

Il W3C e la Web Accessibility Initiative (WAI)

Oreste Signore

Ufficio Italiano W3C presso il C.N.R.
Istituto di Scienza e Tecnologie dell' Informazione "A. Faedo"
Area della Ricerca di Pisa San Cataldo - Via G. Moruzzi, 1 - 56124 Pisa
Email: oreste@w3.org - **Tel.** 348-3962627/050-3152995
personal home page: <http://www.weblab.isti.cnr.it/people/oreste/>

Il World Wide Web Consortium

Il World Wide Web Consortium (W3C), è un consorzio che sviluppa tecnologie interoperabili (specifiche, linee guida, software, e strumenti) per portare il Web al massimo del suo potenziale come forum per l' accesso all' informazione, il commercio, le comunicazioni e la creazione di una cultura comune. Il W3C (<http://www.w3.org>), guidato da Tim Berners-Lee, Direttore e creatore del World Wide Web, è stato costituito nell' ottobre 1994 con lo scopo di sviluppare al massimo il potenziale del World Wide Web, definendo protocolli comuni che ne favoriscano l' *evoluzione* e assicurino l' *interoperabilità*. È un consorzio internazionale di imprese, ospitato congiuntamente da:

- Massachusetts Institute of Technology Laboratory for Computer Science (MIT/LCS) negli Stati Uniti,
- European Research Consortium in Informatics and Mathematics (ERCIM) in Europa,
- Keio University Shonan Fujisawa Campus in Giappone.

Il W3C, finanziato dai membri, è *neutrale* rispetto ai venditori, e opera con tutta la comunità per produrre specifiche e software di riferimento reso disponibile gratuitamente in tutto il mondo. Il funzionamento del consorzio è regolato da un insieme di regole, contenute nel *Process Document* ([W3CPD]), che viene periodicamente verificato e adeguato, dietro accettazione da parte dei membri, alle esigenze emergenti. Un aspetto essenziale è che le decisioni vengono prese a seguito di un processo che prevede il raggiungimento del consenso dei partner. Questo significa che, anche se non sempre è possibile raggiungere l' unanimità, si ha comunque cura di non prendere decisioni su cui non ci sia accordo da parte di una vasta maggioranza. Tutte le osservazioni vengono valutate dal punto di vista tecnico. Gli *obiettivi a lungo termine* del W3C sono coerenti con le motivazioni iniziali che hanno portato alla nascita del web. Essi possono essere espressi sinteticamente come:

- *Universal Access*: Rendere il Web accessibile a tutti, promuovendo tecnologie che tengono conto delle notevoli differenze in termini di cultura, formazione, capacità, risorse materiali, e limitazioni fisiche degli utenti in tutti i continenti
- *Semantic Web*: Sviluppare un ambiente software che consenta ad ogni utente di fare il miglior uso possibile delle risorse disponibili sul Web
- *Web of Trust*: guidare lo sviluppo del Web tenendo in attenta considerazione gli aspetti innovativi che questa tecnologia solleva in campo legale, commerciale e sociale

Il Web evolve, e deve evolvere, con un ritmo ineguagliabile in altri contesti industriali: L'intervallo tra la formulazione di un'idea brillante e la realizzazione di un nuovo servizio da rendere disponibile a tutto il mondo grazie al Web è minimo. Con milioni di persone che applicano le specifiche W3C e formulano le loro osservazioni, il W3C concentra i suoi sforzi in tre direzioni principali:

1. *Vision*: il W3C promuove e sviluppa la sua visione del futuro del World Wide Web. I contributi di diverse centinaia di ricercatori e di esperti permette al W3C di identificare i requisiti tecnici che devono essere soddisfatti perché il Web sia davvero un *universal information space*.
2. *Design*: il W3C progetta le tecnologie Web necessarie per realizzare la sua visione, tenendo conto delle tecnologie attuali e di quelle prevedibili nell'immediato futuro.
3. *Standardization*: il W3C contribuisce allo sforzo di standardizzazione delle tecnologie Web, producendo specifiche (dette "*Recommendation*") che descrivono gli elementi di base del Web. Queste Recommendation sono disponibili gratuitamente per tutti.

