



accessboost

Syllabus

programa de estudos

**O primeiro e único curso em português
do Brasil listado na grade curricular do W3C.**

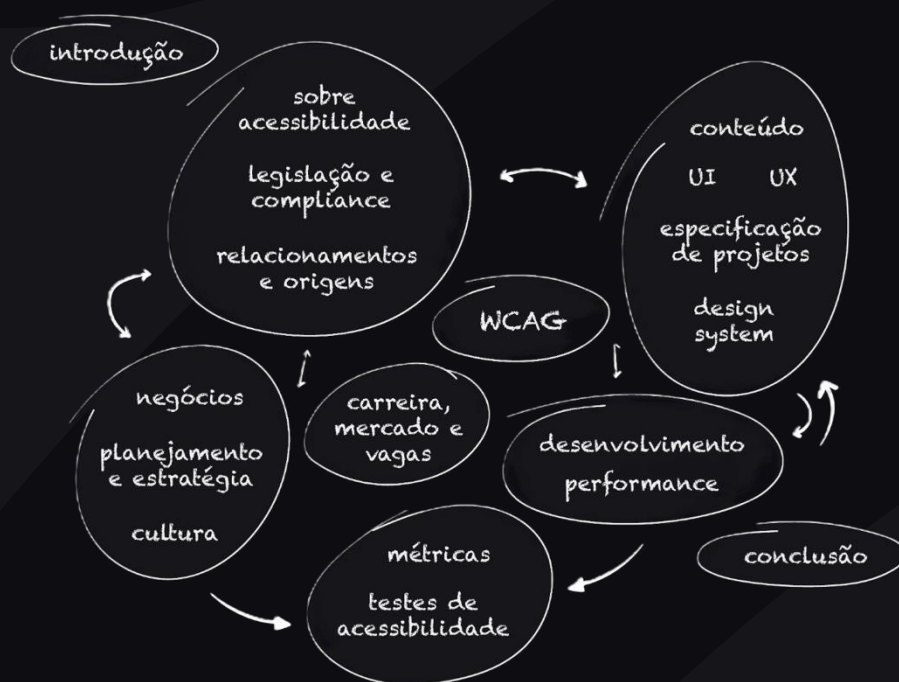
A turma 4 será a última com acesso a este conteúdo.

Apresentação do curso

O AccessBoost reúne **19 módulos** e mais de **250 aulas** integradas em um total de **150 horas** de conteúdo, acompanhados por mais de **2000 referências** e exemplos exclusivos criados especialmente para este curso, para aprofundar o aprendizado.

Além do conteúdo, o curso oferece ferramentas práticas, como planilhas de análise heurística, avaliação WCAG e um laboratório de testes desenvolvido exclusivamente para a formação.

Produzido por Marcelo Sales ao longo de 6 anos com muita calma e paciência para que tudo se encaixasse entre as aulas.



Acessibilidade na era da IA

Uma pergunta que sempre me fazem é se a IA vai resolver os problemas de acessibilidade em projetos digitais.

E a resposta é simples. Não só vai, como ela já resolve muitos problemas que encontramos e que são comuns.

A questão é saber se você que está operando a máquina, consegue entender exatamente o que está acontecendo pra que exista um problema. Você sabe validar o que foi aplicado para corrigir o problema?

Você sabe se o problema é algo ocasionado pela própria máquina ou se é algo relacionado com a configurações de tecnologias assistivas ou sistemas operacionais que a pessoa usa?

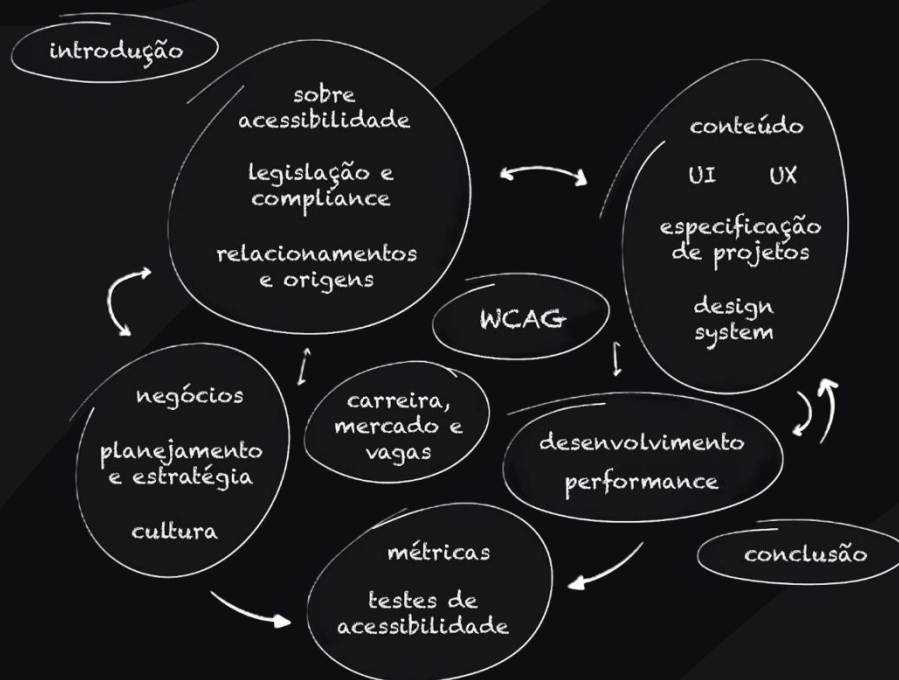
Você compreende bem os relacionamentos da acessibilidade com tudo o que envolve um produto ou serviço?

Se essas perguntas te fizeram refletir, então este curso continua sendo bastante relevante pra você.

Trilhas do curso

O conteúdo deste curso PODE ser **organizado por trilhas**. A ordem de aprendizado quem faz é você, mas as trilhas podem servir como sugestão de acompanhamento.

- 1 Design
- 2 Dev
- 3 Conteúdo
- 4 Qualidade
- 5 Produto
- 6 Liderança



Visão geral dos módulos

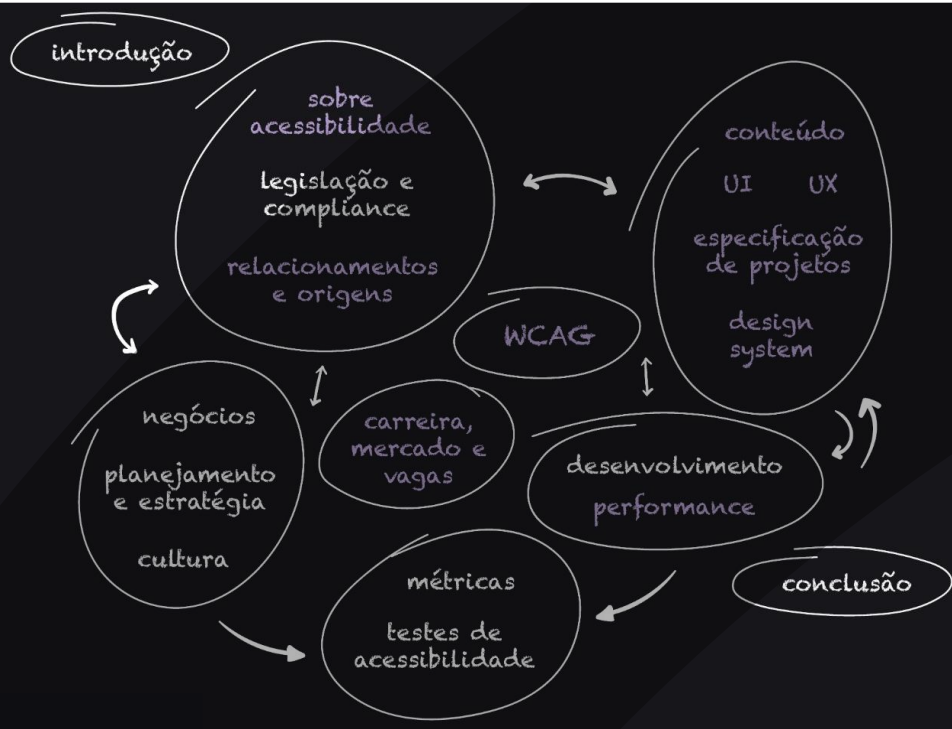
#	MÓDULO	CLASSIFICAÇÃO	TRILHAS			AULAS / SUB-AULAS
01	Introdução	Conceitual	Design Qualidade	Dev Produto	Conteúdo Liderança	5
02	Sobre Acessibilidade	Conceitual	Design Qualidade	Dev Produto	Conteúdo Liderança	20
03	Legislação e Compliance	Conceitual	Produto	Liderança		25
04	Carreira, Mercado e Vagas	Conceitual	Design Qualidade	Dev Produto	Conteúdo Liderança	10
05	Origens e Relacionamentos	Conceitual	Design			5
06	Negócios	Conceitual	Produto	Liderança		15
07	Cultura de Acessibilidade	Conceitual	Produto	Liderança		20
08	Planejamento e Estratégia	Conceitual	Produto	Liderança		25
09	Métricas	Conceitual	Produto	Liderança		12
10	WCAG	Técnico	Design Qualidade	Dev Produto	Conteúdo	75
11	Conteúdo	Técnico	Design	Conteúdo	Qualidade	60
12	Design Visual (UI)	Técnico	Design	Qualidade		40
13	Experiência (UX)	Técnico	Design	Qualidade		40
14	Design System	Técnico	Design	Dev	Qualidade	55
15	Desenvolvimento	Técnico	Dev	Qualidade		12
16	Performance	Conceitual	Design	Dev	Qualidade	8
17	Especificação de Projetos	Técnico	Design			15
18	Testes de Acessibilidade	Técnico	Dev	Qualidade	Produto	75
19	Conclusão	Conceitual	Design Qualidade	Dev Produto	Conteúdo Liderança	4

