



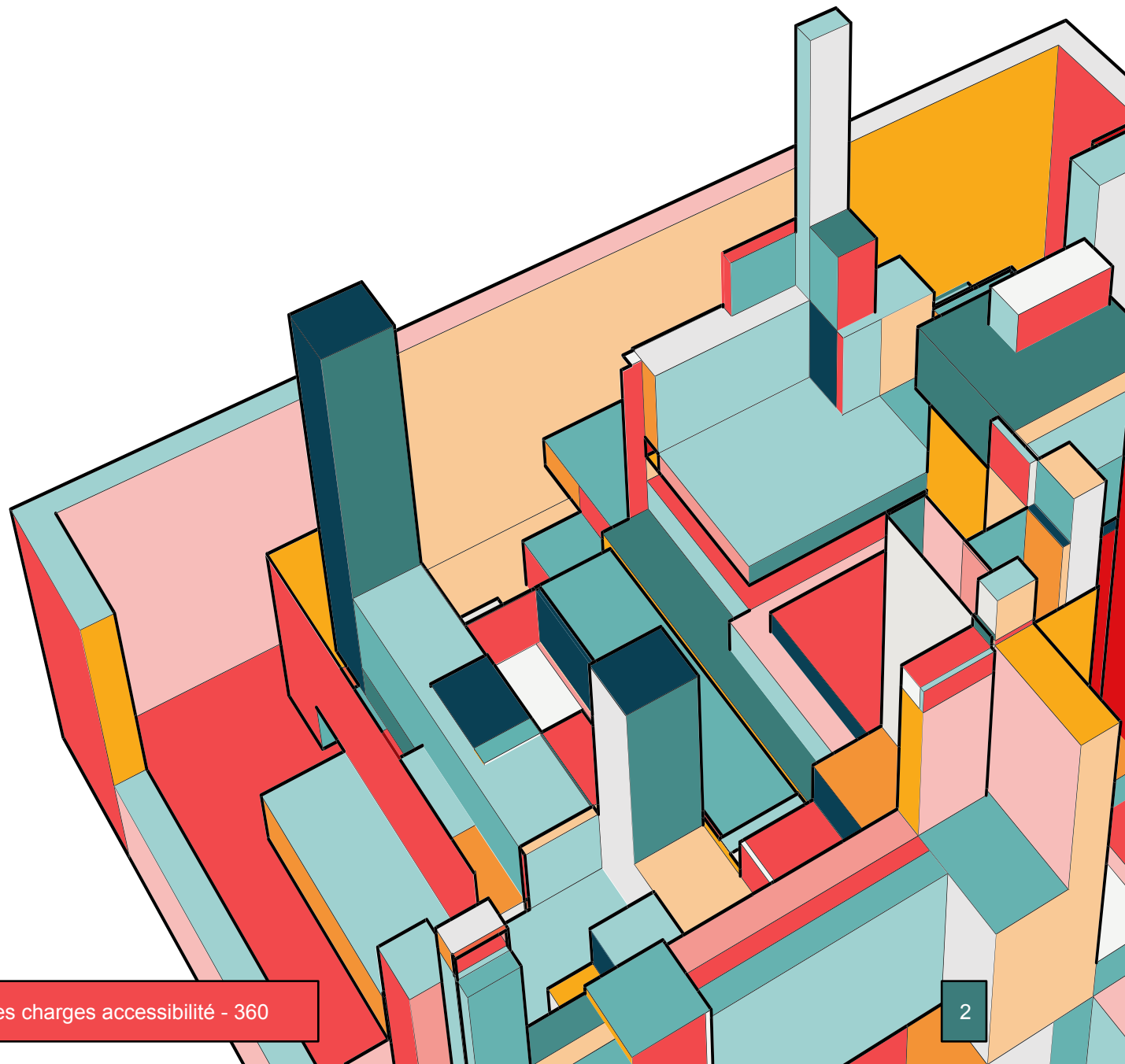
CAHIER DES CHARGES ACCESSIBILITÉ

Modalité « 360 »

V 1.0

PRÉAMBULE

Ce document synthétise nos préconisations en termes d'accessibilité, dans le cadre du déploiement des situations d'apprentissage en modalité « 360 ». Elles constituent le socle de base qui devra être implémenté et testé, avant d'envisager d'éventuels corrections et ajouts selon le principe d'amélioration continue adopté dans le projet.