I quattro "Domain"

Per una sua migliore organizzazione interna, il W3C ha individuato quattro domini di attività, che hanno comunque una significativa interazione tra di loro.

I quattro domini sono:

- *Architecture Domain*. Sviluppa le tecnologie di base del Web.
- *Interaction Domain*. Mira a migliorare l'interazione degli utenti con il Web, e facilitare il single Web authoring, per recare vantaggi sia agli utenti che ai fornitori di contenuti. Lavora anche su formati e linguaggi per consentire una presentazione dell'informazione accurata, piacevole e con più elevato livello di controllo.
- *Technology and Society*. Cerca di sviluppare l'infrastruttura del Web per affrontare i problemi di tipo sociale, legale e politico.
- *Web Accessibility*. L'impegno del W3C per portare il Web al massimo del suo potenziale prevede la promozione di un elevato grado di usabilità per le persone con disabilità. La Web Accessibility Initiative (WAI) persegue l'obiettivo di una maggiore accessibilità operando in cinque settori: tecnologia, linee guida, strumenti, formazione e promozione, ricerca e sviluppo.

I principi informatori del Web

Il Web è una applicazione costruita su Internet, e quindi ne ha ereditato i principi fondamentali, che guidano il lavoro svolto nelle varie Activities.

Questi principi informatori sono:

- *Interoperabilità*: Le specifiche dei linguaggi e dei protocolli del Web devono essere compatibili tra di loro, e consentire a qualunque hardware e software di operare tra di loro.
- *Evoluzione*: Il Web deve essere in grado di accogliere le nuove tecnologie. Principi di progettazione quali la semplicità, la modularità e l'estensibilità aumentano le possibilità che il Web sia in grado di funzionare con le tecnologie emergenti, quali i device mobili e la televisione digitale, o con altre tecnologie che compariranno.
- *Decentralizzazione*: La decentralizzazione è senza dubbio il principio più nuovo e difficile da applicare. Per consentire che il Web si diffonda realmente su scala

mondiale senza rischiare errori o interruzioni, l'architettura (e Internet) devono limitare o eliminare le dipendenze da nodi centrali.

W3C Recommendations

Le W3C Recommendation sono il risultato di un processo cooperativo, regolato dal *Process Document*, che prevede una serie di passi e di documenti prodotti: Alcuni documenti sono riservati ai partecipanti ai gruppi di lavoro, altri sono disponibili per i membri, che votano per approvarli o modificarli, altri sono pubblici. Il contributo dei membri è fondamentale, e i risultati sono tutti pubblici.