* as sub-aulas representam agrupamentos dentro das aulas para facilitar a organização de conteúdos

481

Visão aberta da Trilha Design

#	MÓDULO	CLASSIFICAÇÃO	TRILHAS	AULAS / SUB-AULAS
01	Introdução	Conceitual	Design	5
02	Sobre Acessibilidade	Conceitual	Design	20
03	Carreira, Mercado e Vagas	Conceitual	Design	10
04	Origens e Relacionamentos	Conceitual	Design	5
05	WCAG	Técnico	Design	75
06	Conteúdo	Técnico	Design	60
07	Design Visual (UI)	Técnico	Design	40
08	Experiência (UX)	Técnico	Design	40
09	Design System	Técnico	Design	55
10	Performance	Conceitual	Design	8
11	Especificação de Projetos	Técnico	Design	15
12	Conclusão	Conceitual	Design	4

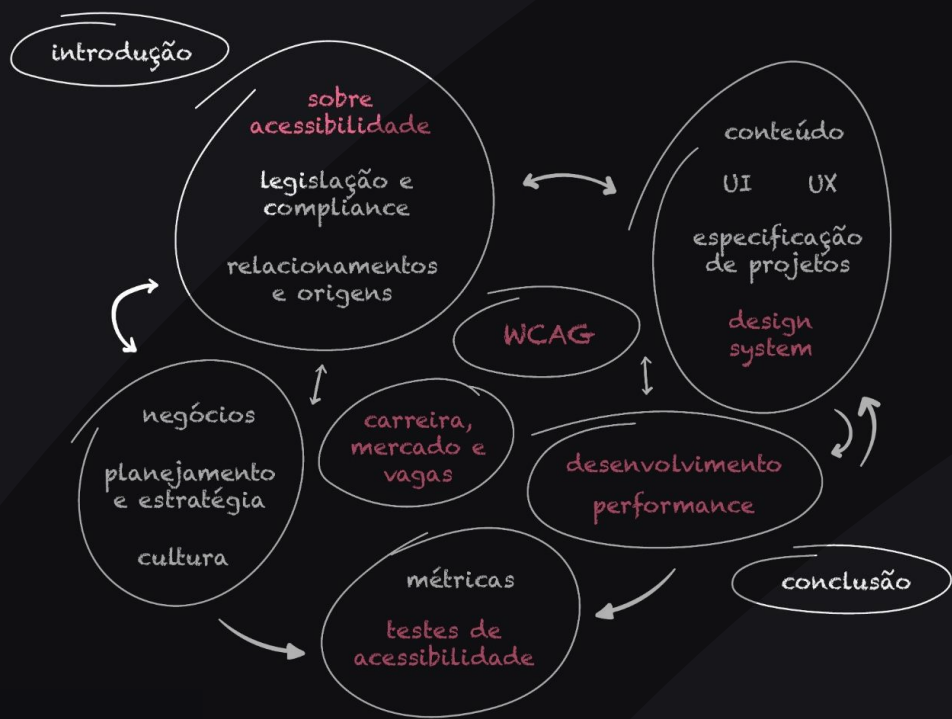


337

Visão aberta da Trilha Dev

#	MÓDULO	CLASSIFICAÇÃO	TRILHAS	AULAS / SUB-AULAS
01	Introdução	Conceitual	Dev	5
02	Sobre Acessibilidade	Conceitual	Dev	20
03	Carreira, Mercado e Vagas	Conceitual	Dev	10
04	WCAG	Técnico	Dev	75
05	Design System	Técnico	Dev	55
06	Desenvolvimento	Técnico	Dev	12
07	Performance	Conceitual	Dev	8
08	Testes de Acessibilidade	Técnico	Dev	75
09	Conclusão	Conceitual	Dev	4

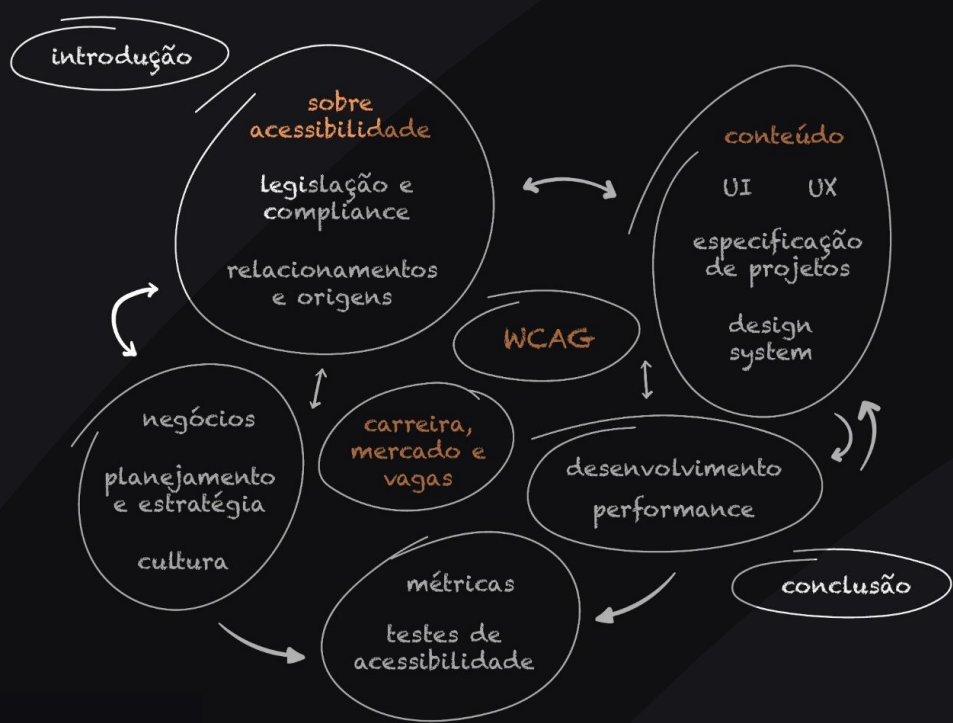
264



Visão aberta da Trilha Conteúdo

#	MÓDULO	CLASSIFICAÇÃO	TRILHAS	AULAS / SUB-AULAS
01	Introdução	Conceitual	Conteúdo	5
02	Sobre Acessibilidade	Conceitual	Conteúdo	20
03	Carreira, Mercado e Vagas	Conceitual	Conteúdo	10
04	WCAG	Técnico	Conteúdo	75
05	Conteúdo	Técnico	Conteúdo	60
06	Conclusão	Conceitual	Conteúdo	4

