한다.

메커니즘

어떤 결과를 달성하기 위한 프로세스 또는 기법.

참고

메커니즘은 콘텐츠 내에서 명시적으로 제공하거나, 플랫폼 또는 보조 기술 등의 사용자 에이전트에서 제공하도록 의존할 수 있다.

참고

메커니즘은 선언된 적합성 레벨의 모든 적합 기준을 충족해야 한다.

텍스트의 대체 미디어

텍스트로(직접 또는 대체 텍스트를 이용해서) 이미 표현된 것 이상의 정보를 제공하지 않는 미디어.

참고

텍스트의 대체 미디어는 텍스트의 대체 표현 방식으로 도움을 받을 수 있는 사용자를 위해 제공된다. 텍스트의 대체 미디어는 오디오 전용이거나 비디오 전용(수화 비디오 포함), 오디오와 비디오를 합친 형태일 수 있다.

모션 애니메이션

움직이는 효과를 만들거나 부드럽게 바뀌는 효과를 주기 위한 단계를 상태와 상태 사이에 추가하는 것.

예를 들어, 어떤 요소가 나타날 때 특정 위치로 이동하거나 크기가 변하면 애니메이션 효과가 적용된 것이다. 어떤 요소가 상태 변화 없이 바로 나타나면 애니메이션을 사용하지 않은 것이다. 색상이나 흐려짐, 투명도가 바뀌는 경우는 모션 애니메이션에 해당하지 않는다.

이름

소프트웨어가 웹 콘텐츠 내에서 컴포넌트를 식별해 사용자에게 알려주는 기준이 되는 텍스트.

참고

이름은 숨겨져 있다가 보조 기술에만 노출될 수 있는 반면, 레이블은 모든 사용자에게 표시된다. 항상 그렇진 않지만 많은 경우 이름과 레이블은 같다.

참고

HTML의 name 속성과는 관련이 없다.

순차적으로 탐색

키보드 인터페이스를 이용해 포커스를 이동(한 요소에서 다음 요소로)하기 위해 정의된 순서로 탐색.

비텍스트 콘텐츠

프로그래밍 방식으로 확인할 수 있는 일련의 문자로 이루어지지 않았거나, 해당 문자 집합이 인간의 언어로 뭔가를 표현하지 않는 콘텐츠.

참고

ASCII 아트(문자 패턴), 이모티콘, 인터넷 속어(문자 대체 사용), 텍스트를 나타내는 이미지 등을 포함한다.

표준

적합성에 꼭 필요한

참고

다양하고 명확한 방식으로 이 문서의 내용을 준수할 수 있다.

참고

"정보성" 또는 "표준과 관련 없는" 콘텐츠는 적합성에 필요하지 않다.

전체 화면

NULI 널리

가장 보편적인 크기의 데스크톱/랩톱 디스플레이에서 뷰포트가 최대 크기인 상태.

참고

사람들은 보통 컴퓨터를 몇 년간 사용하므로, 이 평가를 진행할 때는 최신 데스크톱/랩톱의 디스플레이 해상도에 의존하기 보다 지난 몇 년 동안 사용된 보편적인 데스크톱/랩톱의 디스플레이 해상도를 고려하는 것이 좋다.

일시 정지된

사용자 요청에 따라 중지된 후 사용자가 요청하기 전까지 재개하지 않는 상태.

포인터 입력

마우스나 펜, 터치 접촉 등, 화면상의 특정 좌표(또는 좌표열)를 대상으로 삼을 수 있는 입력 기기.

“[Pointer Events 포인터 정의 \[pointerevents\]](#)”를 참고한다.

녹음/녹화

라이브로 제공되지 않는 정보

표현

사용자가 인지할 형태로 콘텐츠를 렌더링하는 것.

초등 교육 수준

만 5세에서 7세 사이에 시작되는 6년 간의 교육 기간. 보통 이 이전에는 교육을 받지 않는다.

참고

NULI 널리

이 정의는 UNESCO의 국제 교육 표준 분류(International Standard Classification of Education)를 기준으로 한다.

