**Quel est l’impact du design inclusif ?**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Concept** | **Définition** | **Exemple** |
| Accessibilité | L'accessibilité désigne la facilité avec laquelle un individu peut accéder et utiliser un produit, un service ou un environnement, en dépit de ses capacités ou de ses différences. | Voyager dans un pays étranger avec des obstacles sensoriels, communicationnels et de mobilité. |
| Modèle social du handicap | Le handicap est considéré comme le résultat d'obstacles sociétaux plutôt que de limitations individuelles. En éliminant ces obstacles, on rend les pleines capacités à l'individu. | Utiliser des lunettes comme technologie d'assistance, perçues non seulement comme fonctionnelles mais aussi comme des accessoires de mode. |
| Effet bateau | Une caractéristique ou technologie conçue pour faciliter l'accessibilité, mais qui bénéficie à un large éventail d'utilisateurs. | Les trottoirs bateau conçus pour aider les personnes à mobilité réduite sont également utilisés par les cyclistes, les parents avec des poussettes, etc. |
| Technologies d'assistance (TA) | Équipements, dispositifs et logiciels spécialisés allant au-delà des produits courants pour résoudre des problèmes d'accessibilité. | Les lecteurs d'écran, les logiciels à commande vocale et les dispositifs de contrôle par le souffle sont des exemples de technologies d'assistance. |
| Affichage alternatif | Modification de la façon dont l'utilisateur perçoit l'interface, incluant des ajustements visuels tels que la taille ou la couleur du contenu, ainsi que des dispositifs tels que les lecteurs d'écran et les écrans en Braille. | Un contraste élevé sur un écran pour aider les personnes atteintes de déficience visuelle ou l'utilisation de lecteurs d'écran pour convertir des informations visuelles en son. |
| Saisie alternative | Modification de la manière dont l'utilisateur interagit avec l'interface, adaptant la réception d'informations en fonction des besoins, tels que la vitesse des touches ou l'utilisation de dispositifs de contrôle du souffle. | Des touches rémanentes pour les opérations nécessitant plusieurs touches simultanées ou des contacteurs utilisables selon les capacités de l'utilisateur, comme le contrôle par le souffle. |

L'accessibilité, crucial pour tous, nécessite un design inclusif considérant la diversité. En adoptant cette approche, des avantages universels, appelés effets bateau, émergent. Les utilisateurs exploitent des fonctionnalités de personnalisation et des technologies d'assistance, notamment la saisie alternative et l'affichage alternatif, pour une interaction numérique adaptée à leurs besoins.

**Découvrir les exigences en matière d’accessibilité**

**Découvrez les WCAG**

Les WCAG du W3C guident la création de sites accessibles en se concentrant sur quatre principes clés : Perceptible, Utilisable, Compréhensible, et Robuste. Ces principes offrent une approche hiérarchique, simplifiant la complexité de la conception web pour rendre les sites adaptés à tous les utilisateurs, indépendamment des évolutions technologiques.

|  |  |
| --- | --- |
| **Principes de l'Accessibilité WCAG** | **Objectifs et Conseils** |
| 1. Perceptible | * Description textuelle pour le contenu visuel. * Sous-titres et transcriptions pour le contenu audiovisuel. * Contenu adaptable pour différentes modalités. * Inclut des règles pour le contenu non textuel et les médias temporels. |
| 2. Utilisable | * Le contenu doit permettre différentes interactions, au-delà de la souris. * Accessibilité au clavier. * Donner suffisamment de temps aux utilisateurs. * Faciliter la navigabilité et la recherche de contenu. * Indicateurs clairs pour les éléments interactifs. |
| 3. Compréhensible | * Le contenu doit être prévisible, clair, et aider les utilisateurs dans leurs interactions. * Définir la langue du contenu. * Cohérence des éléments répétés. * Fournir des instructions claires pour les formulaires. |
| 4. Robuste | * Le contenu doit être compatible avec diverses technologies et navigateurs. * Valider le balisage pour éviter les erreurs. * Attribuer rôles, états et propriétés aux éléments, surtout pour les composants personnalisés. |

Cette représentation simplifiée offre un aperçu des objectifs clés associés à chaque principe WCAG. N'oubliez pas que ces principes sont interconnectés et contribuent collectivement à la création d'un contenu web accessible.