174



Visão aberta da Trilha Qualidade

#	MÓDULO	CLASSIFICAÇÃO	TRILHAS	AULAS / SUB-AULAS
01	Introdução	Conceitual	Qualidade	5
02	Sobre Acessibilidade	Conceitual	Qualidade	20
03	Carreira, Mercado e Vagas	Conceitual	Qualidade	10
04	WCAG	Técnico	Qualidade	75
05	Conteúdo	Técnico	Qualidade	60
06	Design Visual (UI)	Técnico	Qualidade	40
07	Experiência (UX)	Técnico	Qualidade	40
08	Design System	Técnico	Qualidade	55
09	Desenvolvimento	Técnico	Qualidade	12
10	Performance	Conceitual	Qualidade	8
11	Testes de Acessibilidade	Técnico	Qualidade	75
12	Conclusão	Conceitual	Qualidade	4



404

Visão aberta da Trilha Produto

#	MÓDULO	CLASSIFICAÇÃO	TRILHAS	AULAS / SUB-AULAS
01	Introdução	Conceitual	Produto	5
02	Sobre Acessibilidade	Conceitual	Produto	20
03	Legislação e Compliance	Conceitual	Produto	25
04	Carreira, Mercado e Vagas	Conceitual	Produto	10
05	Negócios	Conceitual	Produto	15
06	Cultura de Acessibilidade	Conceitual	Produto	20
07	Planejamento e Estratégia	Conceitual	Produto	25
08	Métricas	Conceitual	Produto	12
09	WCAG	Técnico	Produto	75
10	Testes de Acessibilidade	Técnico	Produto	75
11	Conclusão	Conceitual	Produto	4

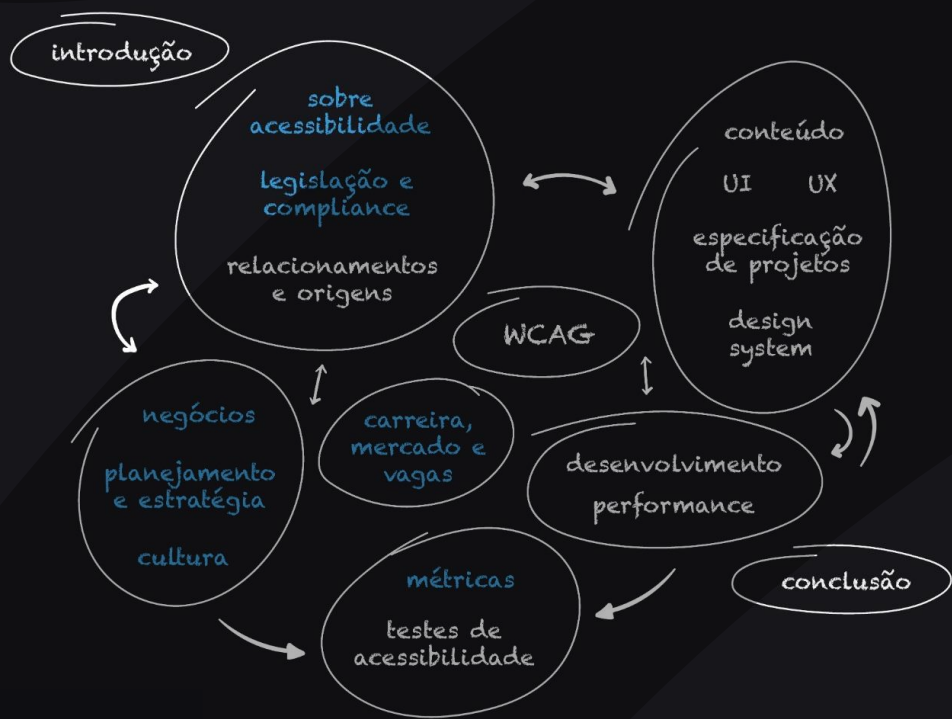
286



Visão aberta da Trilha Liderança

#	MÓDULO	CLASSIFICAÇÃO	TRILHAS	AULAS / SUB-AULAS
01	Introdução	Conceitual	Liderança	5
02	Sobre Acessibilidade	Conceitual	Liderança	20
03	Legislação e Compliance	Conceitual	Liderança	25
04	Carreira, Mercado e Vagas	Conceitual	Liderança	10
05	Negócios	Conceitual	Liderança	15
06	Cultura de Acessibilidade	Conceitual	Liderança	20
07	Planejamento e Estratégia	Conceitual	Liderança	25
08	Métricas	Técnico	Liderança	12
09	Conclusão	Conceitual	Liderança	4

136



Tipos de Certificados Accessboost

Há dois tipos de certificados emitidos para estudantes do AccessBoost

Certificado Técnico

120 horas de conteúdo - 80% do curso



Módulo 10 WCAG
Módulo 11 Conteúdo
Módulo 12 UI
Módulo 13 UX
Módulo 14 Design System

Carga horária: 18 horas
Carga horária: 26 horas
Carga horária: 21 horas
Carga horária: 12 horas
Carga horária: 6 horas
+ 6 horas bônus

Módulo 15 Desenvolvimento
Módulo 17 Especificação de Projetos
Módulo 18 Testes de Acessibilidade

Carga horária: 4 horas
Carga horária: 5 horas
Carga horária: 22 horas

Certificado Completo

150 horas de conteúdo - 100% do curso

Todos os Módulos Técnicos + os Módulos Conceituais



Módulos de Introdução (01) e Encerramento (19)

Módulo 02 Sobre Acessibilidade
Módulo 03 Legislação e Compliance
Módulo 04 Carreira, Mercado e Vagas
Módulo 05 Origens e Relacionamentos
Módulo 06 Negócios
Módulo 07 Cultura de Acessibilidade
Módulo 08 Planejamento e Estratégia
Módulo 09 Métricas
Módulo 16 Performance

Carga horária: 5 horas
Carga horária: 5 horas
publicado em Outubro de 2026
publicado em Outubro de 2026
publicado em Outubro de 2026
publicado em Outubro de 2026
publicado em Outubro de 2026
publicado em Outubro de 2026
publicado em Outubro de 2026

Informações adicionais

Estudantes que concluem os módulos técnicos estão aptos a realizarem diferentes projetos com foco em acessibilidade. Desde a compreensão da importância das documentações e suas construções, até a compreensão de aplicação em projetos já construídos e que precisam ser analisados por meio de diferentes métodos de testes (automatizados ou manuais), inclusive com orientação para pesquisas envolvendo pessoas com deficiências para produtos ou serviços digitais.

Os módulos "não técnicos" são complementares aos estudos e estudantes que possuírem a certificação completa, terão uma visão mais ampla do que significa verdadeiramente aplicar acessibilidade em seus produtos ou serviços digitais.

Exemplo de aulas

Algumas aulas do curso estão disponíveis para acesso livre via canal “Todo mundo por acessibilidade” no Youtube

Todas as aulas são gravadas e disponibilizadas via plataforma Hotmart.

As aulas possuem tempo variável entre 5 minutos e 4 horas, dependendo da quantidade de exemplos ou conteúdo apresentado.

 **accessboost**

Aulas liberadas

módulo 11 - Conteúdo

conteúdo desta aula:

CONTENT FIRST

Aula do módulo de CONTEÚDO

Para assistir a essa aula, pesquise no Youtube por “content first accessboost”

 **accessboost**

Aulas liberadas

módulo 10 - WCAG

critério nesta aula:

1.3.2



Aula do módulo da WCAG

Para assistir a essa aula, pesquise no Youtube por “1.3.2 accessboost”

Depoimentos

Se tem algo que permite identificar a qualidade de nosso trabalho esse algo é um depoimento sincero...



