

Bekijk het!



Oogpunten

Deze gids bevat tien oogpunten voor inclusief ontwerpen. Als bedenker heb je een eigen invalshoek, als gebruiker ook. Bekijk het daarom eens van de andere kant. Steek je nek uit, niet in het zand. Draai het eens om.

De gids is er voor iedereen die inclusief publiceren een warm hart toedraagt. Vooral voor ontwerpers, producenten, uitgevers, verkopers, gebruikers, belangenbehartigers.

Belang en doel zijn hetzelfde: iedereen bereiken en laten meedoen door digitale publicaties toegankelijk te maken aan de bron. Of het nou gaat om je website, app, e-book, rapport of nieuwsbrief.

Voelt dat als het leggen van een vierkant struisvogelei? Niet als je begint bij het begin: het ontwerp. En niet als je gebruikers met een beperking betreft, bevraagt en begrijpt.

Universeel ontwerpen, participatie, evaluatie, compatibiliteit? Huh? Hoezo? Hoe dan? Deze gids helpt begrippen te begrijpen, zienswijzen te zien. Want het is maar net hoe je het bekijkt.

Inhoud

Bekijk het eens van de ene kant: die van gebruikers

1. Gebruikers betrekken
2. Gebruikers bevragen
3. Gebruikers kennen
4. Situaties begrijpen
5. Technologie begrijpen

Bekijk de ene kant: die van gebruikers → A

of

Bekijk het eens van de andere kant: die van ontwerpers

1. Ontwerpen voor iedereen
2. Ontwerpen met elkaar
3. Ontwerpen in openheid
4. Ontwerpen van eenvoud
5. Ontwerpen voor alle gebruikstechnologie

Bekijk de andere kant: die van ontwerpers → B

Kant A

Bekijk het eens van de ene kant: die van gebruikers

Een struisvogel steekt zijn kop in het zand. Want als hij moeilijkheden niet onder ogen ziet gaan ze vanzelf voorbij. Toch? Zoals kinderen verstoppertje spelen: ik doe mijn ogen dicht, zie niets, dus zien anderen mij ook niet. Probleem opgelost! Als we moeilijkheden bewust uit de weg gaan spreken we zelfs van struisvogelpolitiek.

En wij maar denken dat een struisvogel dat doet om zich te verstoppen bij gevaar. Die aanname klopt niet. Hij doet het om voedsel te verzamelen. En om zand te happen, want dat helpt bij het verteren van voedsel. Zo zie je maar. We zijn gaan geloven dat we het bij het rechte eind hadden. Hardnekkig, die aannames van ons.

Voedsel verzamelen

Dus? Toets je aannames. Bekijk het eens van onze kant: vanuit het oogpunt van een gebruiker met een beperking. Doe als ontwerper veldwerk, ga zand happen, verzamel 'voedsel' voor het ontwerp van je digitale publicatie. En neem niet als vanzelfsprekend aan wat je denkt te weten. Vraag het ons. We bijten niet.

Wij, gebruikers met een beperking, laten ons graag van de goede kant zien door vanaf het begin mee te denken. Wij zijn namelijk experts in gebruikservaringen. Sterker nog: onze ervaringen met digitale publicaties wisselen we onderling uit. Is het niet op een verjaardagsfeestje dan wel via recensies, sociale media, discussie- en gebruikersgroepen. Daardoor weten we soms meer over de bruikbaarheid en kwaliteit van de digitale publicatie dan de ontwerper en uitgever zelf. Niet deelnemen aan dit gesprek is een gemiste kans. Want wie zijn kop in het zand steekt ziet helemaal niks: geen oplossingen, geen kansen.

Bekijk het!

Als gebruikers met een beperking vragen we daarom ontwerpers en uitgevers van digitale publicaties het ook eens van de andere kant te bekijken: onze kant. Daar hebben we samen belang bij. We leren elkaar beter kennen en begrijpen. Het brengt ons bij elkaar. Dan komen we misschien in het mooie midden uit.

**Betrek me en
je zult het begrijpen.**

1.

Gebruikers betrekken



Huh?

Participatie? Oh, dat betekent: het hebben van aandeel in iets, deelname.

Hoezo?