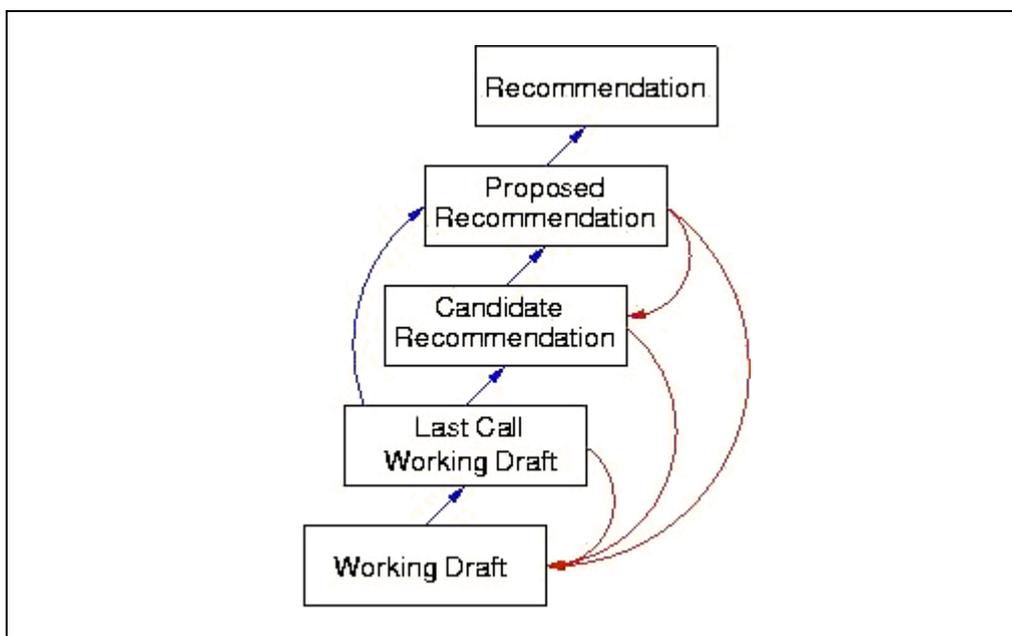


Figura 1 - La W3C Recommendation Track

La Figura 1 illustra schematicamente il processo, in cui appare evidente la possibilità che un documento ritorni ad uno stato precedente. Il passaggio da uno stato all'altro avviene mediante votazione da parte dei membri. Il passaggio dallo stato di "Last Call Working Draft" a quello di "Candidate Recommendation" comporta una "Call for implementation", e il livello di "Proposed Recommendation" viene raggiunto solo dopo aver maturato una soddisfacente esperienza implementativa. Quindi possiamo dire che si ha sia una "proof of the concept" che una "proof of implementation". Le W3C Recommendation, perciò, non sono meri documenti cartacei, ma specifiche di cui è stata dimostrata l'efficacia e che sono implementabili con uno sforzo ragionevole.

Anche se *Network Computing* cita il W3C nella sua lista dei "Ten Most Significant Standards Groups", dal punto di vista formale il W3C non è un organo di standardizzazione. Tuttavia, va riconosciuto che il W3C è una comunità di membri che cooperano spontaneamente, e con entusiasmo, per definire le linee guida e le specifiche,

verificando che esse siano realmente implementabili, e mantiene stretti contatti con gli organi di standardizzazione e con gli User Forum.

La partecipazione al W3C

I membri del W3C, ad oggi, sono circa 400 ([W3CML]), e comprendono organizzazioni di vario tipo, che collaborano allo sviluppo del Web¹. I vantaggi dell' associazione al W3C sono riconducibili a un guadagno in termini di maggiore informazione, miglioramento di immagine, coinvolgimento attivo e possibile influenza nell' evoluzione del Web, maggiore prontezza nel seguire l' evoluzione del mercato. Il punto essenziale dell' associazione al W3C consiste proprio nella partecipazione attiva allo sviluppo del Web, assicurando:

- Maggiore conoscenza dei processi evolutivi e possibilità di partecipare ai processi decisionali
- Conoscenza anticipata dell' evoluzione delle raccomandazioni, e quindi opportunità per svolgere attività tecnologica di punta, sviluppando prototipi in fase con lo sviluppo tecnologico e realizzando prima degli altri applicazioni e prodotti conformi alle raccomandazioni

Va purtroppo segnalato che la presenza italiana tra i membri W3C, pur registrando l' adesione della Presidenza del Consiglio, unico ente governativo membro, è molto bassa, e ampiamente al di sotto delle aspettative. Stupisce, in particolare, l' assenza delle imprese che realizzano software. In un panorama in cui tanto si parla di *competitività* delle nostre imprese, è per lo meno singolare una partecipazione così ridotta nell' organizzazione che governa l' evoluzione della tecnologia che ha profondamente rivoluzionato la vita di milioni di persone e migliaia di imprese.

Per migliorare la sua presenza e i rapporti con le singole comunità nazionali, il W3C ha creato un certo numero di W3C Offices (<http://www.w3.org/Consortium/Offices/>).