|  |  |
| --- | --- |
| Considérations supplémentaires : |  |
| **Usage comme Checklist :** | WCAG ne devrait pas être une simple checklist, mais plutôt une approche globale.  La conformité ne garantit pas un design inclusif, mais offre des bases minimales. |
| **Évolution des WCAG :** | Comparaison entre WCAG 2.0 et 2.1, cette dernière étant rétrocompatible.  Mise à jour pour répondre aux enjeux de l'accessibilité mobile et des déficiences cognitives. |
| **Conformité géographique :** | La conformité peut varier selon les législations régionales (WCAG 2.1 Niveau AA en Europe, WCAG 2.0 AA ailleurs). |

En résumé, les WCAG guident vers une conception web inclusive en considérant la diversité des utilisateurs et des technologies, tout en soulignant que l'accessibilité va au-delà de la simple conformité

**Créez des tests d’accessibilité**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Outil** | **Description** | **Exemple** | **Site Recommandé** |
| Wave Evaluation Tool | Vérificateur d'accessibilité automatisé pour Chrome. Identifie divers problèmes d'accessibilité et fournit des suggestions de correction | Vérifiez les erreurs d'accessibilité sur votre site web.  Utilisez aXe pour détecter les erreurs d'accessibilité. | Wave Evaluation Tool |
| aXe | aXe |
| HeadingsMap | Extension Chrome générant une carte de rubriques, similaire au volet de navigation de Microsoft Word. Permet de visualiser rapidement la structure des rubriques sur une page web. | Visualisez la structure des titres de votre page. | HeadingsMap |
| TPG Colour Contrast Analyser | Outil d'analyse de contraste pour évaluer la lisibilité du texte sur différents arrière-plans. Indique si le contraste respecte les critères de succès WCAG pour le texte ordinaire et agrandi. | Testez le contraste des couleurs sur votre site web. | TPG Colour Contrast Analyser |
| NVDA (NonVisual Desktop Access) | Lecteur d'écran gratuit pour les utilisateurs de PC. Il offre une expérience similaire à d'autres lecteurs d'écran plus coûteux. Idéal pour détecter les problèmes d'accessibilité. | Utilisez NVDA pour effectuer des tests de lecteur d'écran. | NVDA |
| VoiceOver | Lecteur d'écran intégré pour les utilisateurs de Mac. Permet de tester l'accessibilité sur des dispositifs Apple. | Testez l'accessibilité sur un Mac avec VoiceOver. | VoiceOver |
| TalkBack | Lecteur d'écran intégré pour la plupart des dispositifs Android. Facilite les tests d'accessibilité sur des appareils Android. | Testez l'accessibilité sur des appareils Android avec TalkBack. | TalkBack |

**Remarque** : Ces outils sont principalement en anglais, mais leur utilisation ne nécessite souvent qu'une connaissance basique de la langue. Si nécessaire, des traductions peuvent être recherchées en ligne.

**Inspectez manuellement le contenue**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Critère** | **Définition** | **Exemple** |
| Le contenu est-il perceptible ? | Des contrôles visuels sont nécessaires pour les éléments non testables automatiquement.  Vérifiez les descriptions de texte alternatif, la qualité des captures d'écran, et la nécessité de transcriptions vidéo.  Utilisez des outils comme TPG Colour Contrast Analyzer pour tester le contraste du texte. | - Problème d'absence de texte alternatif pour une image.  - Vérification du contraste du texte.  - Inspection des interactions avec un lecteur d'écran. |
| Le contenu est-il utilisable ? | Inspectez les titres, assurez-vous que les liens sont descriptifs, organisez-les hiérarchiquement. Vérifiez la disponibilité de méthodes alternatives pour trouver des informations.  Surveillez les interactions à durée limitée. | - Vérification des titres de pages.  - Analyse des textes de liens.  - Recherche de méthodes alternatives pour trouver des informations.  - Gestion des interactions à durée limitée. |
| Le contenu est-il compréhensible ? | Vérification de la définition de la langue par programmation. Recherche d'incohérences dans l'interface et dans la navigation. Inspection des formulaires pour des instructions claires en cas d'erreur. | - Vérification de la définition de la langue.  - Recherche d'incohérences dans l'interface.  - Inspection des formulaires. |
| Le contenu est-il robuste ? | Validation du balisage avec Nu HTML Checker.  Vérification des rôles, états et propriétés appropriés des éléments, en particulier pour les composants personnalisés. | - Validation du balisage.  - Vérification des rôles et propriétés des éléments. |

**En Résumé :**

Perceptible : Vérifiez le texte alternatif, le contraste, et les interactions avec les technologies d'assistance. Utilisez TPG Colour Contrast Analyzer.