프로세스

일련의 사용자 작업(action)을 나타내는 말로, 각 작업은 어떤 활동(activity)을 완수하기 위해 필요하다.

쇼핑 사이트의 일련의 웹 페이지를 성공적으로 이용하려면 사용자는 대체 상품과 가격, 할인 정보를 확인하고, 상품을 선택하고, 주문하고, 배송 정보와 결제 정보를 차례로 제공해야 한다.

계정 등록 페이지에서 등록 폼에 접근하기 전에 튜링 테스트를 통과해야 한다.

프로그래밍 방식으로 확인(프로그래밍 방식으로 확인 가능한)

보조 기술 등의 다양한 사용자 에이전트가 정보를 추출하고 다양한 감각 기관을 통해 사용자에게 표현할 수 있게 제공되는 제작자 제공 데이터로부터 소프트웨어를 이용해 확인.

참고

흔히 사용되는 보조 기술에서 바로 접근할 수 있는 요소와 속성에서 마크업 언어로 확인.

참고

기술별 데이터 구조에서 비마크업 언어로 확인하고 흔히 사용되는 보조 기술에서 지원하는 접근성 API를 통해 보조 기술에 노출됨.

프로그래밍 방식으로 확인된 링크 컨텍스트

링크와의 관계에서 프로그래밍 방식으로 확인할 수 있고, 링크 텍스트와 결합돼 있으며, 여러 감각 기관을 통해 사용자에게 표현되는 추가 정보.

HTML에서 영어로 된 링크에서 프로그래밍 방식으로 확인할 수 있는 정보에 링크와 같은 단락이나 목록, 표 셀에 있는 텍스트나, 해당 링크를 포함하는 표 셀과 연결된 표 제목 셀에 있는 텍스트가 포함돼 있다.

참고

스크린 리더는 문장 부호를 해석하므로 현재 문장의 링크에 포커스가 있으면 현재 문장의 컨텍스트를 제공할 수 있다.

프로그래밍 방식으로 설정

보조 기술 등 사용자 에이전트에서 지원하는 방식으로 소프트웨어에서 설정

순수한 장식

아무런 정보나 기능을 제공하지 않고, 오로지 심미적 효과만 내는 요소.

참고

용도 변경 없이 단어들을 재배열하거나 대체할 수 있다면 해당 텍스트는 순수하게 장식적인 요소로 본다.

사전의 표지에 임의의 단어들을 배경으로 희미하게 나타낸 경우

실시간 이벤트

a) 보는 것과 동시에 발생하고, b) 완전히 콘텐츠에 의해 생성되지 않는 이벤트.

라이브 연주(보는 것과 동시에 진행되고 사전 녹화되지 않음)의 웹캐스트

사람들이 호가를 진행 중인 온라인 경매(보는 것과 동시에 진행됨).

살아있는 인간이 아바타(완전히 콘텐츠에 의해 생성된 것은 아니며 보는 것과 동시에 발생함)를 이용해 가상 세계에서 상호 작용

영역

인지 가능하고, 프로그래밍 방식으로 확인할 수 있는, 콘텐츠의 부분.

참고

HTML에서 랜드마크 역할로 지정된 모든 부분이 영역이다.

관계

구분되는 콘텐츠 사이의 유의미한 연관성.

상대적 휘도

가장 어두운 검정색은 0, 가장 밝은 흰색은 1로 정규화되는, 색 공간의 모든 지점의 상대 밝기

참고

sRGB 색 공간의 경우, 색의 상대적 휘도는 $L = 0.2126 * R + 0.7152 * G + 0.0722 * B$ 로 정의되며, 여기서 R, G, B는 다음과 같다.

- $R_{sRGB} \leq 0.03928$ 일 경우, $R = R_{sRGB}/12.92$ 아니면 $R = ((R_{sRGB}+0.055)/1.055) ^ 2.4$
- $G_{sRGB} \leq 0.03928$ 일 경우, $G = G_{sRGB}/12.92$ 아니면 $G = ((G_{sRGB}+0.055)/1.055) ^ 2.4$
- $B_{sRGB} \leq 0.03928$ 일 경우, $B = B_{sRGB}/12.92$ 아니면 $B = ((B_{sRGB}+0.055)/1.055) ^ 2.4$

RsRGB와 GsRGB, BsRGB는 다음과 같다.

