



Tech voor iedereen:  
maak digitale toegankelijkheid  
de nieuwe standaard

# De European Accessibility Act





De digitale transformatie heeft een ongekennde impact op onze samenleving. Digitale technologieën zijn niet langer alleen ondersteunend, maar vormen de kern van hoe we werken, communiceren en leven. Zonder doordacht ontwerp ontstaan er echter onbedoeld drempels die volwaardig gebruik voor ongeveer 2 miljoen Nederlanders met verschillende toegankelijkheidsbehoeften beperkt, of zelfs onmogelijk maakt. In juni 2025 komt er met de European Accessibility Act (EAA) een duidelijk wettelijk kader dat organisaties met meer dan 10 werknemers verplicht om digitale toegankelijkheid te waarborgen. Op basis van ervaringen uit de digitale sector blijkt dit ook een kans om innovatieve oplossingen te ontwikkelen die voor iedereen werken. Door bijvoorbeeld het gebruik van B1-taalniveau, doordachte contrasten en toetsenbordtoegankelijkheid, worden digitale producten niet alleen toegankelijker voor mensen met verschillende toegankelijkheidsbehoeften, maar gebruiksvriendelijker voor iedereen.



## Toegankelijkheid als instrument voor innovatie

In deze position paper pleiten we voor een proactieve aanpak van 'inclusieve tech' - een benadering waarbij toegankelijkheid vanaf het eerste ontwerp wordt meegenomen. Deze aanpak is niet alleen ethisch juist, maar ook een bedrijfseconomische noodzaak: in de krappe arbeidsmarkt staat een product buitenspel dat hele groepen potentiële gebruikers niet kan bedienen, toegankelijke producten bereiken een grotere doelgroep en zijn klaar voor de wet.

We presenteren vier kernpijlars voor het realiseren van inclusieve technologie:

-  Toegankelijkheid als standaard, betrekken van eindgebruikers bij ontwerp,
-  Betrekken van eindgebruikers bij ontwerp,
-  Toegankelijkheid door ontwerp
-  Samenwerken voor innovatie.

# Inhoud

## 03 Hoe maken we toegankelijkheid de standaard?

Pijler 1: Toegankelijkheid als standaard

Pijler 2: Toegankelijkheid door ontwerp

Pijler 3: Betrekken van eindgebruikers bij ontwerp

Pijler 4: Samenwerken aan toegankelijkheid

## 05 Voorbeelden uit de praktijk

MKB Toegankelijk

AFAS Software: Inclusieve software bouw je met inclusieve teams

## 06 Dilemma's bij implementatie

Interfaces

Hulpmiddelen bij toegankelijkheid

## 07 Inclusiviteit als kans



# Hoe maken we toegankelijkheid de standaard?




## Pijler 1: Toegankelijkheid als standaard

Toegankelijkheid is de norm vanaf conceptfase van digitale producten en diensten. Dit betekent het implementeren van universele ontwerpprincipes die rekening houden met verschillende toegankelijkheidsbehoeften. Alleen door proactief te ontwerpen met inclusie in gedachten, kunnen we ervoor zorgen dat echt iedereen kan deelnemen aan een digitaliserende maatschappij.

Het leidt bovendien altijd tot een betere ervaring voor alle gebruikers. Die worden regelmatig geconfronteerd met ingewikkelde uitleg en onbegrijpelijke foutmeldingen. Door consistent taalniveau B1 als uitgangspunt te nemen maak je het voor alle gebruikers beter en snel begrijpelijk. Denk aan standaarden voor korte en actieve zinnen, het vermijden van vaktermen, afkortingen, instructies en foutmeldingen in normaal taalgebruik.





In Nederland zal de European Accessibility Act (EAA) worden geïmplementeerd via de Wet Gelijke Behandeling op grond van Handicap of Chronische Ziekte (WGBH/CZ), die onder andere toegankelijkheid in de digitale sector afdwingt. Deze wet verplicht bedrijven om te voldoen aan toegankelijkheidsnormen zoals WCAG 2.1 ([Web Content Accessibility Guidelines](#)). Er wordt een klachtenprocedure en toezicht ingesteld en organisaties die niet aan deze vereisten voldoen, kunnen sancties krijgen.