Luciane Maria Molina Barbosa · 1º
(PCD) Prêmio Líderes de Acessibilidade 2024 | Analista Pleno em ...
4 m ·

Hoje celebro uma conquista que carrega o tão esperado certificado AccessBoost, por isso tem textão sim! E esse certificado também carrega história, mudança de rota, coragem, estudo e encontros que transformam. Depois de mais de 20 anos na educação, foi no auge da pandemia que senti o chamado para ressignificar minha trajetória. Eu continuava apaixonada por essa profissão que transforma vidas, mas queria que meu trabalho atravessasse outros espaços além da escola.

Foi assim que cheguei ao time da maior instituição financeira da América Latina, para atuar como analista de qualidade em acessibilidade, e ainda lá permaneço com muito orgulho e dedicação. A acessibilidade sempre esteve presente na minha atuação, mas sair do universo acadêmico para o corporativo foi como atravessar um portal. Novos vocabulários, novos processos, novas formas de pensar, uma disciplina técnica que exigia mergulho profundo. Eu vivia em dois mundos ao mesmo tempo.

Quando a gente mergulha de verdade em um tema, começa a encontrar pessoas que viram referência e inspiração. Mesmo sem saber, tornam-se nossos mentores.

Uma dessas pessoas foi **Marcelo Sales**. E hoje a gente só diverge no conceito da "autodescrição" (risos).

Passei a acompanhar tudo o que ele publicava até encontrar o AccessBoost. Um curso denso, técnico, completo. WCAG, testes manuais, experiência do usuário, tecnologias assistivas, UI, UX, Design System, especificação de projetos. Conteúdos profundos, vídeos, suporte próximo, explicações generosas. Um verdadeiro mergulho na acessibilidade digital.

O curso começou em 2023.

Três anos depois, concluo essa jornada com o certificado técnico em mãos e com a sensação de ter atravessado esse percurso de forma inteira, dedicada, persistente. Hoje, aproveitei meu horário de almoço e fui responder a avaliação que me garantiu o certificado técnico de 120h.

Com isso, olho para trás com muito orgulho da carreira de QA de acessibilidade que construí nesses cinco anos de transição profissional, e o quanto aprendi para praticar no meu cotidiano!

E a vida tem dessas coincidências bonitas.

Em 2024, quando recebi o prêmio Líderes de Acessibilidade da HandTalk, quem estava no palco e me entregou o troféu foi justamente ele.

Alguns encontros não são por acaso. Eles fazem parte do caminho.

Gratidão por cada desafio, por cada dúvida, por cada estudo, por cada troca e por todas as pessoas que cruzaram essa jornada comigo.

Seguimos. Porque acessibilidade, para mim, é compromisso, é propósito e é transformação diária. Acessibilidade é evolutiva e ainda tenho muito por aprender.



Marcelo Andrade dos Santos · 2º + Seguir
Experiência Designer
37 min ·

🚀 Acessibilidade digital não é um diferencial ou um add-on no final do projeto; é a base para construir produtos verdadeiramente inclusivos. Estou muito feliz em compartilhar que concluí a certificação AccessBoost, ministrada pelo especialista **Marcelo Sales**.

Foi uma imersão profunda de 120 horas focada 100% em acessibilidade digital, cobrindo todo o ciclo de design, especificação, desenvolvimento e testes de produtos digitais:

- ◆ Diretrizes & WCAG: Aprofundamento nas diretrizes universais e critérios de conformidade.
- ◆ UX, UI & Conteúdo: Design visual, arquitetura da informação e escrita inclusiva.
- ◆ Design Systems & Especificação de Projetos: Documentação de componentes e handoff acessível.
- ◆ Desenvolvimento & Testes práticos: Validação com tecnologias assistivas, auditorias e testes de acessibilidade.

Garantir que nossas soluções sejam acessíveis a todas as pessoas demanda intencionalidade e alinhamento contínuo entre UX, produto e engenharia. Essa jornada reforçou ainda mais esse compromisso no meu dia a dia.

Muito obrigado ao Marcelo Sales pela entrega e conteúdo de altíssimo nível! Vamos juntos construir produtos cada vez mais acessíveis e inclusivos?



Luís Felipe Noronha · 1º
Especialista em Acessibilidade Digital | Diagnóstico na Origem · WCA...
6 h · Editado ·

Posso dizer que o curso **AccessBoost**, do **Marcelo Sales**, me deu a base e o repertório técnico para entrar na área de Acessibilidade Digital. Quando comecei o curso, eu trabalhava como Designer na Pmweb.

Mais adiante, na ADP Brazil Labs, comecei a me envolver com o tema de acessibilidade dentro do time e fui mantendo essa conversa viva, porque era o que eu sabia fazer e o que queria fazer. Meu primeiro trabalho prático na área foi colaborando na validação de anotações de acessibilidade dentro de um fluxo de QA. A partir delas, analisei a interface em ambiente de testes usando navegação por teclado e o VoiceOver, para verificar se a experiência seguia a ordem esperada. Nesse processo, identifiquei pontos adicionais de acessibilidade e documentei cada um de forma clara para o time de desenvolvimento dar sequência.

Com a base do AccessBoost e estudos em paralelo, fui me desenvolvendo e participando de vários projetos, ajudando colegas a aplicarem Acessibilidade Digital na prática e apresentando o tema em talks para o time de UX.

Sei que o curso **AccessBoost** não é o fim do meu estudo, mas o começo de um aperfeiçoamento contínuo. Junto com o curso de Design de Interfaces Acessíveis - UX e Acessibilidade Digital, ministrado pelo **Reinaldo Ferraz**, esses dois cursos formam a minha base de estudo em Acessibilidade Digital.



Juliana Falchi · 1º
UX Design / Acessibilidade e Inclusão / Pesquisa de recrutamento - UX ...
5 m ·

Concluí a certificação em Acessibilidade Digital pelo curso AccessBoost, com **Marcelo Sales**.

Foram mais de 120 horas de estudo sobre WCAG, UX, UI, design system e testes de acessibilidade. Tudo com foco em experiência do usuário e inclusão.

Esse aprendizado reforça minha atuação profissional: pensar acessibilidade desde o início. Produtos digitais precisam ser claros, simples e possíveis de usar por todas as pessoas.

Sigo aplicando esse conhecimento para construir soluções mais acessíveis, eficientes e responsáveis.



Robson Leonel · 1º
UX/UI Design Senior | Design Digital | Professor UX Design
5 m · Editado ·

Depois de quase 2 anos de aprendizado, finalizei o **AccessBoost**, curso de acessibilidade criado pelo **Marcelo Sales**. Foram muitos módulos, discussões e reflexões sobre como tornar produtos digitais mais inclusivos, utilizáveis e acessíveis para todas as pessoas. Mais do que aprender diretrizes ou boas práticas, o curso traz algo essencial: consciência e responsabilidade no processo de design.

Acessibilidade não é um checklist no final do projeto.

Ela precisa estar presente desde a concepção da solução até a entrega do produto.

Ao longo do Accessboost, aprofundi meu conhecimento em:

- princípios de acessibilidade aplicados ao UX
- boas práticas de design inclusivo
- como estruturar produtos pensando em diferentes contextos de uso
- como levar a cultura de acessibilidade para dentro dos times e processos

O curso é um suporte incrível, mas também deixa claro algo importante: acessibilidade é um aprendizado contínuo. Todos os dias surgem novos desafios para garantir que nossas soluções realmente atendam a diversidade de pessoas que usam nossos produtos.

Saio dessa jornada ainda mais motivado a levar a acessibilidade para os projetos em que atuo, contribuindo para criar experiências digitais mais inclusivas, responsáveis e humanas.

Obrigado, Marcelo Sales, por compartilhar tanto conhecimento e por fortalecer essa comunidade que acredita que design de qualidade é design acessível.



Conteúdo dos módulos

01 - Introdução

Aulas/Sub-aulas: 5

Trilhas:

Design

Dev

Conteúdo

Qualidade

Produto

Liderança

Boas-vindas

- Compreendendo a estrutura deste curso
- Sugestão para planejar os seus estudos
- Vontade de aprender versus pressa pra entender
- A diferença entre entender algo e resolver problemas

Quem é Marcelo Sales e como me tornei especialista de acessibilidade?