Utilisable : Inspectez les titres, les liens, assurez-vous de la disponibilité de méthodes alternatives et gérez les interactions à durée limitée.

Compréhensible : Vérifiez la définition correcte de la langue, recherchez les incohérences dans l'interface et inspectez les formulaires pour des instructions claires.

Robuste : Validez le balisage avec Nu HTML Checker et assurez-vous que les éléments ont des rôles, états et propriétés appropriés, en particulier pour les composants personnalisés.

**Testé sont contenue avec techno d’assistance**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Critère** | **Description** | **Exemple** |
| Test utilisateur avec des personnes atteintes de handicaps | Idéalement, testez vos produits avec de vrais utilisateurs atteints de handicaps pour une évaluation précise.  La diversité des expériences est cruciale.  Même si vous testez avec une personne atteinte de handicap, cela ne représente pas nécessairement l'expérience de tous.  Respectez les conventions établies malgré les préférences individuelles. | - Tester avec un utilisateur de lecteur d'écran récentement aveugle vs un utilisateur aveugle de naissance.  - Représenter un pool varié de besoins pour évaluer l'impact sur l'expérience. |
| Testez la navigation alternative avec un clavier | Utilisez un clavier pour évaluer l'accessibilité au clavier.  Vérifiez si toutes les fonctions sont accessibles, si le focus est bloqué, si un lien d'accès direct existe, si l'ordre de focus est logique et si un indicateur de focus est visible.  Testez également sur des appareils mobiles, car la navigation au clavier est cruciale, même sur ces appareils. | - Vérifier si toutes les fonctions sont accessibles avec le clavier.  - Tester l'ordre logique du focus avec la touche TAB.  - Évaluer l'accessibilité au clavier sur les appareils mobiles. |
| Testez la présentation alternative avec un lecteur d'écran | Utilisez un lecteur d'écran pour détecter les problèmes sous-jacents.  Inspectez les incohérences entre le design visuel et les informations du lecteur d'écran.  Testez la lecture séquentielle, la navigation interactive, et les repères. Appliquez ces tests aussi bien sur les ordinateurs de bureau que sur les appareils mobiles. | - Utiliser un lecteur d'écran pour détecter des incohérences entre la représentation visuelle et la restitution auditive.  - Tester la navigation séquentielle et par repères.  - Appliquer les tests sur ordinateurs et appareils mobiles. |
| Lecteurs d'écran sur mobile | Testez également l'interface sur mobile avec le lecteur d'écran intégré. L'interaction tactile des appareils mobiles doit être considérée.  Utilisez des gestes spécifiques à chaque plateforme pour explorer les éléments. | - Tester l'interaction tactile avec le lecteur d'écran sur un appareil mobile.  - Utiliser les gestes spécifiques à chaque plateforme. |
| En Résumé : | - Tester avec de vrais utilisateurs atteints de handicaps pour une évaluation précise et diversifiée.  - Évaluer l'accessibilité au clavier pour toutes les fonctions.  - Utiliser un lecteur d'écran pour détecter les incohérences visuelles et tester sur ordinateurs et appareils mobiles.  - Tester l'interaction tactile avec le lecteur d'écran sur mobile. |  |