SOMMAIRE

[Devices et interactions](#)

[Audio](#)

[Assistances](#)

[Textes](#)

[Confort Visuel](#)

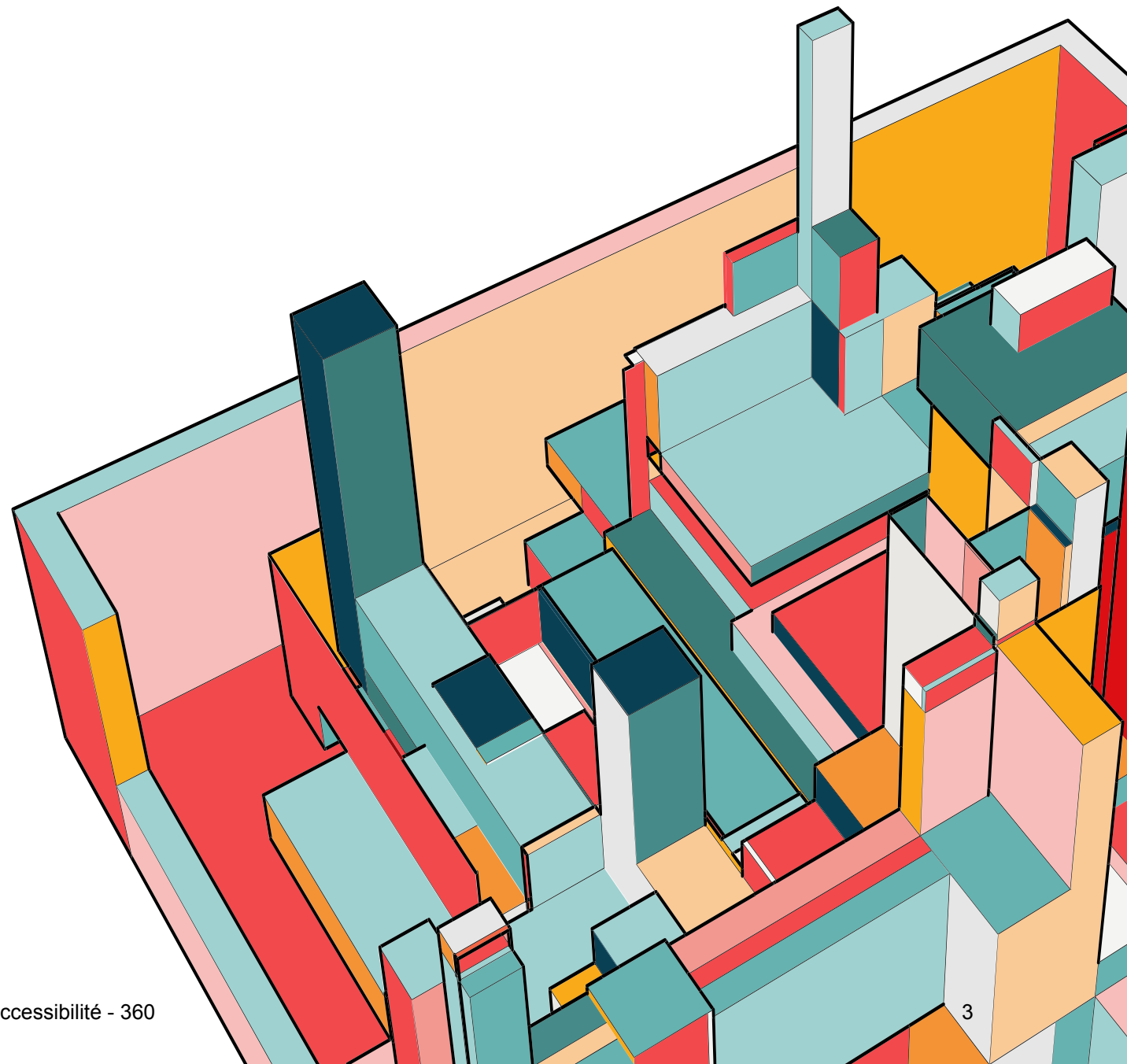
Page 4

Page 5

Page 6

Page 7

Page 8



DEVICES ET INTERACTIONS

Interactions avec Smartphone