Pra simplificar, você precisa compreender a complexidade

Repensando a educação no design

Como este curso pode ajudar em sua carreira? (seja ela qual for)

Trilhas:

Design

Dev

Conteúdo

Qualidade

Produto

Liderança

O que verdadeiramente é acessibilidade?

- accessi + bilidade
- Pra quem realmente estamos fazendo acessibilidade?
- Como podemos impactar o futuro?

Acessibilidade é Design!

- Onde está a acessibilidade no processo de design?
- Design X Decoração versus Estética
- E o tal do "design emocional", cadê?

Perspectivas...

- do Negócio
- do Conteúdo
- da Interação
- da Usabilidade
- do Visual
- do Código
- da Pessoa

Sobre pessoas...

- Vivendo em bolhas na sociedade
- Diversidade X Inclusão X Acessibilidade
- Dados e números são apenas dados e números
- TIC (Tecnologia de Informação e Comunicação) e a Pessoa com Deficiência
- Modelo Médico X Modelo Social X Modelo Biopsicossocial
- Tipos de deficiência e por que não pensar (apenas) neles?
- Entendendo o funcionamento de Tecnologias Assistivas
 - Tecnologias assistivas para o desktop
 - Tecnologias assistivas para o celular
 - Tecnologias assistivas diversas

Trilhas:

Design

Dev

Conteúdo

Qualidade

Produto

Liderança

- Vivendo em bolhas na sociedade
- Diversidade versus Inclusão versus Acessibilidade
- Dados e números são apenas dados e números
- TIC (Tecnologia de Informação e Comunicação) e a Pessoa com Deficiência
- Modelo Médico versus Modelo Social versus Modelo Biopsicossocial
- Tipos de deficiência e por que não pensar (apenas) neles?
- Entendendo o funcionamento de Tecnologias Assistivas
 - crianças e idosos
 - canhotos
 - pessoas que não sabem ler ou escrever
 - pessoas que não tem acesso a internet
 - pessoas que (ainda) não sabem usar tecnologias
 - [insira quem você lembrar aqui]

Tudo é acessibilidade!

- Acessibilidade não é uma caixinha isolada
- O que o Fogo, a Terra, a Água e o Ar tem a ver com acessibilidade?

Trilhas: **Produto** **Liderança**

O que você precisa saber sobre legislação e como ela pode afetar o seu produto?

eMAG X WCAG

LBi (Lei Brasileira de Inclusão)

- Abrangência Federal versus Abrangência Estadual

Normas ABNT

ISO/IEC 40500:2012

ADA (Americans with Disabilities Act) - Section 508

LATAM - Legislação na América Latina

Demais países e legislações vigentes

LGPD, CCPA, GDPR e a acessibilidade

ESG (Environmental, Social and Governance) e a acessibilidade

"Privacy by Design" e a acessibilidade

Trilhas: **Produto** **Liderança**

Por que sua empresa deveria aderir ao "Contract for the Web"?

"Selos" de Acessibilidade, por que não precisamos tê-los?

"Accessibility Statements" (Declaração de Acessibilidade)

- Criando uma política para seu produto ou serviço (visão empresa)
 - Definindo o nível de conformidade
 - Definindo o escopo da política
 - Definindo objetivos de atingimento
 - Definindo o envolvimento de terceiros e fornecedores
 - Definindo um processo de revisão das políticas

O que fazer quando um produto ou serviço não é acessível?

- Como abordar a empresa?
- Como acionar o Ministério Público?
- Como o Ministério Público age?

O que fazer quando o seu produto não é acessível e você recebe uma notificação do Ministério Público?

- Primeira lição: Não tenha pressa pra resolver!
- Segunda lição: Reforce a primeira lição
- Terceira lição: Elabore um plano
 - Entenda como elaborar um plano nessa situação

Trilhas:

Design

Dev

Conteúdo

Qualidade

Produto

Liderança

Dicas fundamentais pra você começar a trabalhar com acessibilidade

- Liberte-se do ego
- Pare de comparar o seu trabalho
- Pare de pensar em ferramentas
- Mas entenda como usar as ferramentas...
- Pare de reclamar do tempo
- Pare de botar a culpa nos outros
- Pare de repetir as soluções
- Tenha "contatinhos"

Antes de você se declarar "especialista" em algo, entenda uma coisa aqui...

- O mal do "senior" que acha que é "senior" em tudo
- Uma coisa de cada vez e sem pressa

Quem é o profissional de acessibilidade?

O que é e qual o escopo de atuação de Accessibility Champions?

Níveis de maturidade e proficiência

Conhecimentos necessários para cada área de atuação

- Negócios, Marketing, Conteúdo, Design, Tecnologia, Qualidade e Liderança
- Hard Skills X Soft Skills

Como estruturar sua carreira pra focar em acessibilidade?

Vale a pena tirar uma certificação internacional?

Sobre a evolução da maturidade do mercado (Brasil e exterior)

Sobre Profissionais e Vagas (Brasil e Exterior)

Trilhas: **Design**

Da Ciência da Computação à Interação Humano-computador (HCI)

Da Engenharia de Fatores Humanos (HFE) ao Design Centrado no Ser Humano (HCD)

Do Design Industrial ao Design de Interação

Tolerância ao Erro, heurísticas e a acessibilidade:

- Heurísticas de usabilidade (J. Nielsen)
- Princípios do design universal (R. Mace)
- Princípios de design de código (T. Berners-Lee)
- Princípios do design (D. Norman)
- Princípios do design de interação (B. Tognazzini)

Uma breve história da tecnologia acessível

Trilhas: Produto Liderança

O que Game of Thrones e Jornada de Usuário podem nos ensinar sobre produtos acessíveis?

O que motiva uma pessoa ou empresa a trabalhar com acessibilidade?

Onde você ou a sua empresa quer chegar?

- Os desafios no caminho
- As oportunidades no caminho

Os verdadeiros impactos da acessibilidade para o produto e para o negócio

- Impacto no Uso
- Impacto na Satisfação
- Impacto na Marca
- Impacto no Consumo

Qual é o tamanho do mercado da acessibilidade?

Como fica o ROI?

- O "real" custo da acessibilidade
- O "real" retorno que a acessibilidade pode trazer
- Será que essa é a preocupação real que devemos ter?

Como Apple, Google e Microsoft lidam com a acessibilidade em seus produtos?

- VPAT (Voluntary Product Accessibility Template)
- Não, essas (e outras) empresas não nasceram "inclusivas"

Acessibilidade como inovação ou inovação como acessibilidade?

Trilhas: **Produto** **Liderança**

Você realmente quer mudar ou apenas seguir a onda?

As principais desculpas para não se aplicar acessibilidade...

Do checklist ao Processo Cultural

Como você vai mudar sem alguém pra cuidar? / Sem alguém "preparado" pra mudar?

Time A quer de um jeito, Time B quer de outro, Time C não se preocupa...

Governança, não há mudança sem ela

Deixando claro qual é o seu problema e o seu objetivo

Por que aplicar acessibilidade é difícil?

- O "gap" do conhecimento
- O "gap" do comportamento
- O "gap" da empatia e alteridade
- O "gap" da comunicação
- O "gap" do investimento

O conceito deturpado da "entrega WOW"

A abordagem equivocada da "automação de tudo"

Por que ferramentas do tipo "overlay tools" não te ajudam em (quase) nada?

Como identificar ferramentas que verdadeiramente te ajudarão no processo?

Identificando uma cultura tóxica de acessibilidade

Trilhas: **Produto** **Liderança**

O conceito "Shift Left"

Por que a acessibilidade não é aplicada adequadamente em produtos ou serviços

A velha "briga" entre academia *versus* indústria

Do "design estratégico" à "maturidade de acessibilidade"

- AMM — Accessibility Maturity Model

Conduzindo o processo em sua empresa

- Identificando as barreiras digitais
- Identificando áreas responsáveis e pessoas-chave
- Trabalhando com empresas terceiras, consultorias, fornecedores e similares
- Trabalhando com plugins e ferramentas de terceiros
- Iniciando uma pequena "guilda" ou um time de "pontos focais"
- Evoluindo os times: Equipe centralizada ou descentralizada?