- Nou, vanuit gebruikers met een beperking bezien is participatie niet meer dan logisch. Als iets voor ons bedoeld is, willen we er wat over kunnen zeggen. Niets over ons, zonder ons.
- We kunnen je inzicht geven in wat we écht willen, nodig hebben en wat onze struikelblokken zijn.
- Gebruikers met een beperking helpen graag voorkomen dat een ontwerper zich blind staart op het eigen ontwerp. En dat je al vroeg een verkeerde afslag neemt. Dat bespaart kosten en aanpassingen achteraf.
- Als we een aandeel hebben in het ontwerp van je digitale publicatie, accepteren we sneller het resultaat. Het verkleint de kans op klachten en kritiek achteraf.
- Participeren brengt ons bij elkaar. Zeker als we samen hetzelfde belang hebben.

Hoe dan?

- Gewoon, door ons als gebruiker met een beperking al vanaf het begin te betrekken.
- Een gouden formule bestaat daar niet voor. Vaak is maatwerk nodig. Maar een gesprekje is al eenvoudig te organiseren. Concrete vragen en ideeën voorkomen lange discussies.
- Vertel ons welke rol we hebben en welke niet. Je hoeft niet alles over te nemen wat we willen. Maar leg wel uit waarom.
- Bouw een netwerk op van gebruikers met beperkingen. We zijn vaak bereid deel te nemen.
- Steek je licht op bij organisaties die opkomen voor onze belangen. Bijvoorbeeld voor mensen met een visuele beperking. Of klop eens aan bij een zorginstelling en een bibliotheek.

Dus?

Betrek me en je zult het begrijpen.

**Niet aannemen,
maar vragen.**

2.

Gebruikers bevragen



Huh?

'Evaluatie'? Dat wil zeggen: achteraf bespreken en onderzoeken om ervan te leren.

Hoezo?

- Omdat het logisch is. Je wil weten wat je gebruikers, ook met een beperking, vinden van je nieuwe website, app, e-book of andere digitale publicatie. En wel zo vroeg mogelijk.
- Omdat je achter je bureau niet gaat ontdekken hoe echte mensen echte digitale publicaties gebruiken in echte omstandigheden. Want zeg nou eerlijk: weet je écht wat 'de' gebruiker wil?
- Je kunt aan het begin én tussendoor én aan het eind met ons evalueren. Dan hou je vinger aan de pols. Dat is efficiënt en effectief.
- Je wil iets bruikbaar en moois maken. Dat doe je goed en met goede bedoelingen. Maar wat is 'goed'? Denken we er hetzelfde over?
- Je neemt aan dat je de goede keuzes maakt. Maar kloppen je aannames? Alle reden om dat te onderzoeken. Wij kunnen je de ogen openen.

Hoe dan?

- Gewoon, door ons te bevragen over het gebruik en de werking van je digitale publicatie, door gegevens te verzamelen.
- Evalueer met ons of we je digitale publicatie kunnen waarnemen, bedienen en begrijpen. Kan het niet met de ogen, dan moet het kunnen met de oren (laten voorlezen) of de handen (in braille voelen).
- Je kunt bijvoorbeeld tijdelijk onze 'hersencellen lenen'. Kijk en luister terwijl we taken uitvoeren én hardop denken. Onze eerste reacties vertellen wat we denken, doen en voelen. Dat zijn momentopnames, maar ze helpen enorm bij het voorkomen en oplossen van de grootste problemen. Het kost bijna niks, het voorkomt en bespaart veel.
- Bereid onderzoek goed voor. Wij weten namelijk ook niet altijd wat we willen. Maak duidelijk dat je het gebruik onderzoekt, niet ons. Stel ons op ons gemak.
- Eén persoon met één bepaalde beperking bevragen is niet genoeg. Eén kan nooit representatief zijn voor allen.

Dus?

Niet aannemen, maar vragen.

Leef je uit, leef je in.

3.

Gebruikers kennen



Huh?

Empathie? Dat is het vermogen om je in te leven in de gevoelens van anderen.

Hoezo?

- Omdat je beter begrijpt wat wij écht nodig hebben. En wat niet.
- Dat voorkomt dat je jouw vanzelfsprekendheden als uitgangspunt neemt. Je maakt het immers voor ons, niet voor jezelf. En het voorkomt dat je ons onbewust uitsluit.
- Je bent beter in staat iets te maken vanuit het oogpunt van een gebruiker. Je snapt dan beter hoe wij de digitale publicatie gaan gebruiken. Daar kun je dan op inspelen.
- Je houdt rekening met onze verscheidenheid en verschillende beperkingen. Wij passen niet in hokjes. Een 'gemiddelde' gebruiker met een beperking bestaat niet.