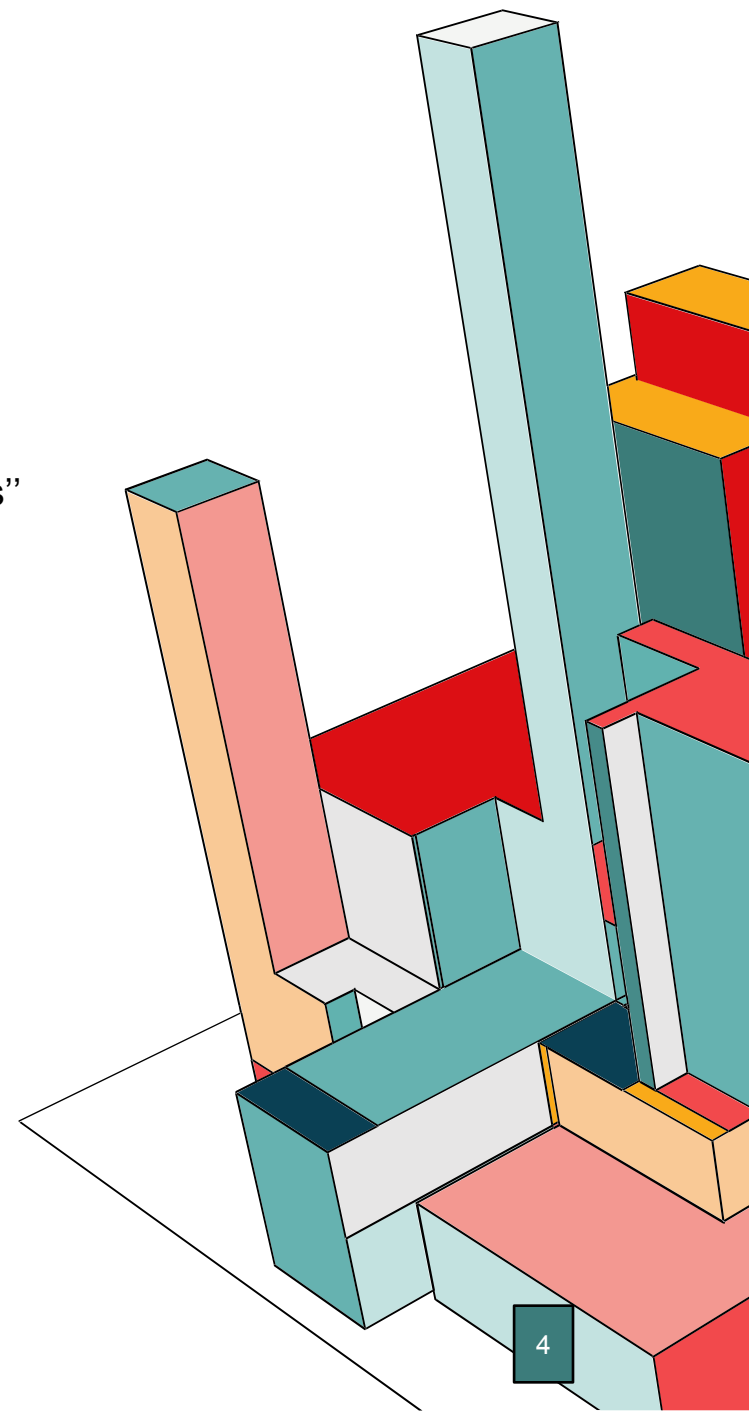
- . Les interactions de l'app n'entrent pas en conflit avec des interactions basiques de téléphone
- . Toujours une flèche retour à l'écran
- . Bien être responsive entre les différentes tailles d'écran