Desmistificando o tema para a empresa

- Convencendo C-levels e stakeholders a investir em acessibilidade
- Promovendo capacitação dos times
- Desenvolvendo uma documentação
- Criando um plano de comunicação

Trilhas:

Produto

Liderança

Ciclo de Vida do Produto

- Existe acessibilidade no MVP?
- Não assuma que seu produto não contempla pessoas com deficiências
- User Stories
- Critérios de aceite
- Priorizando problemas
- "Growth" a qualquer custo?
- Teste A/B de acessibilidade?
- E quanto aos Redesigns?

Indo além do produto...

- O "entorno" de um site
- O "entorno" de um app
- Seu produto precisa chegar até as pessoas de alguma forma
- Accessibility Ops: o caminho natural para escalar

Quando eu posso dizer que o meu produto ou serviço está acessível?

Trilhas:

Produto

Liderança

Sem estabelecer o "output", vai ficar difícil chegar no "outcome"

Primeiro vamos saber de onde partimos...

A escolha do modelo de métricas é contextual

NSM (North Star Metric) aplicada à acessibilidade

Fugindo da famigerada métrica de vaidade...

- Sua "nota linda" no validador não passa de uma "nota linda" no validador

Medindo a acessibilidade

- SUM ou PURE?
- GOMS ou KLM?
- APT (Accessibility Priority Tool)
- AUS (Accessibility Usability Scale)
- Google Analytics para acessibilidade?

A solução ideal pode ser a criação de uma métrica própria

O que medir em cada etapa?

Quem se responsabiliza pelas métricas?

Trilhas:

Design

Dev

Conteúdo

Qualidade

Produto

O que é a WCAG?

Quem organiza os critérios da WCAG e como eles são evoluídos?

Como a WCAG é estruturada?

- Princípios e Recomendações
- Anatomia de um Critério de Sucesso
- Abordagem técnica versus Abordagem Humana

WCAG versus ATAG versus UAAG

W3C Working Groups: quais são, como funcionam e como você pode participar?

O que é estar em conformidade com a WCAG?

- Elementos, Telas completas e Processos completos
- WCAG não é o fim, apenas o "básico bem feito"

A origem do "Acessibilidade Toolkit" e do "Guia WCAG"

Criando um plano de estudos aprofundado da WCAG (ferramenta exclusiva do curso)

Definindo as responsabilidades dos times

Trilhas:

Design

Dev

Conteúdo

Qualidade

Produto

Entendendo a WCAG de uma vez por todas... critério por critério:

Princípio 1 - Perceptível

- 1.1.1 - Conteúdo não textual
- 1.2.1 - 1.2.9 - Apenas audio ou vídeo
- 1.2.2 - 1.2.4 - Legendas
- 1.2.3 - 1.2.5 - 1.2.7 - 1.2.8 - Audiodescrição ou mídia alternativa
- 1.2.6 - Língua de Sinais
- 1.3.1 - Informações e Relações
- 1.3.2 - Sequência com significado
- 1.3.3 - Características sensoriais
- 1.3.4 - Orientação
- 1.3.5 | 1.3.6 - Identificando objetivos
- 1.4.1 - Utilização de cores
- 1.4.2 | 1.4.7 - Áudios
- 1.4.3 | 1.4.6 | 1.4.11 - Contrastes
- 1.4.5 | 1.4.9 - Imagens de texto
- 1.4.8 - Apresentação visual
- 1.4.10 - Refluxo (Reflow)
- 1.4.12 - Espaçamento de texto
- 1.4.13 - Conteúdo em foco por mouse ou teclado

Princípio 2 - Operável

- 2.1.1 - 2.1.2 - 2.1.3 - Teclados
- 2.1.4 - Atalhos de teclado por caractere
- 2.2.1 - 2.2.3 - 2.2.6 - Limites de tempo
- 2.2.2 - Colocar em pausa, parar ou ocultar
- 2.2.4 - Interrupções
- 2.2.5 - Nova autenticação
- 2.3.1 - 2.3.2 - Flashes
- 2.3.3 - Animações de interações
- 2.4.1 - Ignorar blocos
- 2.4.2 - 2.4.6 - 2.4.10 - Títulos , Cabeçalhos e Rótulos
- 2.4.4 - 2.4.9 - Links
- 2.4.5 - Várias formas
- 2.4.7 - 2.4.11 - 2.4.12 - Foco Visível e Aparência
- 2.4.8 - Localização
- 2.5.1 - Gestos de Acionamento
- 2.5.2 - Cancelamento de acionamento
- 2.5.3 - Rótulo no nome acessível
- 2.5.4 - Atuação em movimento
- 2.5.5 - 2.5.8 - Tamanho e Espaçamento da área clicável
- 2.5.6 - Mecanismos de entrada simultâneos
- 2.5.7 - Arrastar (Dragging)

Princípio 3 - Compreensível

- 3.1.1 - 3.1.2 - Idiomas
- 3.1.3 - 3.1.4 - Jargões e Abreviações
- 3.1.5 - Nível de leitura
- 3.1.6 - Pronúncia
- 3.2.1 - Em foco
- 3.2.2 - Em entrada
- 3.2.3 - 3.2.4 - Consistências
- 3.2.5 - Alteração a pedido
- 3.2.6 - 3.3.5 - Ajuda
- 3.2.7 - Controles ocultos
- 3.3.1 - 3.3.3 - Erros
- 3.3.2 - Rótulos, instruções
- 3.3.4 - 3.3.6 - (Prevenção de erros)
- 3.3.7 - Autenticação acessível
- 3.3.8 - Entrada redundante
- 4.1.1 - Análise (código)
- 4.1.2 - Nome, função e valor

Princípio 4 - Robusto

- 4.1.1 - Análise (código)
- 4.1.2 - Nome, função e valor

Trilhas: **Design** **Conteúdo** Qualidade

O real problema da (falta de) acessibilidade é a comunicação!

- 5 chances para algo dar errado em sua comunicação
- "Ninguém lê nada" é a desculpa perfeita para quem não sabe se comunicar
- Problemas diferentes pedem conteúdos e formatos diferentes

Content First: tudo começa pelo conteúdo!

- Mobile First versus Content First
- A importância da Linguagem Clara e Simples
- A importância da Arquitetura de Informação
- Taxonomia e a Acessibilidade
- "CSS Zen Garden" desde 2003 "ensinando" sobre conteúdo estruturado

SEO

- Especialistas de SEO versus Especialistas de Acessibilidade
- Otimizar para robôs ou para humanos?
- Onde verdadeiramente há conflitos entre a acessibilidade e o SEO?

Linguagem neutra

- Uso do "@", "X", "E" e similares

O mito por trás do leitor de telas

- O dilema por trás dos diferentes pontos de vista

Descrição de Imagens

- A importância dos contextos
- Descrever cores para quem não vê cores, como assim?
- Imagem decorativa versus informativa versus funcional
- Boas práticas para descrever gráficos de todos os tipos
- Técnicas para imagens complexas

Trilhas: **Design** **Conteúdo** **Qualidade**

Vídeo e Áudio

- Legendas abertas versus legendas fechadas
- Transcrição versus Audiodescrição
- Audiodescrição ou Autodescrição?
- Língua de Sinais

Nome acessível

- O que é o "nome acessível"?
- Onde e como usar o "nome acessível"?
- Prefixos, sufixos e "complementos"

Elementos estruturais

- TL;DR (Sem tempo, irmão!)
- Títulos: o principal método utilizado por quem não enxerga
- Links: do "saiba mais" ao "pular para o conteúdo"
- O parágrafo que não é parágrafo
- Listas: ordenadas versus não ordenadas versus de definição
- Gírias, metáforas, figuras de linguagem, abreviações e acrônimos
- Pronúncia
- Ajuda contextual versus Ajuda humanizada
- Mensagens de status e warnings
- Pontuações versus Símbolos versus Equações
- Emoticons versus Emojis

Formulários

- A intersecção do visual com o conteúdo
- Conteúdo Ok, Visual Ok, mas ainda errado. O que faltou?
- Label versus Floating Label versus Placeholder
- Prevenção de erros versus Ajuda pra resolver
- Mensagem de Erro versus Sumário de Erro
- Os agrupamentos e a falta que faz um "legend"

Trilhas: **Design** **Conteúdo** **Qualidade**

Idioma

- Internacionalização versus Localização
- Pensando o seu conteúdo para quem não sabe o seu idioma
- Orientação da escrita: direita para esquerda, esquerda para direita
- Idioma da página versus Idioma de partes de uma página

Documentos

- Como funciona a acessibilidade em documentos fechados (PDF, ePub, etc.)
- Como funciona a acessibilidade em documentos abertos (doc, ppt, etc.)
- Efetuando referências para documentos

E-mail

- Boas práticas para e-mails acessíveis

Redes Sociais

- O que é relevante e o que não é...
- LinkedIn, Facebook, Instagram, Twitter e suas peculiaridades
- Devo usar o texto alternativo ou descrever direto na legenda do post?
- #PraCegoVer, #PraTodosVerem, #DescriçãoDaImagem
- CamelCase na hashtag, o que é e por que isso é importante?