Hoe dan?

- Door je in te leven en in te lezen in beperkingen.
- Om te beginnen door zelf aan den lijve beperkingen te ervaren. Maak het jezelf moeilijk om te kijken, luisteren en bewegen. Zet een dagje een afgeplakte veiligheidsbril op of een koptelefoon. Zet de kleuren van je scherm uit. Doe werkhandschoenen aan.
- Door steeds andere manieren te zoeken ons beter te leren kennen. Ga bijvoorbeeld eens in onze schoenen staan en loop een dagje mee. Bestel samen met een visueel beperkte gebruiker eens een e-book. Maak samen de online rekenopdracht en vul de antwoorden in. Kom een keer op de koffie. Doe dat regelmatig.
- Zoek steeds de uitersten op, niet wat er tussenin ligt. Zo krijg je beter zicht op welke problemen je voor alle gebruikers kunt oplossen.

Dus?

Leef je uit, leef je in.

Zie het grote plaatje.

4.

Situaties begrijpen



Huh?

Context? Tja, dat woord heeft veel betekenissen. Maar hier bedoelen we: de omstandigheden waarin zich iets voordoet, het grotere geheel.

Hoezo?

- Nou, omdat jouw digitale publicatie niet op zichzelf staat. Digitale publicaties maken deel uit van een groter geheel.
- We bewandelen een heel traject, een estafette met hordes. Een voorbeeld: voordat we een e-book kunnen lezen moeten we het eerst kunnen zoeken, bestellen, betalen en ontvangen.
- Situaties en omstandigheden waarin we lezen en leren variëren enorm. Een voorbeeld: er is veel afleiding in de omgeving wat lezen en leren moeilijk maakt. Nog een voorbeeld: het laten voorlezen van informatie is vervelend als er mensen kunnen meeluisteren.
- We waarderen het natuurlijk enorm als je laat zien dat je onze situaties en context begrijpt.

Hoe dan?

- Gewoon, door gebruikssituaties te leren begrijpen. Breng die in kaart voor bepaalde gebruikers met bepaalde beperkingen. In de volle zon is een publicatie op een klein scherm slecht te zien. Voor een slechtziende gebruiker al helemaal. Met veel lawaai om je heen kun je een luisterboek of computerstem slecht volgen.
- Teken het traject dat we bewandelen uit. Beschrijf van begin tot eind onze handelingen en zoek daarin naar de plus- en pijnpunten. Geef ons waar nodig passende alternatieven.
- Werk in dat hele traject samen met andere partijen om hordes weg te nemen. Zorg dat alles naadloos op elkaar aansluit en bruikbaar blijft in verschillende situaties. Daar wordt iedereen blij van. En jij creatief.

Dus?

Zie het grote plaatje.

**Help hulptechnologie
helpen.**

5.

Hulptechnologie begrijpen



Huh?

Functie? Dat betekent: werking. Functioneren betekent dus zijn functie verrichten, werken.

Hoezo?

- Digitale publicaties moeten goed functioneren met onze hulptechnologie. Anders kan die technologie ons niet helpen. Logisch toch? Dan kunnen ook wij de regie krijgen over lezen en leren.
- Neem nou een voorleesfunctie. Die moet goed samenwerken met de inhoud. Als jouw publicatie bijvoorbeeld geen echte tekst bevat maar een afbeelding daarvan, kan onze computerstem niks voorlezen. Als een e-book niet geschikt is om een ander lettertype te kiezen in de reader, gaat dit niemand helpen.
- Functies moeten dus werken voor mensen. Gebruikers zouden zich niet moeten hoeven aanpassen of trucjes moeten bedenken. Dat zou de omgekeerde wereld zijn.
- Trouwens, ondersteunde functies zijn voortaan (en steeds vaker) overal aanwezig. Omdat ze iedereen blijken te helpen. Denk aan voorlezen, vergroten, tekstweergave aanpassen, ondertitelen, dicteren en spraakbesturing.

Hoe dan?

