[Required Information]

That section must be filled by the content editor/writer.

The information in that section is necessary for the web developer.

While you are reviewing the content make sure you apply some best practices:

* HTML first, if you have an alternative version (word, pdf) a link will be on the page.
* Use only the predefine style in word, Heading 1 Heading 2 etc.
* Anywhere there is link we should have the detail in bracket
  + example:
    - [*EN 301 549* (PDF, 2.3MB)](https://www.etsi.org/deliver/etsi_en/301500_301599/301549/03.02.01_60/en_301549v030201p.pdf)
    - [*EN 301 549* (PDF 2.3Mo) (disponible seulement en anglais)](https://www.etsi.org/deliver/etsi_en/301500_301599/301549/03.02.01_60/en_301549v030201p.pdf)

## **Short Introduction / Description**

We need to provide a short description for each content page, you can find example on our “[page list”](https://a11y.canada.ca/en/page-list/) that page is hidden and there for reference. You will see that some pages do not have a description ad some do. Visit the [page list](https://a11y.canada.ca/en/page-list/) to see examples.

Keep it short and concise.

## **Categories**

## **Target Audience**

## **Keywords**

**Exigences d’accessibilité pour l’audio-vidéo (média temporel)**

# **Introduction**

L’objectif de ce guide est de vous apprendre comment faire en sorte que tous les produits d’apprentissage audio-vidéo soient accessibles à tous les apprenants. Les Règles pour l’accessibilité des contenus Web (WCAG) 2.1 et d’autres directives d’accessibilité font référence aux enregistrements audio-vidéo, en direct ou préenregistrés, en tant que médias temporels.

Voici des exemples de médias temporels :

* Audio seulement
* Vidéo seulement
* Audio et vidéo
* Audio ou vidéo combiné avec interaction

Nous utilisons souvent l’audio et la vidéo pour présenter des informations, donner les cours et faire la démonstration de systèmes. En n’incluant pas les informations appropriées lors du développement d’un objet d’apprentissage multimédia temporel, nous excluons de nombreux apprenants ou, au minimum, nous leur rendons difficile l’accès à la formation dont ils ont besoin pour faire leur travail.

## **Exigences générales**

L’accessibilité d’un média temporel dépend en grande partie de la prise en compte des quatre facteurs suivants : transcription, **sous-titrage, description audio** et **accès au clavier.** Des résumés pour chacun des facteurs sont présentés ici, tandis que des lignes directrices, des listes de contrôle et des échantillons suivent plus loin dans le document.

## **Résumé de la transcription**

Les transcriptions sont l’équivalent textuel d’un fichier audio ou vidéo. Elles permettent aux personnes qui ne peuvent voir ou entendre le contenu pour les raisons ci-dessous d’accéder à de l’information à l’aide de médias audio ou visuels. Il convient de s’assurer que toutes les transcriptions comprennent ce qui suit :

* Texte à l’écran
* Dialogue et narration
* Sons importants (comme une explosion)
* Action importante (p. ex. des personnes fuyant une explosion ou des personnages portant des déguisements)
* Description audio/piste audio supplémentaire décrivant toutes les informations visuelles
* Les transcriptions sont rédigées par l’équipe de conception

[Directives pour la transcription](#_Transcript_Guidelines_(how)

[Liste de contrôle des relevés de notes](#_Transcript_Checklist)

## **Résumé du sous-titrage**

Les vidéos avec du son nécessitent un sous-titrage synchronisé (où le texte s’aligne sur l’action ou les actions à l’écran ou les mots prononcés dans l’audio). La plupart des "sous-titres codés" peuvent être cachés ou affichés par les personnes qui regardent la vidéo. Il peut également s'agir de "sous-titres ouverts" qui sont toujours affichés et ne peuvent pas être désactivés.

Il est recommandé de placer des sous-titres en haut des vidéos ASL et LSQ.

**Tout ce qui est dit ou entendu dans la vidéo doit être inclus dans le sous-titrage.** Il est important que les sous-titres codés soient :

* Synchronisés et apparaissent approximativement en même temps que la bande audio;
* Équivalents et égaux en contenu à celui de l’audio, y compris l’identification du locuteur et les effets sonores;
* Accessibles et facilement disponibles pour ceux qui en ont besoin ou qui les veulent.

Les équipes de conception ou un entrepreneur peuvent fournir le texte de la légende.

[Directives pour le sous-titrage](#_Captioning_Guidelines)

[Liste de contrôle pour le sous-titrage](#_Captioning_Checklist)

## **Sommaire de la description sonore**

La description sonore permet à tout utilisateur souffrant d’un handicap visuel ou cognitif de recevoir une expérience très détaillée et descriptive de ce qui se passe à l’écran. Pendant les pauses existantes dans le dialogue, la description sonore fournit des informations sur les actions, les personnages, les changements de scène et le texte à l’écran qui sont importants et qui ne sont pas décrits ou parlés dans la bande sonore principale.

Cela peut être fait en utilisant :

* Les transcriptions et en ajoutant des descriptions des informations visuelles supplémentaires. (WCAG 1.2.3 niveau A);
* Ajout d’une piste audio distincte qui décrit le contenu visuel. (WCAG 1.2.5 niveau AA);
* Remarque : Si une description sonore supplémentaire est utilisée pour une vidéo, elle doit être incluse dans la transcription.

[Directives pour la description sonore](#_Audio_Description_Guidelines)

[Liste de contrôle pour la description sonore](#_Audio_Description_Checklist)

## **Accès au clavier**

Toutes les commandes vidéo doivent être accessibles, et on doit pouvoir y naviguer à l’aide du clavier. Il est de la responsabilité de l’équipe de microédition de s’assurer que les lecteurs vidéo sont accessibles, notamment :

* Le lecteur vidéo peut être commandé par le clavier;
* Le lecteur vidéo démarre à la demande de l’apprenant (il ne démarre pas automatiquement);
* Le lecteur vidéo dispose d’un mécanisme permettant de mettre en pause ou d’arrêter la vidéo;
* Le volume peut être modifié à l’aide d’une souris et d’un clavier;
* Les étiquettes des boutons (texte alternatif) sont présentes;

L'accès au clavier est testé par le développeur, les équipes de conception ou un entrepreneur.

[Directives d’accès au clavier](#_Time-based_Media_Player)

[Liste de contrôle d’accès au clavier](#_Time-based_Media_Player_1)