Bedrijven kunnen nu al starten met:

-  Het implementeren van B1-taalniveau
-  Het uitvoeren van toegankelijkheidsaudits met hulpmiddelen zoals Silktide, Stark en Wave3
-  Het ontwikkelen van een hoog-contrast versie van digitale interfaces
-  Het toevoegen van alternatieve tekst bij afbeeldingen
-  Het ondertitelen van video's en transcripties bij audio
-  Het waarborgen van toetsenbordtoegankelijkheid voor alle functies

## Pijler 2: Toegankelijkheid door ontwerp






Toegankelijkheid moet een integraal onderdeel zijn van het ontwerpproces. Dit betekent dat ontwerpers en ontwikkelaars vanaf het begin rekening houden met verschillende gebruikersbehoeften. Dit sluit goed aan bij bestaande en bewezen concepten voor productontwikkeling zoals user-centered ontwerp: het centraal stellen van de mogelijke en verschillende eindgebruikers levert beter bruikbare producten op. Er zijn veel voorbeelden van een inclusieve aanpak die bovendien tot een betere gebruikerservaring voor iedereen leiden. Een sprekend voorbeeld hiervan is ondertiteling: oorspronkelijk ontwikkeld voor doven en slechthorenden, inmiddels wordt dit gebruikt en verwacht door alle gebruikers. Het betrekken van diverse gebruikersgroepen stimuleert zo innovatie, omdat de unieke perspectieven leiden tot nieuwe inzichten en creatieve oplossingen.

-  Gebruik van ontwerpsystemen die toegankelijkheid waarborgen
-  Toepassing van het 'shift left' principe: toegankelijkheid testen in vroege ontwikkelfases
-  Gebruik van geautomatiseerde toegankelijkheidstests tijdens de ontwikkeling van ontwerpen
-  Documentatie van toegankelijkheidsoverwegingen in ontwerpbeslissingen







## Pijler 3: Betrekken van eindgebruikers bij ontwerp

Toegankelijke producten en diensten beginnen bij het betrekken van eindgebruikers met verschillende toegankelijkheidsbehoeften. Uit ervaringen van [AFAS Software](#) blijkt dat directe betrokkenheid van deze gebruikers leidt tot betere oplossingen en innovatieve ideeën.

-  Het opzetten van een gebruikerspanel met diverse toegankelijkheidsbehoeften
-  Het inzetten van ervaringsdeskundigen als adviseurs bij ontwikkeltrajecten
-  Het uitvoeren van toegankelijkheidstests met eindgebruikers
-  Het organiseren van co-creatiesessies met gebruikers
-  Het aanbieden van stageplaatsen aan mensen met verschillende toegankelijkheidsbehoefte

## Pijler 4: Samenwerken aan toegankelijkheid

Toegankelijkheid verbetert door kennisdeling en samenwerking. De praktijk laat zien dat organisaties die samenwerken met belangengroepen, kennisinstellingen en andere bedrijven sneller innoveren en betere oplossingen ontwikkelen. Wij geloven in samenwerking tussen bedrijfsleven, overheden en kennisinstellingen middels netwerkbijeenkomsten, onderzoek, het delen van praktijkvoorbeelden en beschikbaar stellen van relevante content.

-  Deelname aan kennisnetwerken rond digitale toegankelijkheid
-  Delen van praktijkvoorbeelden en -ervaringen
-  Samenwerking met belangenorganisaties
-  Gezamenlijke innovatieprojecten met andere bedrijven
-  Betrokkenheid bij standaardisatie-initiatieven



# Voorbeelden uit de praktijk

## MKB Toegankelijk

MKB Toegankelijk laat zien hoe een brede coalitie van partijen (MKB-Nederland, VNO-NCW, ministeries en belangenorganisaties) gezamenlijk werk maakt van digitale toegankelijkheid. Het programma vertaalt de abstracte eisen van de European Accessibility Act naar praktische handvatten voor ondernemers. Met concrete tools, checklists en best practices helpt het programma bedrijven om stapsgewijs hun digitale dienstverlening toegankelijker te maken. Dit illustreert hoe de sector gezamenlijk verantwoordelijkheid neemt en bedrijven ondersteunt bij het implementeren van toegankelijkheidseisen, nog voordat deze wettelijk verplicht worden in juni 2025.