- RsRGB = R8bit/255
- GsRGB = G8bit/255
- BsRGB = B8bit/255

"^" 문자는 지수 연산자다. ([sRGB]와 [IEC-4WD]에서 차용한 공식).

참고

최근 웹 콘텐츠를 보는 데 사용하는 거의 모든 시스템은 sRGB 인코딩을 사용한다고 가정한다. 콘텐츠를 처리하고 표시하기 위해 다른 색 공간이 사용되지 않는 한, 제작자는 sRGB 색 공간을 사용해야 한다. 다른 색 공간을 사용할 경우에는 “[적합 기준 1.4.3 이해하기](#)”를 참고한다.

참고

전달 후 디더링이 발생하면 소스 색상값이 사용된다. 소스에서 디더링되는 색상의 경우, 디더링되는 색상의 평균값(평균 R, 평균 G, 평균 B)을 사용해야 한다.

참고

명암과 번쩍임을 테스트할 때 자동으로 계산해주는 툴을 사용할 수 있다.

참고

[상대 휘도 정의의 MathML 버전](#)을 이용할 수 있다.

의존 (기술)

해당 기술이 해제된 상태이거나 지원되지 않으면, 콘텐츠가 적합 기준을 준수하지 않는다.

역할

NULI 널리

소프트웨어가 웹 콘텐츠 내에서 컴포넌트의 기능을 식별할 수 있게 해 주는 텍스트나 번호.

예: 이미지가 하이퍼링크나 명령어 버튼, 체크박스로 기능하는지 나타내는 번호.

기능이 같은

사용하면 결과가 동일한.

어떤 웹 페이지에 있는 '검색' 버튼과 다른 웹 페이지에 있는 '찾기' 버튼 둘 다 검색어를 입력하면 입력한 검색어와 관련된 주제를 웹 사이트 내에 나열하는 필드가 있다. 이 경우 두 버튼은 기능이 같지만 레이블에 일관성이 없다.

상대 순서가 같은

다른 항목에 대해 동일한 위치.

참고

다른 항목이 추가되거나 원래 순서에서 삭제되더라도 상대 순서가 같은 것으로 간주한다. 예를 들어, 확장형 탐색 메뉴에 상세 수준을 추가하거나 보조 탐색 섹션이 읽기 순서에 추가될 수 있다.

적합 기준을 만족하다

적합 기준을 페이지에 적용했을 때 '거짓'으로 판정되지 않는다.

절

하나 이상의 관련 주제나 생각을 다루는 글(콘텐츠)의 독립적인 부분.

참고

하나의 절은 하나 이상의 단락으로 구성될 수 있으며 그림과 표, 목록, 하위 절을 포함한다.

일련의 웹 페이지

공통의 목적을 공유하고 동일한 제작자나 그룹, 조직에서 생성한 웹 페이지 모음.

예를 들어, 여러 웹 페이지로 나뉜 게시물이 있을 경우, 각 페이지에는 해당 게시물의 장 하나, 또는 기타 중요한 절이 들어 있다. 이때 게시물은 논리적으로 단일한 근접 단위이며, 전체 페이지에 접근할 수 있도록 탐색 기능을 포함한다.

참고

언어가 다르면 다른 웹 페이지 모음으로 간주한다.

수화

손과 팔의 움직임, 얼굴 표정, 몸 위치의 조합을 이용해 의미를 전달하는 언어

수화 통역

보통 구어인 언어를 수화로 통역, 번역한 것.

참고

실제 수화는 해당 국가나 지역의 언어(구어)와 상관 없는 독립된 언어다.

단일 포인터

단일 탭 및 클릭, 더블 탭 및 클릭, 길게 누르기, 경로 기반 제스처 등, 화면과의 단일 접점으로 작동하

는 포인터 입력

특정 감각 경험

순수하게 장식적이지 않고, 중요한 정보를 제공하거나 어떤 기능을 수행하는 것이 주 목적이 아닌 감각 경험.