- Tja, door richtlijnen voor toegankelijkheid op te volgen natuurlijk.
- Maar ook door de werking van hulptechnologie te leren begrijpen. Dat moeten wij als gebruikers ook, om alles goed te laten functioneren. Gebruik zelf een keer onze hulptechnologie om te lezen en leren. Of kijk eens met ons mee.
- Verdiep je in een schermlezer. Ze zitten standaard in besturingssystemen. Mensen met een ernstige visuele beperking gebruiken deze niet alleen om de inhoud te laten voorlezen. Nee, ook wat verborgen en achter de schermen in de code staat. Voor wie de code onderzoekt is dat een cadeau: je krijgt het op een presenteerblaadje.
- Laat teksten met hulptechnologie voorlezen. Dan hoor je bijvoorbeeld of de volgorde logisch is. Ook ontdek je wat het betekent om alles na elkaar te beluisteren, zonder te weten wat nog volgt. Dat is totaal anders dan in één oogopslag kunnen kiezen wat je wil gaan lezen.

Dus?

Help hulptechnologie helpen.

**Zo zie je maar. Het is
maar net van welke kant
je het bekijkt!**





Zo zie je maar. Het is
maar net van welke kant
je het bekijkt!

De andere kant

Bekijk het eens van de andere kant: die van ontwerpers

1. Ontwerpen voor iedereen
2. Ontwerpen met elkaar
3. Ontwerpen in openheid
4. Ontwerpen van eenvoud
5. Ontwerpen voor alle gebruikstechnologie

Bekijk de andere kant: die van ontwerpers → B

Algemene info

Ga naar

- Over deze gids
- Bronnen
- Gegevens

[Naar de algemene informatie](#)



Kant B

Bekijk het eens van de andere kant: die van ontwerpers

In 1952 had de Amerikaanse luchtmacht goede piloten en geavanceerde vliegtuigen. De cockpit was zorgvuldig ontworpen. Onderzoek onder 4.000 piloten leverde gemiddelde afmetingen op voor lichaamslengte, schouders, borst, taille, heupen, benen, torso, hals en dijen. Die gegevens waren de basis voor het ontwerp. Want de meeste piloten voldoen aan dat gemiddelde. En dus sluit de cockpit aan bij de meeste piloten. Logisch toch? Maar toch waren er slechte resultaten. Waarom?

Vraag: Hoeveel individuele piloten waren 'gemiddeld' op alle afmetingen?

Antwoord: Geen enkele, want een gemiddelde piloot bestaat niet. De ene heeft bredere schouders, de andere langere benen dan het gemiddelde.

Conclusie: De cockpit is voor geen enkele piloot ontworpen.

Oplossing: Een cockpit ontwerpen die de randen van het gemiddelde opzoekt. Zowel voor bijvoorbeeld de kleinste als de grootste piloot.

Resultaat: Verstelbare stoelen. De stoel past zich aan, niet de piloot.

Gevolg: Betere resultaten. Nu vliegen er deskundige piloten die anders nooit piloot hadden kunnen worden. Oh ja, en we hebben voortaan verstelbare stoelen in auto's.

Een struisvogel laten vliegen

Zo zie je maar: wat op het eerste gezicht onnodig en onmogelijk lijkt, kunnen wij als ontwerpers tóch mogelijk maken. We kunnen als het ware een struisvogel 'laten vliegen'. En dat doen we door al vanaf het begin te ontwerpen voor iedereen. We stellen daarom de gebruiker centraal.

Dat geldt niet alleen voor cockpits, ook voor digitale publicaties zoals websites, e-books, lesmateriaal in leeromgevingen, kranten en tijdschriften. Als we deze aan de bron toegankelijk maken kan iedereen meedoen. Universeel ontwerpen om inclusief te kunnen publiceren dus.

Als ontwerpers en uitgevers weten we (steeds beter) wat universeel ontwerpen, toegankelijkheid en gebruiksvriendelijkheid betekent. We gebruiken ontwerpprincipes en richtlijnen. Daarmee ontwerpen we gebruikservaringen voor álle gebruikers. Ook die met een beperking dus. Want waarom zouden we gebruikers uitsluiten?

Bekijk het!

Als ontwerpers van digitale publicaties bekijken we het daarom ook van de andere kant. Liefst samen. Die houding is ons belangrijkste ontwerpprincipes. Dan komen we met zijn allen in het mooie midden uit.

Sluit uit dat je uitsluit.

1.

Ontwerpen voor iedereen



Huh?

Universeel? Dat betekent: algemeen geldend, voor iedereen hetzelfde.