**Créer un design visuel accessible**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Concept** | **Définition** | **Exemple** |
| Différentiabilité | La différentiabilité en typographie se réfère à la facilité d'identifier et de distinguer les lettres les unes des autres dans une police de caractères.  Cela s'avère crucial pour les utilisateurs dyslexiques et contribue à une expérience de lecture fluide pour tous. | Certaines polices comportent des caractères ambigus comme la lettre majuscule "O" et le chiffre "0". Les polices différentiables facilitent la distinction, améliorant la lecture pour tous les utilisateurs. |
| Lisibilité | La lisibilité concerne la facilité avec laquelle on peut lire des blocs de texte. Elle dépend de divers facteurs, notamment la police, l'épaisseur du trait, et l'espacement entre les lettres. Une bonne lisibilité facilite la compréhension du texte et réduit la fatigue de lecture. | Les polices scriptes peuvent être difficilement lisibles, même si elles sont différentiables.  Une lisibilité optimale nécessite des choix judicieux en termes de police, d'espacement et d'épaisseur de trait. |
| Apertures et Contreformes | Les apertures sont les espaces partiellement fermés à l'intérieur des lettres, tandis que les contreformes sont les espaces entièrement fermés.  Des apertures et contreformes bien définies améliorent la lisibilité des lettres, facilitant ainsi la lecture du texte. | La police Fira Sans, avec des apertures et des contreformes ouvertes, offre une meilleure lisibilité comparée à Haettenschweiler, qui a des apertures et des contreformes plus étroites. |
| Épaisseur de Trait | L'épaisseur du trait fait référence à l'épaisseur des lignes constituant les lettres.  Des polices avec une épaisseur de trait moyenne sont considérées comme plus lisibles.  Trop fines, elles peuvent être difficiles à lire sur des écrans de petite taille, tandis que trop épaisses, elles peuvent compliquer l'identification des caractères. | Les polices modernes, avec un contraste élevé entre lignes épaisses et fines, sont adaptées aux titres mais ne conviennent pas aux paragraphes.  Une épaisseur uniforme améliore la lisibilité. |
| Contraste du Texte | Le contraste du texte se rapporte à la différence visuelle entre le texte et l'arrière-plan. Un contraste suffisant est essentiel pour une lisibilité optimale. Selon les règles WCAG, un rapport de contraste minimum doit être respecté pour assurer l'accessibilité. | Un texte en noir sur fond blanc assure un contraste suffisant. Les règles WCAG spécifient un rapport de contraste minimum pour différents types de texte. |
| Contraste Hors Texte | Le contraste hors texte concerne la visibilité des éléments visuels importants autres que le texte, tels que les icônes. Ces éléments doivent également respecter des règles de contraste pour garantir une expérience utilisateur accessible. | Les icônes de réseaux sociaux interactives doivent avoir un contraste suffisant pour être bien visibles. Les règles WCAG imposent un rapport de contraste minimum pour ces éléments. |
| Communication par Couleur | La communication par couleur consiste à utiliser la couleur pour transmettre des informations. Cependant, cela peut exclure les utilisateurs incapables de percevoir certaines couleurs. Une communication inclusive doit fournir des indicateurs supplémentaires. | Un formulaire utilisant la couleur pour indiquer les champs corrects et incorrects peut créer des problèmes pour les utilisateurs daltoniens. Des indicateurs supplémentaires, tels que des icônes, sont nécessaires. |