플루트 솔로 연주, 미술 작품 등을 포함한다.

상태

사용자 액션이나 자동화 프로세스에 대응해 변할 수 있는 사용자 인터페이스 컴포넌트의 특성을 표현하는 동적 속성.

상태는 컴포넌트의 본질에는 영향을 주지 않지만, 해당 컴포넌트나 사용자 인터랙션 가능성과 관련된 데이터를 나타낸다. 예를 들어, 포커스, 마우스로 가리키기, 선택, 누르기, 체크, 방문/방문 취소, 펼치기/접기 등이 있다.

상태 메시지

컨텍스트가 변경되지 않고, 작업 성공 또는 결과, 애플리케이션의 대기 상태, 프로세스 진행 또는 오류 존재 여부에 대한 정보를 사용자에게 제공하는 콘텐츠 변경.

구조

웹 페이지의 구성 요소가 서로 연결되어 구성된 방식.

웹 페이지들이 구성된 방식.

스타일 속성

NULI 널리

사용자 에이전트에서 렌더링할 때(예: 화면, 확장기나 점자 디스플레이를 통해) 콘텐츠 요소의 표현 (예: 글꼴, 색상, 크기, 위치, 패딩, 볼륨, 합성된 음성의 운율)을 결정하는 속성.

스타일 속성에는 몇 가지 초깃값이 있다.

- 사용자 에이전트 기본 스타일: 제작자나 사용자 스타일이 없을 때 적용되는 기본 스타일 속성 값. 일부 웹 콘텐츠 기술은 기본 렌더링을 지정하기도 한다.
- 제작자 스타일: 제작자가 콘텐츠의 일부로 설정한 스타일 속성값(예: 인라인 스타일, 제작자 스타일시트)
- 사용자 스타일: 사용자가 설정한 스타일 속성값(예: 사용자 에이전트 인터페이스 설정을 통한, 사용자 스타일시트)

보충 콘텐츠

기본 콘텐츠를 보다 명확하게 설명하는 추가 콘텐츠.

웹 페이지의 오디오 버전

복잡한 프로세스의 일러스트

연구의 주요 결과 및 권고 사항을 요약한 단락

동기화 미디어

정보를 표현하기 위한 다른 포맷이나 시간 기반의 대화형 컴포넌트와 동기화된 오디오 또는 비디오. 단, 해당 미디어가 명백하게 그러한 용도로 명명된 텍스트의 대체 미디어인 경우는 제외한다.

대상

사용자 인터페이스 컴포넌트의 대화형 영역과 같이, 포인터 동작을 받아들이는 디스플레이 영역

참고

터치 대상이 둘 이상 겹치는 경우, 겹치는 대상이 동일한 작업을 수행하거나 같은 페이지를 열 때를 제외하고는 대상 크기를 측정할 때 겹치는 영역이 포함되어서는 안된다.

기술(웹 콘텐츠)

사용자 에이전트에서 렌더링하거나, 재생 또는 실행할 인코딩 명령에 대한 메커니즘.

참고

이 지침에서 사용된 대로 "웹 기술"과 "기술"이라는 단어(단독으로 사용되는 경우는 모두 웹 콘텐츠 기술을 의미한다).

참고

웹 콘텐츠 기술에는 제작자가 정적 웹 페이지에서 동기화된 미디어 표현과 동적 웹 애플리케이션에 이르기까지 다양한 최종 사용자 경험을 만들기 위해 단독으로 또는 조합하여 사용할 수 있는 마크업 언어, 데이터 형식 또는 프로그래밍 언어가 포함될 수 있다.

참고

웹 콘텐츠 기술의 예로는 HTML, CSS, SVG, PNG, PDF, Flash, JavaScript 등을 들 수 있다.

텍스트

프로그래밍 방식으로 확인할 수 있고 인간의 언어로 뭔가를 표현하는 일련의 문자.