Met 'universeel ontwerp' bedoelen we een ontwerp dat iedereen kan gebruiken. Zonder dat een aanpassing of speciaal ontwerp nodig is dus.

Hoezo?

- Nou, vanuit ons als ontwerpers bekeken is het logisch om iedereen gelijk te behandelen. We houden rekening met wat iedere gebruiker nodig heeft.
- We ontwerpen daarom voor alle gebruikers. Waarom zouden we op voorhand mensen uitsluiten?
- Een universeel ontwerp vinden we geslaagd als het 'onzichtbaar' is. Een gebruiker willen we niet steeds herinneren aan diens beperking. We ontwerpen daarom voor iedereen hetzelfde.
- We weten dat iedereen verschillend is. Verschillende invalshoeken helpen dus beslissingen te nemen over een ontwerp voor iedereen.
- Universeel ontwerpen is goed te doen. Er zijn principes die we daarvoor kunnen volgen. Een aantal staat zelfs in deze gids.

Hoe dan?

- Nou, door het eens van de andere kant te gaan bekijken. Dat vraagt misschien een andere houding. In ieder geval bewustzijn.
- Vanaf het begin stellen we de gebruiker en het gebruik centraal. We denken zo veel als mogelijk als een gebruiker.
- We maken dus niet een exclusief en aangepast ontwerp voor mensen met een beperking. We ontwerpen ervaringen voor alle gebruikers. Daarbij zoeken we steeds naar de beste oplossing voor iedereen.
- Iets bedenken voor iedereen lukt niet op een regenachtige zondagmiddag. Daar nemen we samen met anderen de 'creatieve tijd' voor.
- We durven fouten te maken, want daar leren we van. Tussentijds stellen we onze ideeën bij. Onze manier van werken geeft hiervoor de ruimte.

Dus?

Sluit uit dat je uitsluit.

**Alleen ga je sneller,
samen kom je verder.**

2.

Ontwerpen met elkaar



Huh?

Co-creatie? Dat is een manier van samenwerken waarbij alle deelnemers invloed hebben op de manier van werken en het resultaat.

Hoezo?

- Nou, omdat gebruikers ons nieuwe en onverwachte ideeën geven. Zelf zijn we gewend op een bepaalde vaste manier te werken. Vanuit onze deskundigheid.
- We weten dat een gebruiker deskundig is in alledaags gebruik. Daarom kunnen ze ons als ontwerper verrassen met wat we zelf niet hadden kunnen bedenken. En omgekeerd.
- Mensen met een beperking moeten soms noodgedwongen creatief zijn. Ze hebben ervaring met tijdelijke oplossingen bedenken voor gebruiksproblemen.
- We willen natuurlijk voorkomen dat we iets ontwerpen, opleveren en dan maar afwachten wat de ervaringen zijn. Dan zijn we te laat.
- We weten dat co-creatie geen wondermiddel is en geen garantie voor succes. Maar als we samen een gebruikservaring ontwerpen is de kans groot dat het resultaat beter zal zijn.

Hoe dan?

- Gewoon, we zoeken creatieve gebruikers en laten ze het ontwerp actief 'mee maken'. We maken afspraken over onze samenwerking.
- Eerst maken we duidelijk waarom we iets willen ontwerpen. Dat brengen we terug tot een concrete uitdaging, bijvoorbeeld een behapbaar probleem om op te lossen.
- Dan gaan we iets doen, samen iets creëren. Lekker concreet. Zo werken we direct naar een eerste resultaat toe. Dat evalueren we en daar leren we van. We verbeteren. Steeds opnieuw.
- We proberen niet alles in één keer op te lossen. Dat doen we stap voor stap. En daar leren we van.
- Hoe meer gebruiksproblemen we tegenkomen des te beter. Dan weten we tenminste wat we kunnen oplossen en voor wie.

Dus?

Alleen ga je sneller, samen kom je verder.

**Een open boek
spreekt boekdelen.**

3.

Ontwerpen in openheid



Huh?

Transparant? Dat betekent: doorschijnend, doorzichtig, helder. 'Transparant' en 'open' is trouwens niet hetzelfde. Je kunt doorzichtige gordijnen ophangen. Maar met de gordijnen open kun je pas echt binnen kijken.

Hoezo?