**Créer du contenue multimédia accessible**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Concept** | **Définition** | **Exemple** |
| Sous-titrage Automatique | Le sous-titrage automatique est le processus par lequel un logiciel de reconnaissance vocale analyse le son d'une vidéo pour générer automatiquement des sous-titres. Cependant, ces sous-titres peuvent manquer de qualité, avec des erreurs orthographiques, l'absence de ponctuation, et parfois des inexactitudes. | Les sous-titres automatiques générés par YouTube peuvent contenir des erreurs, nécessitant une révision attentive pour assurer la précision et la lisibilité avant publication. |
| Meilleures Pratiques | Les meilleures pratiques en matière de sous-titrage incluent la vérification de l'exactitude des sous-titres, la retranscription fidèle du contenu audio, la synchronisation appropriée avec la vidéo, l'utilisation d'une orthographe correcte, et la cohérence dans la longueur des lignes et le style. Ces pratiques améliorent la lisibilité et l'accessibilité des sous-titres pour tous les spectateurs. | Veillez à ce que les sous-titres soient synchronisés avec la vidéo pour éviter des révélations prématurées ou des retards. Respectez également une orthographe correcte pour les noms et lieux, et maintenez une cohérence dans le style et la longueur des lignes. |
| Informations Non Verbales | L'intégration d'informations non verbales dans les sous-titres est essentielle pour une expérience complète. Cela inclut des éléments tels que des descriptions de scènes visuelles, des indications sur le narrateur, des effets sonores, du paralangage, des informations sur la manière de parler, de la musique, etc. Ces détails ajoutent de la profondeur et de la compréhension pour les spectateurs ayant des besoins différents. | En plus des dialogues, les sous-titres doivent inclure des indications sur les effets sonores, le ton de la voix, et d'autres éléments non verbaux pour une expérience riche. |
| Transcriptions Audio et Vidéo | Les transcriptions pour le contenu audio et vidéo sont des documents textuels qui retranscrivent fidèlement le contenu parlé, y compris les informations non verbales importantes. Ces transcriptions garantissent l'accessibilité pour les utilisateurs sourds et non voyants. Elles peuvent être organisées sous forme de tableau pour associer le contenu audio aux descriptions visuelles correspondantes. | Fournir des transcriptions pour le contenu audio et vidéo, avec des indications comme [parle en allemand], des descriptions de visuels, des effets sonores, etc., permet une compréhension complète pour les utilisateurs ayant des besoins d'accessibilité différents. |

**Rendre interaction sur le site accessible**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Concept** | **Définition** | **Exemple** |
| Accessibilité au Clavier | L'accessibilité au clavier garantit que les utilisateurs de la navigation alternative et des technologies d'assistance peuvent interagir avec le contenu. Les éléments HTML tels que les liens et les champs de saisie sont généralement accessibles par défaut, mais les composants personnalisés nécessitent des efforts supplémentaires, tels que l'ajout d'attributs tabindex et la gestion du comportement avec JavaScript. | Assurez-vous que tous les éléments interactifs, y compris les composants personnalisés, sont accessibles via le clavier. Utilisez tabindex et JavaScript de manière appropriée pour garantir une expérience fluide pour tous les utilisateurs, indépendamment de la méthode de navigation. |
| Ordre du Focus | L'ordre du focus est la séquence dans laquelle le focus se déplace à travers les éléments d'une page lors de la navigation au clavier. En règle générale, le focus suit l'ordre visuel du contenu, mais des ajustements sont parfois nécessaires, par exemple lorsque des sections développables sont présentes ou lorsque du contenu est ajouté dynamiquement. | Assurez-vous que le focus se déplace logiquement de gauche à droite, du haut vers le bas. Adaptez l'ordre du focus pour prendre en compte des éléments tels que des sections développables, du contenu dynamique ajouté, et des boîtes de dialogue pour une expérience utilisateur cohérente. |
| Indicateur de Focus | L'indicateur de focus est une mise en évidence visuelle indiquant sur quel élément le focus est actuellement positionné. Les navigateurs fournissent généralement leur propre indicateur, mais il peut être personnalisé pour des raisons esthétiques. Un indicateur personnalisé doit être accessible et visible. | Assurez-vous que l'indicateur de focus est activé dans votre feuille de style CSS pour permettre aux utilisateurs de voir sur quel élément le focus est placé. Si vous personnalisez l'indicateur, veillez à ce qu'il soit conforme aux normes d'accessibilité en matière de contraste et de visibilité. |
| Solutions Alternatives au Contenu Visuel | Les solutions alternatives au contenu visuel garantissent que les utilisateurs qui ne peuvent pas voir les indications visuelles peuvent comprendre le contenu. Cela peut impliquer l'utilisation de code HTML sémantique ou d'ARIA pour communiquer sémantiquement des informations sur la structure et l'interaction du contenu visuel, comme dans le cas des onglets. | Lorsque vous avez une liste d'onglets, assurez-vous que la structure sémantique HTML ou ARIA communique les relations entre les éléments de manière accessible. Évitez de dépendre uniquement d'indices visuels pour indiquer les relations et les interactions. |
| Balisage ARIA (Accessible Rich Internet Application) | ARIA est un langage de code spécifique à l'accessibilité, permettant d'ajouter des rôles, des états et des propriétés aux éléments HTML. Cela facilite la communication d'informations sémantiques sur des éléments personnalisés ou des interactions qui ne sont pas intrinsèquement accessibles avec le balisage HTML standard. | Si vous utilisez des éléments personnalisés ou des interactions non couverts par le balisage HTML standard, utilisez ARIA pour ajouter des informations sémantiques sur les rôles, états et propriétés des éléments. Cela assure une communication adéquate avec les technologies d'assistance. |
| Cohérence des Interfaces | La cohérence des interfaces garantit que les éléments de navigation et les interactions se comportent de manière prévisible et homogène sur l'ensemble du site. Cela inclut l'utilisation cohérente de noms, de comportements et de présentations. Une cohérence renforcée va au-delà des exigences minimales des règles WCAG pour éviter la confusion des utilisateurs. | Assurez-vous que les éléments de navigation et les interactions portent des noms cohérents, se comportent de manière fiable et suivent un ordre relatif similaire sur toutes les pages. La cohérence renforce la prévisibilité et évite la confusion, améliorant ainsi l'expérience utilisateur. |