대체 텍스트

비텍스트 콘텐츠와 프로그래밍 방식으로 연관되었거나, 비텍스트 콘텐츠와 프로그래밍 방식으로 연관된 텍스트로부터 참조되는 텍스트. 프로그래밍 방식으로 연관된 텍스트란 비텍스트 콘텐츠에서 프로그래밍 방식으로 위치를 결정할 수 있는 텍스트다.

어떤 차트 이미지가 그 차트 다음에 나오는 단락에 텍스트로 설명되어 있다. 이 차트에 대한 짧은 대체 텍스트에서 뒤에 설명이 나온다고 알려준다.

참고

자세한 내용은 "**대체 텍스트 이해하기**"를 참고한다.

업 이벤트

포인터의 트리거 자극이 해제되면 발생하는 플랫폼 이벤트.

업 이벤트는 '터치엔드'나 '마우스업' 등, 플랫폼에 따라 다른 이름으로 부를 수도 있다.

보편적이지 않거나 제한된 방식으로 사용된

사용자가 콘텐츠를 정확하게 이해하려면 정확히 어떤 정의를 적용해야 할지 알아야 하는 방식으로 사용된 단어.

'gig'이라는 용어는 음악 연주회에 관한 논의에서 사용될 경우 컴퓨터 하드 드라이브 공간에 관한 글에서 사용될 때와는 의미가 다르지만, 문맥에서 적절한 정의를 확인할 수 있다. 반면, 'text'라는 단어는 WCAG 2.0에서 매우 특수한 방식으로 사용되므로 단어의 정의를 용어에서 제공한다.

사용자 에이전트

사용자를 대상으로 웹 콘텐츠를 가져와 표현하는 모든 소프트웨어

웹 콘텐츠를 가져와 렌더링하고 웹 콘텐츠와 상호 작용할 수 있게 도와주는 웹 브라우저, 미디어 플레이어, 플러그인, 기타 프로그램(보조 기술 포함).

사용자가 제어할 수 있는 데이터(user-controllable)

사용자가 접근하려고 하는 데이터.

참고

인터넷 로그나 검색 엔진 모니터링 데이터 같은 것은 해당되지 않는다.

사용자 계정의 이름과 주소 필드

사용자 인터페이스 컴포넌트

사용자가 고유한 기능을 위한 단일 컨트롤로 인지하는 콘텐츠의 일부.

참고

여러 사용자 인터페이스 컴포넌트가 하나의 프로그램 요소로 구현될 수 있다. 여기서 컴포넌트는 프로그래밍 기법에 국한되지 않고 사용자가 별도의 컨트롤로 인지하는 것을 말한다.

참고

사용자 인터페이스 컴포넌트는 스크립트로 생성한 컴포넌트뿐 아니라 폼 요소와 링크도 포함한다.

참고

여기서 '컴포넌트' 또는 '사용자 인터페이스 컴포넌트'가 의미하는 것은 '사용자 인터페이스 요소'라고도 한다.

줄이나 페이지 단위, 또는 무작위로 콘텐츠를 이동하는 데 사용할 수 있는 '컨트롤'이 애플릿에 있다. 각 컨트롤은 이름이 있어야 하고 독립적으로 설정할 수 있어야 하므로 '사용자 인터페이스 컴포넌트'이다.

사용자 비활성

사용자 활동이 발생하지 않는 연속된 시간.

추적 방법은 웹 사이트나 애플리케이션에 의해 결정된다.

비디오

움직이거나 순서가 있는 사진이나 이미지 기술.

참고

비디오는 움직이는 이미지나 사진 이미지, 또는 두 가지 모두로 구성될 수 있다.

비디오 전용

비디오만 포함하는 시간 기반 표현 방식(오디오와 상호 작용은 포함되지 않음)

뷰포트

사용자 에이전트가 콘텐츠를 표시하는 개체.

참고

사용자 에이전트는 하나 이상의 뷰포트를 통해 콘텐츠를 표시한다. 창, 프레임, 확대기, 가상 확대경 등이 뷰포트에 해당한다. 뷰포트는 다른 뷰포트를 포함할 수 있다(예: 중첩된 프레임). 프롬프트나 메뉴, 알림 등, 사용자 에이전트에 의해 생성되는 인터페이스 컴포넌트는 뷰포트가 아니다.