Il W3C e le altre organizzazioni

Il W3C è l' organizzazione in cui vengono sviluppate le tecnologie di base del Web. Anche altre organizzazioni sviluppano standard per Internet o per il Web, per cui si possono avere delle sovrapposizioni, ed eventualmente anche dei conflitti. Per evitare problemi derivanti da possibili inconsistenze, il W3C mantiene stretti legami, formali o informali, con un gran numero di organizzazioni:

3GPP, AForum, AILF, ATIA, ATSC, Apache, CEN, DCMI, Daisy, ETSI, FSTC, GFSI, ICANN, ICC, IEEE, IETF, ISO, ITU, IW3C2, NIST, OASIS, OMA, OMG, OeBF, Open GIS Consortium, SMPTE, TOG, Unicode, VoiceXML, WASP, Web3D, WS-I, WSIS.

¹ Al momento, i membri italiani sono tredici: CINECA, CNR, CSI-Piemonte, CSP Innovazione nelle ICT s.c.a r.l., Dipartimento di Informatica-Università degli Studi di Pisa, Fondazione Ugo Bordoni, Loquendo S.p.A., POSTECOM, Presidenza del Consiglio dei Ministri, Provincia di Milano, SOGEI, Università Commerciale "Luigi Bocconi", Università di Bologna.
(<http://www.w3c.it/members/>)

L' accessibilità

L' accesso universale è, secondo Tim Berners-Lee, Direttore del W3C e inventore del World Wide Web uno dei requisiti essenziali del web ("*The power of the Web is in its universality. Access by everyone regardless of disability is an essential aspect.*").

Il web è la tecnologia che si è diffusa più rapidamente di tutte, e sta diventando una risorsa chiave per l' *acquisizione di informazioni* (notizie, commercio, svago), la *formazione* (formazione a distanza), il *lavoro* (ricerca di lavoro, interazione con i colleghi), la *partecipazione civica* (normativa, esercizio del diritto di voto, e-government), modificando profondamente le tradizionali fonti di informazioni (scuola, biblioteche, materiale illustrativo, conversazioni nei luoghi di lavoro). Alcune di queste fonti erano accessibili, altre no, e l' impossibilità di accedere al web potrebbe diventare un ulteriore, terribile elemento di emarginazione, invece di un' occasione irripetibile per favorire l' integrazione dei diversamente abili.

Il Web impatta su diversi tipi di disabilità:

- *disabilità visive* (componenti puramente grafiche, video non sottotitolati, tabelle o frame con markup approssimativo, mancato supporto della tastiera o non compatibilità con lo screen reader);
- *disabilità uditive* (audio senza sottotitoli);
- *disabilità fisiche* (assenza del supporto della tastiera o di comandi di menù utilizzabili con un solo tasto);
- *disabilità cognitive o neurologiche* (assenza di una struttura di navigazione logicamente consistente, presentazione o linguaggio troppo complessi, assenza di materiale illustrativo non testuale, elementi grafici lampeggianti o rotanti).

Va tenuto presente che talvolta anche l' avanzamento nell' età può comportare una combinazione di problemi (diminuzione della vista o dell' udito, riduzione della destrezza, difficoltà di memoria), che avvicinano la categoria degli anziani ai portatori di handicap.

La *Web accessibility* ha non solo una ovvia valenza *sociale*, ma anche *economica* (costituisce un mercato rilevante, dato l' elevato numero di portatori di handicap e l' aumento dell' età media) e *tecnologica*, dato che la progettazione che tiene conto dei potenziali handicap porta dei benefici a tutti gli utenti, quando si trovano in condizioni ambientali difficili (dispositivi mobili, eccessiva illuminazione, elevato rumore di fondo, banda limitata, mani e occhi impegnati). Quindi, l' accessibilità contribuisce ad una migliore progettazione per tutti gli utenti, coerentemente con uno dei principi fondamentali del Web: l' Universal Access.

E, a questo proposito, si noti come accesso universale significhi non solo accesso garantito anche ai disabili, ma accesso alle informazioni anche da parte di persone con culture e tradizioni diverse.