Kijk op [mkbtoegankelijk.nl](https://mkbtoegankelijk.nl)

## AFAS Software: Inclusieve software bouw je met inclusieve teams

AFAS Software laat zien hoe inclusieve technologie kan worden verankerd in de bedrijfsvoering. Door toegankelijkheid vanaf de basis in te bouwen in hun software-architectuur, maken zij het voor ontwikkelaars eenvoudiger om toegankelijke applicaties te bouwen. Hun aanpak gaat verder dan alleen technische oplossingen - ze werken samen met eindgebruikers met beperkingen en investeren in bewustwording binnen hun ontwikkelteams. Dit illustreert hoe bedrijven toegankelijkheid kunnen zien als strategische keuze die leidt tot betere producten voor iedereen. Hun ervaring laat zien dat inclusief ontwerpen niet alleen maatschappelijke waarde heeft, maar ook zakelijk voordelig is omdat het resulteert in gebruiksvriendelijkere software voor alle gebruikers.

Lees de blog op [afas.nl](https://afas.nl)



# Dilemma's bij implementatie

**Bij het ontwerpen van toegankelijke digitale oplossingen stuiten organisaties op complexe keuzes. Hoe vind je de juiste balans tussen gebruiksgemak en toegankelijkheid?**

## Interfaces

Een van de grootste uitdagingen bij het creëren van toegankelijke digitale oplossingen is het vinden van de juiste balans in het aanpassen van interfaces. Wat voor de ene gebruiker essentieel is, kan voor de andere gebruiker juist belemmerend werken. Denk aan hoog-contrast interfaces die voor sommigen noodzakelijk zijn, maar voor anderen het gebruiksgemak verminderen en veelal het ontwerp onaantrekkelijker maken.



Ook kunnen verschillende belangen elkaar tegenwerken, zoals bij tweefactorauthenticatie die vanuit veiligheidsoogpunt noodzakelijk is maar voor bepaalde gebruikers een toegankelijkheidsbarrière vormt. De kunst is om te bepalen welke aanpassingen standaard voor iedereen moeten gelden en welke instelbaar moeten zijn, zonder dat het aantal instellingen zelf weer een toegankelijkheidsprobleem wordt of het onderhoud onbeheersbaar maakt.






## Hulpmiddelen voor toegankelijkheid

Een tweede dilemma betreft de vraag of iedere digitale oplossing zelf alle toegankelijkheidstools moet aanbieden, of dat de focus moet liggen op compatibiliteit met de hulpmiddelen die gebruikers zelf al hebben. Het implementeren van alle mogelijke toegankelijkheidsopties in iedere applicatie is complex en kostbaar, maar volledige afhankelijkheid van externe hulpmiddelen kan ook beperkend zijn. Daarentegen zijn er hulpmiddelen voor gebruikers met een beperking die ervoor zorgen dat ze op elke website uit de voeten kunnen. Wanneer iedere website of applicatie eigen toegankelijkheidsoplossingen aanbiedt moet een gebruiker elke keer opnieuw op zoek naar toegankelijkheidsinstellingen, wat tot moeilijkheden leidt. Wanneer een gebruiker eigen hulpmiddelen kan aanzetten wordt dit voorkomen. De opkomst van nieuwe technologieën zoals AI, die interfaces op nieuwe manieren kunnen besturen, maakt deze afweging nog relevanter voor de toekomst. Dit vraagt om een gezamenlijke visie vanuit de sector op standaardisatie en implementatie van toegankelijkheidsoplossingen.

# Inclusiviteit als kans

De digitale sector staat voor de uitdaging om technologie echt inclusief te maken. De European Accessibility Act biedt hiervoor niet alleen een wettelijk kader, maar ook een kans om te innoveren en voorop te lopen in gebruiksvriendelijkheid.

Uit de praktijkvoorbeelden blijkt dat bedrijven die investeren in inclusiviteit:

-  Het opzetten van een gebruikerspanel met diverse toegankelijkheidsbehoeften
-  Het inzetten van ervaringsdeskundigen als adviseurs bij ontwikkeltrajecten
-  Het uitvoeren van toegankelijkheidstests met eindgebruikers
-  Het organiseren van co-creatiesessies met gebruikers
-  Het aanbieden van stageplaatsen aan mensen met verschillende toegankelijkheidsbehoefte

Door nu te beginnen met het implementeren van de aanbevelingen uit dit position paper, kunnen organisaties vooroplopen in de transitie naar een toegankelijke digitale sector. De Taskforce D&I biedt hierbij ondersteuning door het delen van kennis, praktijkvoorbeelden en het faciliteren van samenwerking tussen verschillende stakeholders.

De Taskforce Diversiteit & Inclusie is een initiatief van het ministerie van Economische Zaken en Klimaat en branchevereniging NLdigital.

[Meer weten over de Taskforce](#)