Trilhas:

Design

Qualidade

Importante: Este não é um curso sobre a criação de interfaces ou layouts e você não aprenderá a construir uma interface do zero.

A ideia deste módulo é fazer com que a pessoa que já trabalha com a criação de interfaces digitais compreenda como pode melhorar e evoluir a sua criação para muito "além da tela". E se você ainda não trabalha com a criação de interfaces, entenderá de uma forma simplificada, como identificar boas práticas inclusivas pra tudo (ou quase tudo) o que você vê por aí.

A abordagem visual da interface para a acessibilidade

- Não, não vou falar da ferramenta [insira o nome da sua preferida aqui]
- Por que você NÃO precisa seguir a "onda do momento"
- Uma interface bonita É importante, mas uma interface SÓ bonita não é

A importância do Design de Interação para a acessibilidade

- Compreendendo como o "affordance" se relaciona com a acessibilidade
- Explicando affordance para "não designers"

O que unidades de medidas e densidade de telas têm a ver com acessibilidade?

- Medidas relativas versus Medidas fixas
- 1px NÃO é um pixel
- Pixel Perfect versus Funcionalidade
- Qual elemento usar e onde usar?

Estrutura da interface

- A ordem dos elementos na tela importa
- A direita ou a esquerda, em cima ou embaixo?
- Agrupamento de elementos, o que é isso?
- Jamais esqueça de definir o estado de "foco" nos elementos

Trilhas: **Design** **Qualidade**

Onde eu clico ou toco?

- A importância da aparência clicável
- Áreas clicáveis e adjacentes
- Qual é o tamanho mínimo necessário?

Gestos

- O gesto que você acha simples, pode não ser tão simples assim
- Interações baseadas em gestos específicos
- Elementos "quebráveis" e "ocultos"

O layout que você vê não é o mesmo que você ouve

- "Link Externo" e o motivo de não usar "target blank"
- Quebrar a linha ou incluir 3 pontinhos?
- Deu zoom e deu ruim!
- Botões sem labels visíveis, e agora?
- O mistério da navegação através do menu invisível
- Accordion e o dilema do "fechado" e "aberto"
- E o menu flutuante, como fica?
- Captcha tem jeito?
- Dando jeito no QR Code

Feedbacks visuais

- A matemática do foco visível
- Por que botões não devem ter um cursor de mão, mas sim uma seta?
- A ordem do foco importa
- Mensagens, onde eu as coloco?
- Por quê Play/Stop é de um jeito e Volume On/Off é de outro?
- Skeletons, loadings e afins...

Trilhas:

Design

Qualidade

Animações

- Complementar sim, essencial não
- Microinterações... do visual ao não visual
- Interações avançadas como "drag'n'drop" têm solução?

Cores

- Não é só com o contraste que você precisa se preocupar
- Mas, como trabalhar seus contrastes de uma vez por todas!
- O que muda entre a WCAG 2.x e WCAG 3.0
- Compreendendo o APCA (Advanced Perceptual Contrast Algorithm)
- Dark Mode versus Light Mode
- Transparências e Degradês

Fontes

- Medidas relativas versus Medidas Fixas
- O que torna uma fonte acessível?
- Legibilidade versus Leiturabilidade
- O tamanho do título não tem impacto na hierarquia
- O que realmente importa ao se pensar em fontes?

Impressão

- Sim, pessoas ainda imprimem coisas, mas dá pra customizar!
- Design para Impressão versus Design para Telas

Trilhas:

Design

Qualidade

Tudo está relacionado a experiências

Identificando e "copiando com estilo" boas práticas de outros lugares

Por que seus "estudos empíricos" não funcionam com a acessibilidade?

Identificando e "copiando com estilo" boas práticas de outros lugares

Usabilidade versus Acessibilidade

Design Universal versus Design Inclusivo

- As Dimensões do Design Inclusivo
- Os Princípios do Design Inclusivo

O que são barreiras e como as criamos sem perceber?

Compreendendo as diferentes "lentes" da acessibilidade:

- Lente da Estrutura, da Legibilidade, do Significado, do Idioma
- Lente do Tempo, da Velocidade, do Controle, do Teclado
- Lente do Layout, da Imagem, do Áudio e Vídeo, da Voz
- Lente da Animação, do Efeito, da Fonte, da Cor
- Pensando em diferentes lentes para o seu produto...

Leis de UX aplicadas à acessibilidade

- Lei da Região Comum, da Proximidade, da Similaridade e da Conexão
- Occam, Pareto e Postel
- Miller, Jakob, Hick e Fitts
- Doherty e Tesler

Viéses cognitivos e a acessibilidade

- Usando "gatilhos" sem parecer que são gatilhos
- A complexidade de se compreender estímulos que não são óbvios
- "Você tem até 23:59 pra concluir essa aula!" Apenas pare...

Trilhas:

Design

Qualidade

Análise Heurística de Acessibilidade (*ferramenta exclusiva do curso*)

- Avaliação Heurística de Usabilidade versus Acessibilidade
- Aplicação em Protótipo versus Aplicação em Produção
- Avaliando "seus produtos" versus "produtos concorrentes"

Personas

- Úteis ou não para a acessibilidade?
- Evitando uma abordagem equivocada com o uso de personas inclusivas

Demais entregáveis de UX e como relacionar com a acessibilidade

Pesquisas com pessoas

- Quando devo efetuar pesquisas com pessoas com deficiência?
- Os diferentes momentos da pesquisa
- Pesquisa ou Teste?

Trilhas:

Design

Dev

Qualidade

Por que o seu design system não é acessível (de verdade)?

O que seria um sistema acessível "de verdade"? Se ele não é, posso declarar que é?

Por que a referência que você considera "boa" não é tão boa assim?

Uma breve história: "de onde partimos", "onde estamos" e "onde podemos chegar"

A psicologia do Design System que a razão literalmente não enxerga

Abordagens equivocadas da Acessibilidade no Design System:

- A abordagem equivocada de designers
- A abordagem equivocada de pessoas desenvolvedoras
- A abordagem equivocada de demais pessoas no projeto

Dos elementos acessíveis aos sistemas acessíveis (de verdade)

- Os "gaps" entre o "elemento OK na documentação", a "entrega em produção" e o "usuário"
- Os "gaps" entre a "intenção de aplicar acessibilidade", a "aplicação parcial" e a "aplicação efetiva"

Tokens

- O que é importante saber sobre tokens com relação a acessibilidade?
- Quais tokens impactam diretamente na acessibilidade?

Medidas

- "CSS Pixel Reference" versus Densidade de Pixels na Tela
- PX, EM, VW, VH, VMIN, VMAX, FR... qual usar e onde usar?