La WAI

La *Web Accessibility Initiative (WAI)* del W3C ha operato in modo efficace per assicurare che le tecnologie Web supportino l' accessibilità, il cui supporto è già incluso in alcune specifiche, e ha sviluppato tre Guideline, relative a tre aspetti diversi, che giocano un ruolo critico nel rendere accessibile il Web (contenuti, authoring tool e browser):

- *Web Content Accessibility Guidelines* che spiegano agli autori come creare contenuti Web accessibili, di cui si parlerà in seguito.
- *Authoring Tool Accessibility Guidelines* ([ATAG]) che spiegano agli sviluppatori come progettare authoring tool utilizzabili dai portatori di handicap che producano contenuti web accessibili, conformi alla WCAG 1.0. ATAG, divenute una W3C Recommendation il 3 febbraio 2000, si pongono l'obiettivo di fornire un supporto più adeguato per la creazione di contenuti web accessibili: editor WYSIWIG, tool di conversione (word processor, software di presentazione), tool che generano dinamicamente pagine estraendo i dati dai database, editori di immagini, strumenti per la gestione di siti.
- *User Agent Accessibility Guidelines* ([UAAG], divenute Recommendation il 17 dicembre 2002, illustrano il ruolo degli user agent nel soddisfare le esigenze dei disabili. UAAG spiega cosa devono fare gli sviluppatori di software per migliorare l'accessibilità dei browser mainstream e dei multimedia player per consentire che i portatori di handicap uditivi, visivi, cognitivi e fisici possano accedere meglio alle risorse web.

Sulla sezione WAI del sito W3C vi sono poi molti altri riferimenti a strumenti e tecniche per valutare i siti e correggerli in modo da renderli accessibili ([WAI-Tools]. [WAI-ER]).

Le WCAG 1.0

Le *Web Content Accessibility Guidelines 1.0* ([WCAG1.0]), W3C Recommendation del 5 maggio 1999, sono ormai assunte come *standard de facto* per la definizione dei criteri di accessibilità dei siti. Il documento elenca 14 guideline (o principi per una progettazione accessibile):

1. *Fornire alternative equivalenti per il contenuto visivo e acustico.*
Fornire un contenuto che, una volta presentato all'utente, svolga essenzialmente la stessa funzione o raggiunga lo stesso scopo del contenuto visivo o acustico.
2. *Non fare affidamento unicamente sul colore.*
Assicurarsi che il testo e la parte grafica siano comprensibili se consultati senza il colore
3. *Usare marcatori e fogli di stile e farlo in maniera appropriata.*
Marcare i documenti con gli appositi elementi strutturali. Controllare la presentazione con i fogli di stile piuttosto che con gli elementi e gli attributi di presentazione
4. *Rendere chiaro mediante il markup l'uso del linguaggio naturale.*
Utilizzare marcatori che agevolino la pronuncia o l'interpretazione di testi in lingua straniera o con abbreviazioni e acronimi.
5. *Creare tabelle che si trasformino in maniera elegante.*
Assicurarsi che le tabelle abbiano la marcatura necessaria per essere trasformate dai browser e da altri user agent.
6. *Garantire che le pagine che utilizzano le tecnologie più recenti si trasformino in maniera elegante.*
Assicurarsi che le pagine rimangano accessibili anche quando le tecnologie più recenti non sono supportate o sono disattivate.
7. *Garantire all'utente il controllo dei mutamenti di contenuto dipendenti dal tempo.*

- Assicurarsi che il movimento, il lampeggiare, lo scorrere e l' autoaggiornamento degli oggetti possa essere messo in pausa o arrestato.
8. *Garantire l' accessibilità diretta delle interfacce utente incorporate.*
Assicurarsi che l' interfaccia utente sia conforme ai principi di progettazione accessibile: accesso alle funzionalità indipendente dal dispositivo, possibilità di operare da tastiera, comandi vocali, etc.
 9. *Progettare per garantire l' indipendenza dal dispositivo.*
Usare funzioni che permettano di attivare gli elementi della pagina mediante una varietà di dispositivi.
 10. *Usare soluzioni ad interim.*
Usare soluzioni provvisorie per l' accessibilità, affinché le tecnologie assistive e i browser più vecchi possano operare correttamente.
 11. *Usare le tecnologie e le linee guida del W3C.*
Usare le tecnologie W3C (in conformità con le specifiche) e seguire le linee guida per l' accessibilità. Nei casi in cui non sia possibile usare una tecnologia W3C, oppure nell' utilizzarla si ottenesse materiale che non si trasforma in maniera elegante, fornire una versione alternativa, che sia accessibile, del contenuto
 12. *Fornire informazioni di contesto e orientamento.*
Fornire informazioni di contesto e orientamento per aiutare gli utenti a comprendere pagine o elementi complessi.
 13. *Fornire meccanismi di navigazione chiari.*
Fornire meccanismi di navigazione chiari e consistenti – informazioni di orientamento, barre di navigazione, una mappa del sito, etc. – per aumentare la probabilità che una persona possa trovare sul sito ciò che sta cercando.
 14. *Garantire che i documenti siano chiari e semplici.*
Garantire che i documenti siano chiari e semplici, affinché possano essere più facilmente comprensibili.