- Nou, omdat transparant (en open) zijn over toegankelijkheid zorgt voor meer begrip en vertrouwen.
- We hoeven natuurlijk niet alles open en bloot op straat te gooien. Maar als ontwerpers willen we een kijkje in onze keuken geven. We willen laten zien waar we mee bezig zijn, wat onze aanpak is. Hoe we werken aan toegankelijkheid.
- En we zijn open en eerlijk over wat gebruikers mogen verwachten van de digitale publicatie. Ons verhaal over het eindresultaat is door hen te controleren. En het voorkomt klachten.
- Trouwens, we hebben ons best gedaan om de digitale publicatie aan de bron toegankelijk te maken. Dat mag best iedereen weten.

Hoe dan?

- Tja, door al vroeg transparant te zijn over waar we mee bezig zijn. Door de ramen open te zetten, een open houding te hebben, te luisteren.
- Door open te staan voor contact en nieuwe invalshoeken. We zijn nieuwsgierig naar ervaringen van gebruikers. We vragen actief om feedback en zijn makkelijk te benaderen.
- En door helder te zijn over hoe toegankelijk de digitale publicatie is geworden. Bij onze e-books voegen we daarover informatie toe aan de boekgegevens. We publiceren een verklaring op onze websites, in onze apps, nieuwsbrieven, rapporten. Daarin vertellen we wat wel en niet goed gaat. En wat we aan onze websites en apps zullen verbeteren en wanneer. We leggen dit uit in begrijpelijk Nederlands.

Dus?

Een open boek spreekt boekdelen.

**Hou het eenvoudig,
zorg dat het werkt.**

4.

Ontwerpen van eenvoud



Huh?

Gebruiksvriendelijk? Ja, dat is wel zo aardig. Het betekent: gemakkelijk te gebruiken, handig en daardoor aantrekkelijk.

Hoezo?

- Nou, omdat we vriendelijk willen zijn voor alle gebruikers. Daarom houden we het eenvoudig en zorgen we dat het werkt. Dat is gastvrij.
- Ons eerste doel is een gebruiksvriendelijk en bruikbaar ontwerp. En daar maken we vervolgens iets moois van. Niet andersom.
- Meer gebruiksmogelijkheden dwingen tot meer denkwerk. We houden het eenvoudig. Dan 'weten' gebruikers het op hun gevoel, hoeven ze niet (lang) na te denken. Waar kon ik het lettertype ook weer veranderen? Hoe kom ik op die ene pagina?
- We willen dat alle gebruikers onze digitale publicaties in verschillende programma's kunnen waarnemen, bedienen en begrijpen. Maar ook dat ze dit met gemak en genot doen. Dan kunnen ze hun aandacht houden bij het lezen en leren. Want daar was het ons om te doen, toch?

Hoe dan?

- Tja, door te ontwerpen voor eenvoud. Door de verleiding te weerstaan er steeds iets bij te bedenken. Want niet alles wat kan, is ook meteen nodig.
- En door gebruikers zo min mogelijk te laten doen voor hetzelfde resultaat. We voorkomen extra stappen, halen tussenstappen weg. Ook samen met andere partijen. Zodat bijvoorbeeld zoeken, bestellen, betalen en gebruiken vloeiend en vriendelijk verloopt.
- We bieden gebruikers mogelijkheden aan die vanaf het eerste moment duidelijk zijn. En makkelijk te onthouden zijn voor de volgende keer. We sluiten aan bij wat gebruikers al gewend zijn. Ze verliezen dan geen tijd. Ze hoeven niet steeds te puzzelen, onnodig lang na te denken. Of zelfs af te haken.
- Bij elke verandering zorgen we er voor dat het eenvoudig blijft.

Dus?

Hou het eenvoudig, zorg dat het werkt.

**Laat ook technologie
goed met elkaar praten.**

5.

Ontwerpen voor alle gebruiks- technologie



Huh?

Compatibel? Oorspronkelijk betekent het: in staat om in harmonie naast elkaar te bestaan. Mooi hè? Het verwijst tegenwoordig vooral naar computertechnologie. Dan bedoelen we: in staat om zonder problemen elkaars gegevens te begrijpen en uit te wisselen.

Hoezo?