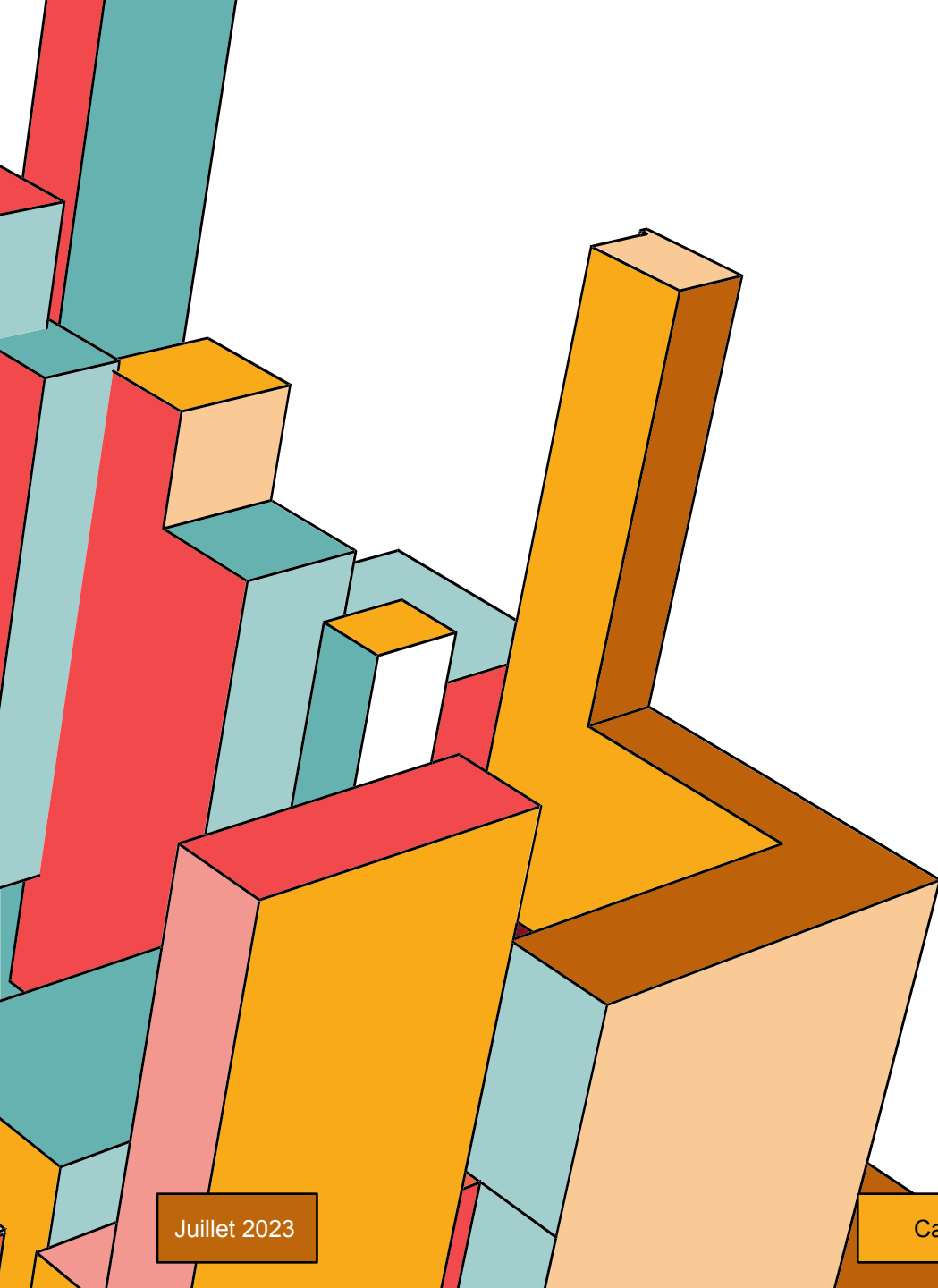
Gestion des boutons

- . Full remapping des touches
 - . Réglage de la taille des "zones d'interactions"
 - . Mode no hold
 - . Mode no mash
 - . Mode no combo
- (options disponibles)

Interactions alternatives

- . Se déplacer de point d'intérêt en point d'intérêt
- . Uniquement au clavier ou uniquement à la souris ou à la manette





AUDIO

Réglage des pistes

- . Les niveaux des différentes pistes sonores (voix, musique, SFX, etc.) peuvent être réglables individuellement.
- . Balance auto en faveur des voix

Doublage visuel

- . Des feedbacks visuels peuvent être activés pour transmettre une information nativement sonore.

Synthèse vocale

- . Les textes affichés peuvent être lus par un système de synthèse vocale.