Per ogni guideline, vengono elencate le definizioni di alcuni *checkpoint* (65 in totale), che spiegano come applicare la guideline nei tipici scenari di sviluppo dei contenuti. I singoli checkpoint sono caratterizzati da un *priority level* (1,2,3). I checkpoint di priorità 1 devono essere soddisfatti, altrimenti per uno o più gruppi sarebbe *impossibile* accedere all' informazione contenuta nel documento. Il mancato soddisfacimento dei checkpoint di priorità 2 rende *difficile*, ad uno o più gruppi, accedere all' informazione. Infine, il non soddisfacimento dei checkpoint di livello 3 crea *qualche difficoltà* ad uno o più gruppi. In base ai checkpoint soddisfatti, il sito può definire il suo livello di *conformance*:

- **Level “A”**: sono soddisfatti tutti i checkpoint di priorità 1.
- **Level “AA”**: sono soddisfatti tutti i checkpoint di priorità 1 e 2
- **Level “AAA”**: sono soddisfatti tutti i checkpoint di priorità 1, 2 e 3.

Le WCAG 2.0

Le *Web Content Accessibility Guidelines 2.0* ([WCAG2.0]) sono una evoluzione delle WCAG 1.0, e, per quanto i principi ispiratori siano gli stessi, sono strutturate in modo diverso. Sono attualmente a livello di *Working Draft*. Tengono conto di diversi aspetti relativi alla qualità del sito, considerando anche aspetti di usabilità e di rispetto delle specifiche tecniche.

Le WCAG 2.0 prevedono **quattro guideline**:

- *Percezione*: il contenuto deve essere presentato in modo da essere percepito da qualunque utente, eccetto per quei componenti che non possono essere espressi in modo testuale.
- *Operabilità*: gli elementi dell' interfaccia devono poter essere azionati da qualunque utente
- *Comprensibilità*: deve essere il più possibile facile comprendere il contenuto e i controlli.
- *Robustezza*: occorre utilizzare le tecnologie web in modo da massimizzare la possibilità di operare con le tecnologie assistive presenti e future, e con gli user agent.

Per ogni guideline vengono indicati:

- i *checkpoint* (18 in tutto) non legati a nessuna specifica tecnologia,
- i *success criteria*,
- le *best practices*.

WCAG 2.0 non assegna priorità ai checkpoint, ma li distingue in due classi: CORE e EXTENDED.

I siti possono vantare la conformance :

- “**WCAG 2.0 Core**” se sono soddisfatti *tutti* i success criteria per tutti i core checkpoint
- “**WCAG 2.0 Extended**” se sono soddisfatti *tutti* i success criteria per tutti i core checkpoint e gli extended checkpoint.

È in discussione un livello Core+.

Le WAI guidelines nella legislazione

Informazioni aggiornate e complete si trovano sul sito del W3C, nella sezione della WAI (<http://www.w3.org/WAI/Policy/>).

In buona sostanza le linee guida della WAI sono recepite da un gran numero di paesi, soprattutto a livello di circolari, indicazioni, linee guida, etc.

Rari sono i casi di inclusione esplicita nella normativa.