- Nou, omdat we willen dat alle technologieën op verschillende soorten apparaten onze digitale publicaties goed begrijpen. Vooral samen met hulptechnologie. Zo werkt het e-book goed met readers en de website met browsers.
- Het moet wel werken zoals we het hadden bedacht en bedoeld. Bovendien bereiken we dan tenminste alle gebruikers.
- We zijn ons er steeds van bewust dat alles pas goed functioneert bij een compatibel ABCD'tje: Applicatie (het programma), Besturingssysteem (van het apparaat), Content (de digitale informatie) en Device (het apparaat) werken dan allemaal in harmonie samen.
- Trouwens, we zien steeds vaker diensten die dit ABCD'tje in één omgeving aanbieden. Bijvoorbeeld een reader in een browser voor het lezen van digitale boeken op elk apparaat.

Hoe dan?

- Eh, door 'robuust' te ontwerpen en bouwen. Robuust? Ja, 'stevig'. Zonder fouten in de code en volgens de standaardafspraken. Anders 'praat' technologie niet goed met elkaar.
- En door geen hindernissen op te werpen voor (hulp) technologie. Daarom vermijden we verouderde technologieën en omzeilen we de code niet met trucjes.
- Door ons te richten op ontwerpen voor de mogelijkheden, niet de beperkingen van (hulp)technologie. Dan zijn we met ons ontwerp ook nog eens beter voorbereid op nieuwe ontwikkelingen in technologie.
- Ook onderzoeken we natuurlijk of het goed werkt met hulptechnologie. Want iedereen moet de inhoud kunnen waarnemen met de ogen, oren (laten voorlezen), handen (in braille voelen).

Dus?

Laat ook technologie goed met elkaar praten.

**Zo zie je maar. Het is
maar net van welke kant
je het bekijkt!**





Zo zie je maar. Het is
maar net van welke kant
je het bekijkt!

De ene kant

Bekijk het eens van de ene kant: die van gebruikers

1. Ontwerpen voor iedereen
2. Ontwerpen met elkaar
3. Ontwerpen in openheid
4. Ontwerpen van eenvoud
5. Ontwerpen voor alle gebruikstechnologie

Bekijk de ene kant: die van gebruikers → A

Algemene info

Ga naar

- Over deze gids
- Bronnen
- Gegevens

[Naar de algemene informatie](#)



Over deze gids

Deze gids is een uitgave van Inclusiefpubliceren.nl. Dit initiatief is een samenwerking van uitgevers, belangenverenigingen en deskundigen, onder meer uit het speciaal onderwijs. Hun gemeenschappelijke doel: informatie die al direct aan de bron toegankelijk is, voor iedereen.

Vanuit dit initiatief is een reeks gidsen ontwikkeld. Met de tips zijn snel en eenvoudig stappen te zetten op weg naar toegankelijke publicaties. Kleine stappen, maar vaak met groot effect.



Maak open!

Doe mee!

Check dit!

Bekijk het!

Maak open!

Doe mee!

Check dit!

Bekijk het!

Alle uitgaven zijn te downloaden op [Inclusiefpubliceren.nl](https://www.inclusiefpubliceren.nl).
Gratis en uiteraard toegankelijk.

Bronnen

Inclusiefpubliceren.nl deelt kennis en inspiratie. Deskundigen beantwoorden er vragen over toegankelijk publiceren.

Ook vind je er een overzicht van handige links naar meetinstrumenten en informatiebronnen over toegankelijkheid.

Bezoek de website www.inclusiefpubliceren.nl
Of scan de QR-code:



Gegevens

Tekst

Schrijver:	Hans Beerens, Stichting Dedicon Manager Toegankelijkheid
Eindredacteur:	Davy Kager, Stichting Dedicon Product Manager EPUB
Leesnivea:	B2

Vormgeving

Lettertype:	Avenir LT Std 55 Roman Avenir LT Std 85 Heavy
Lettergrootte:	11 punten voor tekst 38 punten voor hoofdkoppen 14 punten voor subkoppen
Regellengte:	hoofdtekst gemiddeld 60 karakters
Kleurelementen:	drukwerk: CMYK 100% zwart beeldscherm: zwart #000
Tekstkleur:	drukwerk: CMYK 100% zwart beeldscherm: zwart #000
Kleur achtergrond:	drukwerk: CMYK 0-5-100-0 beeldscherm: geel #FFE500
Contrast:	16,4:1

Bekijk het! is een uitgave van Inclusiefpubliceren.nl,
1e druk, 2022.

Contact

Inclusiefpubliceren.nl

communicatie@inclusiefpubliceren.nl

Bekijk het!