ASSISTANCES

Consignes

- . Les consignes peuvent être rappelées à tous moments ou affichées en permanence.

Contrôles

- . Les contrôles peuvent être rappelés à tous moments ou affichés en permanence.

Interruptions

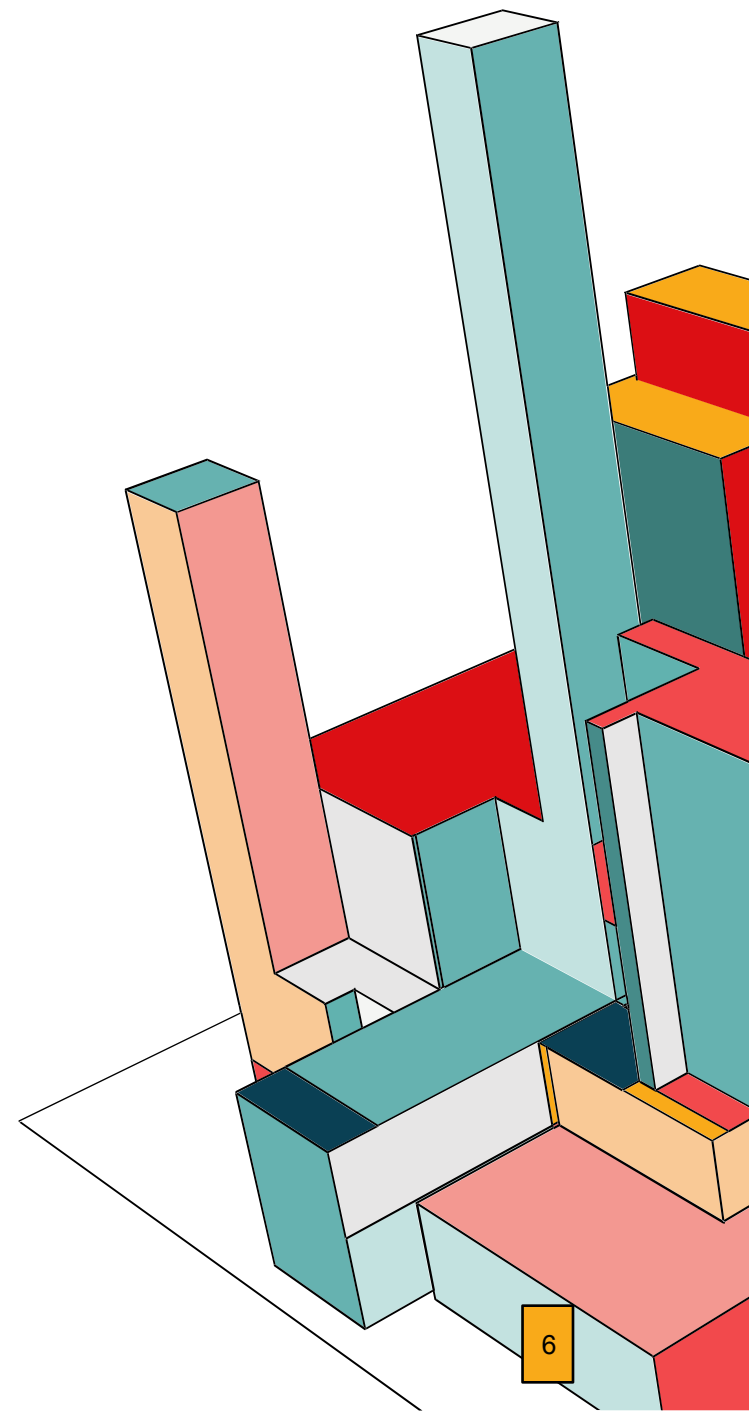
- . La mise en pause peut être appelée à tout instant.
- . En plus des points de sauvegarde auto, la sauvegarde manuelle peut être appelée à tout moment.