참고

이 정의는 [User Agent Accessibility Guidelines 1.0 Glossary](#) [UAAG10]를 기반으로 한다.

시각적으로 커스터마이징된

글꼴과 크기, 색상, 배경 등을 설정할 수 있는.

웹 페이지

HTTP를 이용해 단일 URI에서 얻을 수 있는 비포함 자원과, 렌더링에 사용되거나 사용자 에이전트에서 함께 렌더링되도록 의도된 다른 모든 자원.

참고

모든 '다른 자원'이 주 자원과 함께 렌더링되더라도 반드시 동시에 렌더링되지는 않는다.

참고

이 지침을 준수하려면 자원은 웹 페이지로 간주되기 위해 적합성 범위 내에서 '비포함' 상태여야 한다.

모든 이미지와 미디어를 포함하는 웹 리소스.

AJAX를 이용해 만든 웹 메일 프로그램. 이 프로그램은 <http://example.com/mail>에 위치하지만, 메일함, 주소록, 캘린더를 포함한다. 메일함, 주소록, 캘린더를 표시하는 링크나 버튼이 제공되지만 전체 페이지의 URI는 변경되지 않는다.

사용자가 다양한 콘텐츠 모듈에서 콘텐츠를 선택해 표시할 수 있는 맞춤형 포털 사이트.

브라우저에 '<http://shopping.example.com/>'를 입력하면, 영화처럼 상호 작용을 할 수 있는 쇼핑 환경으로 진입한다. 시각적으로 상점에 들어가서 돌아다니다가 주변 선반에서 상품을 끌어와 앞에 있는 쇼핑 카트에 넣을 수 있다. 상품을 클릭하면 옆에 명세서가 함께 표시된다. 한 페이지로 된 웹사이트거나 웹사이트 내에 있는 한 페이지일 수 있다.

7. 사용자 인터페이스 컴포넌트의 입력 목적

이 절에서는 공통 사용자 인터페이스 컴포넌트 입력 목적 목록을 제공한다. 아래의 용어는 반드시 사용해야 하는 키워드가 아니라, 웹 페이지에서 채택한 분류 체계에서 포착해야하는 목적을 나타낸다. 적용 가능한 경우 제작자는 의미론적 목적을 나타내기 위해 선택된 분류 체계로 컨트롤을 마크업한다. 그러면 사용자 에이전트와 보조 기술은 더 많은 사람들이 콘텐츠를 이해하고 사용할 수 있도록 개인화된 표현 방식을 적용할 수 있는 가능성이 생긴다.

참고

입력 유형 목적 목록은 HTML 5.2 Autofill 필드 절에 정의된 컨트롤 목적을 기반으로 하지만, 기술에 따라 해당 규격에 정의된 것과 동일한 개념의 일부 또는 전부가 있을 수 있다는 점을 이해하는 것이 중요하며, 아래의 의미로 매핑된 개념만 필요하다.

다음의 입력 컨트롤 목적은 콘텐츠 사용자와 관련이 있으며 해당 개인과 관련된 정보에만 관련된다.

- name - 성명
- honorific-prefix - 이름 앞에 오는 경칭 또는 칭호(예: "Mr.", "Ms.", "Dr.", "Mlle")
- given-name - 이름
- additional-name - 추가 이름(일부 서구권에서는 중간 이름, 성이 아닌 이름)
- family-name - 성
- honorific-suffix - 이름 뒤에 붙는 칭호(예: "Jr.", "B.Sc.", "MBASW", "II")
- nickname - 별명, 대화명: 성명 대신 사용되는, 보통은 짧은 이름.
- organization-title - 직책(예: "Software Engineer", "Senior Vice President", "Deputy Managing Director")
- username - 사용자 이름
- new-password - 새 비밀번호(예: 계정 생성 또는 비밀번호 변경 시)
- current-password - username 필드에서 확인된 계정의 현재 비밀번호(예: 로그인 시)