**Adoptez vos maquettes à l’aide d’infos d’accessibilité**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Concept** | **Définition** | **Exemple** |
| Communiquer aux équipes | Communiquer aux équipes implique de sensibiliser toutes les parties prenantes au processus de conception sur l'importance de l'accessibilité. Cela garantit que tous les membres comprennent les défis et les objectifs liés à l'accessibilité et contribuent à créer des produits accessibles dès le départ. | L'équipe de conception, de développement et de gestion de produits doit collaborer dès le début du processus pour s'assurer que l'accessibilité est intégrée à toutes les étapes du développement. |
| Cartographier les zones importantes de la page | Cartographier les zones importantes de la page consiste à définir les principales sections de la page en utilisant des éléments HTML structurels et des rôles de repérage ARIA. Cela facilite la navigation pour les utilisateurs de technologies d'assistance, en fournissant une organisation claire de la page et en permettant des déplacements efficaces dans le contenu. | Dans une page d'accueil, les zones principales peuvent être le header (en-tête), le main (contenu principal) et le footer (pied de page). Chacune de ces zones est définie avec des éléments HTML appropriés, tels que <header>, <main>, et <footer>, et des rôles ARIA correspondants. |
| Numéroter l'ordre de lecture et l'ordre du focus | Numéroter l'ordre de lecture et l'ordre du focus implique d'attribuer des numéros aux éléments de la page pour indiquer l'ordre dans lequel ils doivent être lus ou recevoir le focus lors de la navigation au clavier. Ceci facilite une expérience utilisateur cohérente et logique, en particulier pour les utilisateurs de technologies d'assistance. | Chaque élément sur la page, y compris les éléments statiques, interactifs et ceux modifiant l'ordre du focus, est numéroté pour refléter l'ordre dans lequel un lecteur d'écran doit parcourir le contenu. Des icônes différentes peuvent être utilisées pour indiquer les types d'éléments, tels que statiques, interactifs et ceux modifiant l'ordre du focus. |
| Rôles, états et propriétés | Rôles, états et propriétés sont des informations d'accessibilité qui décrivent le comportement d'un élément interactif. Les rôles définissent le type de l'élément (bouton, lien, etc.), tandis que les états et les propriétés fournissent des informations supplémentaires, comme si un élément est développé ou réduit. Ces informations sont cruciales pour une compréhension claire de l'interaction. | Un bouton peut avoir le rôle "button" défini par défaut, mais des états et des propriétés supplémentaires tels que "aria-expanded" peuvent être utilisés pour indiquer si le bouton déclenche l'expansion ou la réduction d'un contenu, fournissant ainsi une expérience utilisateur plus informative et accessible. |
| Noms accessibles pour les éléments visuels | Les noms accessibles pour les éléments visuels consistent à attribuer des noms descriptifs aux éléments interactifs tels que les boutons et les liens. Cela est particulièrement important pour les éléments qui reposent sur des indications visuelles, tels que des icônes. Les noms accessibles garantissent que les utilisateurs comprennent l'interaction même sans se fier aux informations visuelles. | Une icône de profil peut avoir un nom accessible tel que "Menu Utilisateur", assurant ainsi que les utilisateurs comprennent la fonction du bouton même s'ils ne voie pas l’icône |