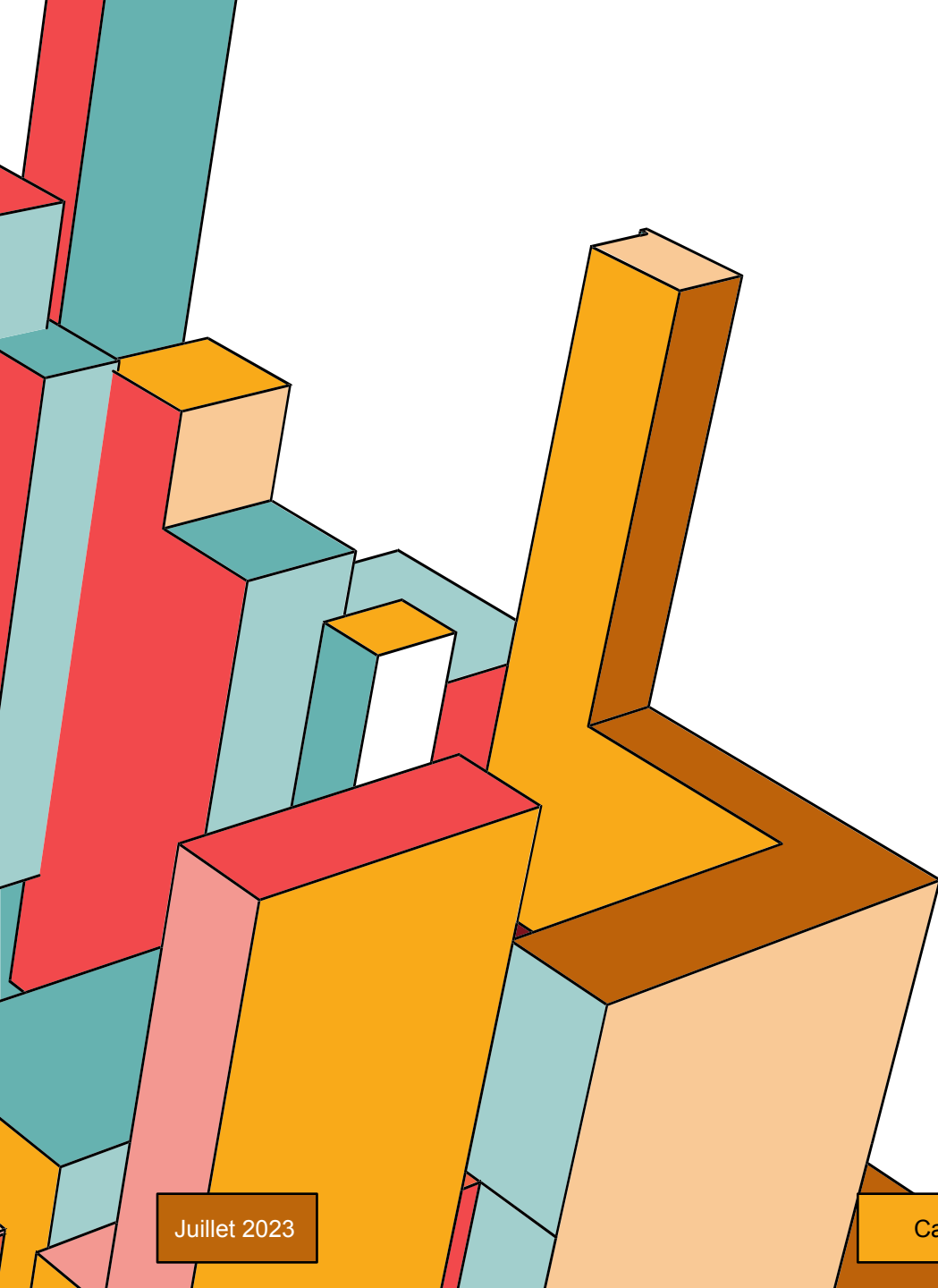
Accessibilité

- . Présentation des réglages au premier lancement.
- . Visibilité du menu dédié (e.g. raccourci sur la page de lancement)
- . Access à un bloc note virtuel rémanent
- . Rejeu possible des tutoriels

Profil

- . Il est possible d'enregistrer ses réglages et de les retrouver entre des sessions différentes





TEXTES

Sous-titrage

- . Il est possible de personnaliser l’affichage des textes
 - Choix de la police (également upload de polices externes)
 - Couleur de la police
 - Couleur du background
 - Mode de défilement
 - Espacements interlignes / intermots

Synthèse vocale

- . Les textes affichés peuvent être lus par un système de synthèse vocale.