Trilhas: **Design** **Dev** **Qualidade**

Estrutura

- Flexbox ou CSS Grid
- Header · Footer · Regiões
- Cabeçalhos (heading)
- Tabelas (dados tabulares)
- Listas

Mensagens

- Alertas
- Caixas de Confirmação (dialogs)
- Validação de Formulários
- Toasts

Navegação

- Breadcrumb
- Menus · Links
- Paginação
- Pular para conteúdo
- Tabbar
- Carrossel

Elementos ocultos

- Accordion
- "Mais informações"
- Abas
- Tooltip e Popover
- Modal

Formulários

- Botão
- Checkbox
- Inputs
- Radio button
- Select
- Slider
- Switch

Imagens

- Usando imagens flexíveis de forma assertiva
- Fonte de ícones para ícones?
- Sprites versus SVG

Boas práticas "ocultas"

- CSS Media Preferences:
 - Reduced Motion, Reduced Transparency, Reduced Data, Contrast, Color Scheme
- CSS Media Type: Print
- Pseudo-classes: foco no "focus" e no "focus-within"

Trilhas:

Dev

Qualidade

Importante: Este não é um curso sobre desenvolvimento e você não aprenderá a desenvolver um site ou aplicativo do zero.

No entanto, se você é designer e ainda não compreende o que precisa de fato entender sobre códigos e também diferenciar o que de fato é programação do que não é, este módulo é pra você. Se você trabalha com o desenvolvimento de códigos e ainda não compreende o relacionamento entre código e pessoas, este módulo também é pra você. A ideia aqui é trazer os reais motivos que designers e developers não costumam se entender no dia a dia.

Começando do começo: eliminando o LIMBO entre os mundos...

- Desenvolvedores precisam entender que SEMÂNTICA é sobre pessoas
- Designers precisam entender que HTML e CSS não é programação

Uma breve história do Front-end e a importância de 2008

Front-end versus Design(ers)

Descomplicando o HTML

- A importância da Semântica (não apenas no HTML)
- Semântica versus Arquitetura de Informação
- HTML é lindo e poderoso, mas não é programação

Descomplicando o CSS

- O "gap" do conhecimento em CSS e a "culpa" do Box Model
- A lógica por trás da nomeação de classes e onde começam os problemas de acessibilidade
- Quando o CSS pode influenciar a leitura (visual e não visual) de uma página?
- O conceito do "Atomic CSS" e como ele pode te ajudar (ou não)
- Usando variáveis no CSS de forma simples
- CSS é lindo e poderoso, mas não é programação

Trilhas:

Dev

Qualidade

Descomplicando a estrutura

- DOM, CSSOM, Render Tree
- Accessibility Tree

Descomplicando o WAI-ARIA

- Primeira regra: Não use ARIA!
- Segunda regra: Reforce a primeira regra
- Terceira regra: Se realmente precisar usar, entenda alguns pontos

Descomplicando o código da acessibilidade

- Acessibilidade Web versus Acessibilidade Mobile
- Acessibilidade no Android
- Acessibilidade no iOS
- Acessibilidade em Frameworks e Bibliotecas

Trilhas:

Design

Dev

Qualidade

Performance tem tudo a ver com acessibilidade

Como tudo o que você vê ou ouve na interface impacta na acessibilidade?

Progressive Enhancement versus **Graceful Degradation**

Entendendo a renderização da sua interface

Entendendo a "árvore da acessibilidade"

Responsabilidades de designers, desenvolvedores e demais pessoas do time

Como o uso de frameworks, bibliotecas e plugins afetam a acessibilidade?

Entendendo como o "RAIL model" afeta a acessibilidade

- Resposta, Animação, Ociosidade e Carregamento
- Entendendo como o "Web Core Vitals" afeta a acessibilidade
- FCP, LCP, TBT e CLS

Trilhas: **Design**

A melhor documentação será aquela organizada com todo o time

Uma documentação eficiente é baseada no design de interação de cada elemento

Você também pode se basear na semântica, mas...

Por que uma "tela bonita" não pode ser apenas uma tela bonita

Design de Interação versus Arquitetura de Informação versus Tecnologias Assistivas

Organizando a sua documentação

- Feedback
- Comportamento
- Conteúdo
- Aquele "algo a mais"...

Passo a passo na especificação de seus layouts

- Especificação de Sites versus Especificação de Apps

Criando uma biblioteca de documentação visando a consistência entre os times

- Especificação de Sites versus Especificação de Apps

Boas práticas e modelos utilizados no mercado

Trilhas:

Design

Qualidade

Produto

A abordagem equivocada das "7 dicas de acessibilidade"

A abordagem equivocada do uso de checklists

- Usando checklists de forma assertiva
- Checklist para Designers, Desenvolvedores, Conteúdistas e Gestores de Projetos

Testes Progressivos versus Regressivos de Acessibilidade

Testes Manuais versus Automatizados de Acessibilidade

Erros de Sistema versus Erros de Desenvolvimento

O problema dos "falso-positivos"

É possível testar protótipos?

Definindo a sua abordagem para testes:

- O que pode e o que não pode ser automatizado?
- Formando uma equipe de testes manuais
- Definindo "o que" e "como" testar em cada etapa
- Documentando e gerando relatórios para os times
- O time de QA não pode ser o único responsável
- Trabalhando com industrialização (fábricas e consultorias)
- Por que nunca é viável testar tudo?
- Como definir amostras para seus testes?
- Como priorizar o que será testado?

Ferramentas

- Definindo uma "stack" de testes
- Ferramentas para testes de sites, apps e contraste
- Ferramentas do tipo "Bookmarklets"
- Inspectores e Depuradores dos browsers
- Extensões de browsers

Trilhas:

Design

Qualidade

Produto

Compreendendo as diferenças entre leitores de tela e sistemas

Compreendendo as diferenças entre testadores (pessoas) diferentes

Usando o leitor de telas como identificador de código ruim

Tipos de avaliação:

- Pontuação por incidência
- Pontuação por gravidade
- Investigação inicial e conceitos de design
- Testes informais durante os ciclos de desenvolvimento
- Testes em áreas específicas
- Testes em áreas e fluxos completos

Testes com Pessoas com Deficiências

- A opinião de UMA pessoa é apenas a opinião de UMA pessoa
- Planejando o recrutamento
 - Diferenças entre testes de usabilidade e acessibilidade
 - Determinando as características dos participantes
 - Armadilhas ao categorizar os diferentes tipos de deficiência
- Screener de Recrutamento
 - Triagem versus Seleccionados

Determinando o local

- Preparando a sala de testes
- Configurando tecnologias assistivas
- Considerações para testes remotos

Trilhas:

Design

Qualidade

Produto

Conduzindo os testes

- Considerações ao lidar com pessoas com deficiências
- Repensando o tempo dos testes
- Pensando em alternativas (plano B)
- A importância dos Testes-Piloto
- Conclusão de tarefas

Técnicas rápidas para testes de Sites

- Teste de apresentação visual
- Teste de navegação por teclado
- Teste de redimensionamento de conteúdo
- Teste de contraste
- Teste de links e botões
- Teste de links do tipo "pular para conteúdo"
- Teste de nome acessível
- Teste de estrutura hierárquica de títulos
- Teste de estrutura de conteúdo
- Teste de tipografia
- Teste de legendas
- Teste com leitor de telas

Técnicas rápidas para testes de Apps

- Teste de apresentação visual
- Teste de navegação por swipe
- Teste de redimensionamento de conteúdo
- Teste de orientação de tela
- Teste de nome acessível
- Teste de estrutura de conteúdo
- Teste de alternativas de acesso
- Teste com leitor de telas

19 - Conclusão

Aulas/Sub-aulas: 4

Trilhas:

Design

Dev

Conteúdo

Qualidade

Produto

Liderança

Pra você que chegou até aqui, meus parabéns e obrigado!

Retrospectiva desse curso e uma mensagem para a vida...

Pés no chão e uma jornada literalmente sem fim...

Onde aprender mais?



accessboost

Importante:

A turma 4 será a última turma do AccessBoost.

O ACESSO AO CONTEÚDO É VITALÍCIO! Se você entrou em uma das turmas anteriores ou entrar na última turma, mantém o acesso aos conteúdos para sempre. Assim que as inscrições do AccessBoost se encerrarem, não haverá novas turmas.

Novos conteúdos serão distribuídos a partir de outubro/26 apenas por meio da **Academia de Acessibilidade**.

Portanto, se deseja ter acesso completo ao conteúdo apresentado neste material, a turma 4 do AccessBoost é a última oportunidade disso acontecer.

A entrada na turma 4 será liberada até 09/10/2026

