



Proč pro EAA nelze využít prohlášení o přístupnosti

Typ:

[Vysvětlení](#)

Téma:

[EAA, Přístupnost služeb, Časté omyly](#)

Pro splnění povinnosti poskytovatele služeb dle EAA informovat o přístupnosti se někde zvažuje připravit a zveřejnit prohlášení o přístupnosti po.dle WMAA, tedy prohlášení k internetovým stránkám a mobilním aplikacím a povinnostem subjektů veřejného sektoru.

Tento postup není zákonný a nesplní se tím příslušné povinnosti poskytovatele, pozor na to.

- Prohlášení o přístupnosti podle zákona 99/2019 je určeno k úplně něčemu jinému, než povinnost podle zákona 424/2023. Jde o prohlášení k obsahu internetových stránek a mobilních aplikací a jejich obsahu u veřejnoprávních subjektů, nemá to nic společného s poskytováním přístupné služby.
- Poskytovatel služby podle zákona 424/2023 nemůže postupovat podle zákona 99/2019, jelikož rozsah povinné přístupnosti u služby a jejích informací podle zákona 424/2023 je širší a dost odlišný od povinnosti pro veřejnoprávní subjekt a tyto rámce sice lze spojovat, nikoliv však v žádném případě zaměňovat.
- Rozsah povinností informací o přístupnosti služby a informací o nich podle EAA a zákona 424/2023 je daleko širší, než u prohlášení o přístupnosti internetových stránek a mobilních aplikací a nelze jej tedy tímto nahradit.
- Poskytovatel dle EAA má daleko více informačních povinností i k této stránce a pouhá deklarace stavu přístupnosti jako u prohlášení, není splněním povinností podle zákona 424/2023.
- Je třeba řešit přístupnost u služby jako takové, nikoliv u celého webu. I když to tak nemusí na první pohled vypadat, je to zcela něco jiného.
- I konkrétní požadavky technické přístupnosti jsou podle EAA jiné, než podle WMAA. U WMAA je povinností faktický soulad s WCAG, zatímto u služby jde o širší rámec požadavků a to například podle ISO EN 301 549 apod.

From:
<https://www.egdwiki.info/> -

Permanent link:
<https://www.egdwiki.info/ga:eea:proc-nelze-vyuzit-prohlaseni-o-pristupnosti-podle-wmaa?rev=1748425795>

Last update: **28.05.2025 11:49**