CONFORT VISUEL

Daltonisme

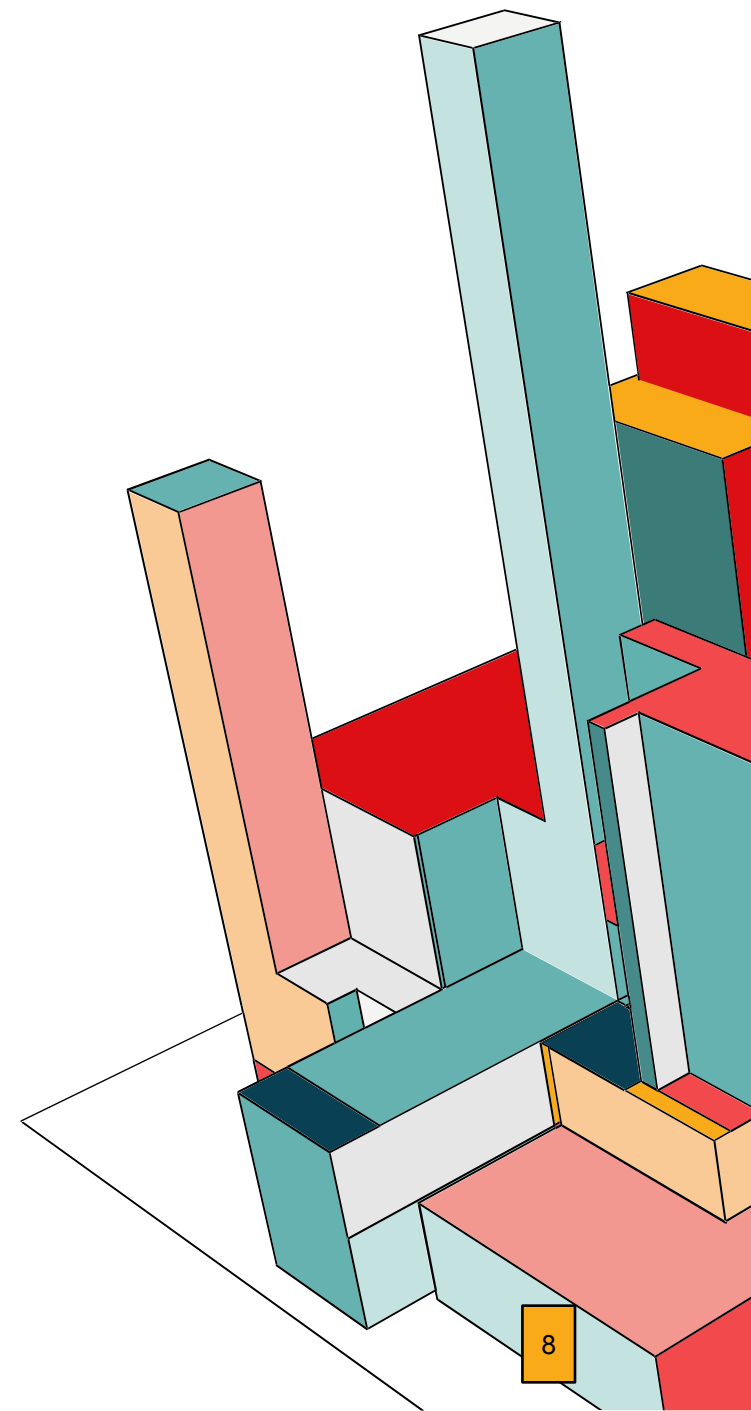
- . Privilégier une approche par le design graphique (formes, textures) pour passer les informations en complément de la couleur.

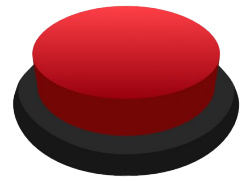
Contrastes

- . S'assurer de niveaux de contraste suffisants dans les scènes.
- . Permettre de renforcer les contrastes des scènes.
- . Permettre d'unifier la couleur du background (du blanc au noir en niveaux de gris).
- . Proposer des outlines contrastés sur les objets d'intérêt.

Luminosité

- . Eviter ou permettre la désactivation des flashes et clignotements





CapGame

allan@capgame.fr

jerome@capgame.fr

www.capgame.fr

