

A-Tag 2016

Susanne Buchner-Sabathy | office@sabathy.at | 0664 / 37 77 587

jlm - ein Screenreader-Emulator

Folie 1: Wie Sehende das Internet nutzen

- grafische Benutzeroberflächen und ihre Bestandteile

Fachbegriffe

- surfen, Internet
- grafische Benutzeroberfläche = grafische Benutzerschnittstelle
- Bilder, Diagramme, Symbole
- Schaltfläche, Menü/Navigation, Benutzerdialog
- Hervorhebung von Text (Überschriften), Liste
- Auswahlschalter (check boxes, radio buttons)
- Eingabefeld
- Aufteilung von Information am Bildschirm: verschiedene Bereiche für Navigation, Hauptinhalt, Zusatzinformation, Fußzeile

Folie 2: Was sind Screenreader?

- Was sind Screenreader-Programme?
- Wer nutzt diese Programme?
- Kurze Geschichte / Typen von Screenreadern
- Aktuelle Screenreader-Programme

Fachbegriffe

- Screenreader-Programm (= Bildschirmleseprogramm)
- Bildschirm
- PC-Maus, PC-Tastatur
- Software, Programm
- Benutzerschnittstelle
- Benutzer kann festlegen, wie bestimmte Elemente im Screenreader angezeigt werden.

Folie 3 - Was tun Screenreader?

- Wiedergabe von Text-Inhalten
- nicht-visuelle Ausgabegeräte
- Linearisierung der gesamten Information
- Wiedergabe grafischer Informationen für nicht-grafische Wahrnehmung
- Voraussetzung: barrierefreie Gestaltung von Webseiten

Fachbegriffe:

- nicht-visuelle Ausgabegeräte geben Informationen taktil oder akustisch wieder.
- „Braillezeile“ = Display für Brailleschrift
- Sprachausgabe = automatische Sprache
- barrierefreies Webdesign

Folie 4 - „jlm“ - das Projekt eines Screenreader-Emulators

- Screenreader sind ein nützliches Werkzeug für Gestalter und Betreiber von Webseiten.

- Problem: mangelnde Erfahrung in der Bedienung, ungewohnte Form der Ausgabe.
- jlm = „just like me“
- Mit jlm will ich Sehenden einen Eindruck vom Surfen mit Screenreader vermitteln.
- Derr nicht-grafische Zugang zu Informationen soll mit grafischen Mitteln wiedergegeben werden.
- Welche Aspekte werden nachgebildet?
 - Zugang zur Informationsstruktur
 - „Anspringen“ oder Auflisten einzelner Elemente (Links, Überschriften, Formularelemente)

Fachbegriffe:

- Emulator-Programm = Nachbildung, Nachahmung; eine Software, die bestimmte Aspekte einer anderen Software nachbildet oder nachahmt.
- mit dem Fokus (Lese-Cursor) an eine bestimmte Stelle springen
- Sprunglink (anchor link)
- Überschriften-Ebenen

Folien 5-9 - jlm - Beispiele (Screenshots)

- Man kann eine URL eingeben und die Webseite wie ein Screenreader-User ansehen:
- Anzeige von Sprunglinks, Seitentitel, inhaltlichen Bereichen
- Liste der Bilder und Grafiken
- Anzeige verfügbarer Überschriften, Links, Listen, Absätze, Tabellen
- Anzeige der verfügbaren Formularelemente (Eingabefelder, Schaltflächen)
- lineares Surfen durch die Website

Folie 10 - Wie kann ich jlm für Sehende noch nützlicher machen?

- Dank für Aufmerksamkeit und Bitte um Rückmeldung