Vanno segnalati, comunque:

- il caso della Germania
(http://www.bmi.bund.de/Annex/de_22681/Barrierefreie_Informationstechnik-Verordnung_BITV_als_PDF-Download.pdf)
- la risoluzione del Parlamento Europeo 2002(0325)
(http://europa.eu.int/information_society/topics/citizens/accessibility/web/wai_2002/ep_res_web_wai_2002/index_en.htm)

Conclusioni

Nel 2003, anno europeo del disabile, risalta ancora di più la scarsa, e talvolta, purtroppo, nulla attenzione alle esigenze dei *diversamente abili*. La normativa in fase di approvazione prevede *responsabilità* precise, anche a livello dirigenziale, per l' inosservanza del principio fondamentale di garantire l' accesso all' informazione a tutti. L' *accessibilità* dei siti è quindi un *elemento irrinunciabile* nella realizzazione di servizi forniti per via telematica.

Esistono tutti gli *strumenti* e le *indicazioni* per realizzare siti accessibili, e le linee guida WAI sono universalmente riconosciute come la fonte più autorevole a cui fare riferimento per garantire l'accessibilità dei contenuti dei siti web.

Le linee di sviluppo del Web sono coordinate dal W3C, con il supporto e l'accordo dei suoi membri. L'*accesso universale* costituisce uno degli obiettivi più significativi del W3C. Le tecnologie W3C costituiscono un *quadro tecnologico* solido e coerente, al cui miglioramento dovrebbero concorrere tutti gli attori dell'ITC.

Infine, va sottolineato come, in generale, sia trascurato l'aspetto della *qualità* dei siti. Un sito di qualità, quindi *usabile, comprensibile, corretto* dal punto di vista tecnologico, è di per sé un sito che o è già accessibile, o può essere reso tale con investimenti contenuti.

Perché realizzare siti accessibili, soprattutto secondo le linee individuate dalla WCAG 2.0, è soprattutto una questione di *mentalità*, e non mera applicazione di regole tecniche.

Riferimenti

[ATAG]	<i>Authoring Tool Accessibility Guidelines 1.0</i> , http://www.w3.org/TR/WAI-AUTOOLS/
[SMIL-AF]	<i>SMIL accessibility features</i> , http://www.w3.org/WAI/EO/SMIL-access
[TBL1999]	Tim Berners-Lee: Weaving the Web: The Original Design and Ultimate Destiny of the World Wide Web by Its Inventor, HarperSanFrancisco (1999), ISBN 0-06-251587-X
[TUUAG]	<i>Techniques for User Agent Accessibility Guidelines</i> , http://www.w3.org/WAI/UA/WAI-USERAGENT-TECHS/
[UAAG]	<i>User Agent Accessibility Guidelines 1.0</i> , http://www.w3.org/TR/WAI-USERAGENT/
[W3C]	<i>World Wide Web Consortium Home Page</i> , http://www.w3.org
[W3CML]	World Wide Web Consortium (W3C) Members - http://www.w3.org/Consortium/Member/List
[W3CPD]	World Wide Web Consortium Process Document - 19 July 2001 http://www.w3.org/Consortium/Process-20010719/
[WAI-AERT]	<i>Techniques For Accessibility Evaluation And Repair Tools</i> , http://www.w3.org/TR/AERT
[WAI-ER]	Evaluation and Repair Tools Working Group, http://www.w3.org/WAI/ER/
[WAI-Tablin]	<i>WAI Table Linearizer</i> , http://www.w3.org/WAI/ER/WG/tablin/
[WAI-Tools]	Evaluation, Repair, and Transformation Tools for Web Content Accessibility, http://www.w3.org/WAI/ER/existingtools.html
[WA-Policy]	<i>Policies Relating to Web Accessibility</i> , http://www.w3.org/WAI/Policy/
[WCAG1.0]	<i>Web Content Accessibility Guidelines 1.0</i> , http://www.w3.org/TR/WAI-WEBCONTENT/
[WCAG2.0]	<i>Web Content Accessibility Guidelines 2.0</i> , http://www.w3.org/TR/WCAG20/