NULI 널리

- organization - 이 필드와 관련된 다른 필드의 개인, 주소, 또는 연락처 정보에 해당하는 회사 이름
- street-address - 번지(여러 줄, 새 줄로 저장)
- address-line1 - 번지(필드당 한 줄, line 1)
- address-line2 - 번지(필드당 한 줄, line 2)
- address-line3 - 번지(필드당 한 줄, line 3)
- address-level4 - 행정 구분이 4단계인 주소 체계에서 가장 세분화된 행정 수준
- address-level4 - 행정 구분이 3단계 이상인 주소 체계에서 세 번째 행정 수준
- address-level2 - 행정 구분이 2단계 이상인 주소 체계에서 두 번째 행정 수준. 행정 수준이 2 단계인 국가에서는 보통 도시, 타운, 마을이거나, 관련 번지가 있는 기타 구역이다.
- address-level1 - 주소에서 가장 광범위한 행정 수준. 즉, 해당 구역이 있는 지역. 예를 들어, 미국이나 스위스에서는 주에 해당하며, 영국에서는 포스트 타운에 해당한다.
- country - 국가 코드
- country-name - 국가명
- postal-code - 우편 번호, CEDEX 코드(CEDEX의 경우, "CEDEX" 및, 해당되는 경우 구를 address-level2 필드에 추가한다.)
- cc-name - 결제 수단에 표시된 성명
- cc-given-name - 결제 수단에 표시된 이름
- cc-additional-name - 결제 수단에 표시된 추가 이름(일부 서구권에서는 중간 이름, 성이 아닌 이름)
- cc-family-name - 결제 수단에 표시된 성
- cc-number - 결제 수단 식별 코드(예: 신용 카드 번호)
- cc-exp - 결제 수단 만료일
- cc-exp-month - 결제 수단 만료일의 월 요소
- cc-exp-year - 결제 수단 만료일의 년 요소
- cc-csc - 결제 수단의 보안 코드(CSC(card security code), CVC (card validation code), CVV(card verification value), SPC(signature panel code), CCID(credit card ID) 등)

NULI - <http://nuli.navercorp.com/>

Web Accessibility User Experience : <http://nax.naver.com/index>

Web Accessibility Conference: <http://nuli.navercorp.com/sharing/seminar>

Copyright © N TECH SERVICES Corp. All Rights Reserved.

NULI 널리

- cc-type - 결제 수단 유형
- transaction-currency - 거래 시 사용 통화
- transaction-amount - 사용자가 원하는 거래 금액(예: 입찰가 또는 판매가 입력 시)
- language - 선호 언어
- bday - 생일
- bday-day - 생일의 일 요소
- bday-month - 생일의 월 요소
- bday-year - 생일의 년 요소
- sex - 성별(예: 여성)
- url - 이 필드와 관련된 다른 필드의 회사, 개인, 주소 또는 연락처 정보에 해당하는 홈 페이지 또는 기타 웹 페이지
- photo - 이 필드와 관련된 다른 필드의 회사, 개인, 주소 또는 연락처 정보에 해당하는 사진, 아이콘 또는 기타 이미지
- tel - 국가 코드를 포함한 전화번호
- tel-country-code - 전화번호의 국가 코드 요소
- tel-national - 해당되는 경우 국가 내 국번이 적용되고, 카운티 코드 요소는 제외된 전화번호
- tel-area-code - 해당되는 경우 국가 내 국번이 적용된, 전화번호의 지역 코드 요소
- tel-local - 국가 코드와 지역 코드 요소가 제외된 전화번호
- tel-local-prefix - 전화번호 구성요소가 두 개로 나뉠 때 지역 코드 뒤에 오는 첫 번째 부분
- tel-local-suffix - 전화번호 구성요소가 두 개로 나뉠 때 지역 코드 뒤에 오는 두 번째 부분
- tel-extension - 전화번호 내선 코드
- email - 이메일 주소
- impp - 인스턴트 메시징 프로토콜 끝점을 나타내는 URL(예: "aim:goim? screenname = example" 또는 "xmpp:fred@example.net").