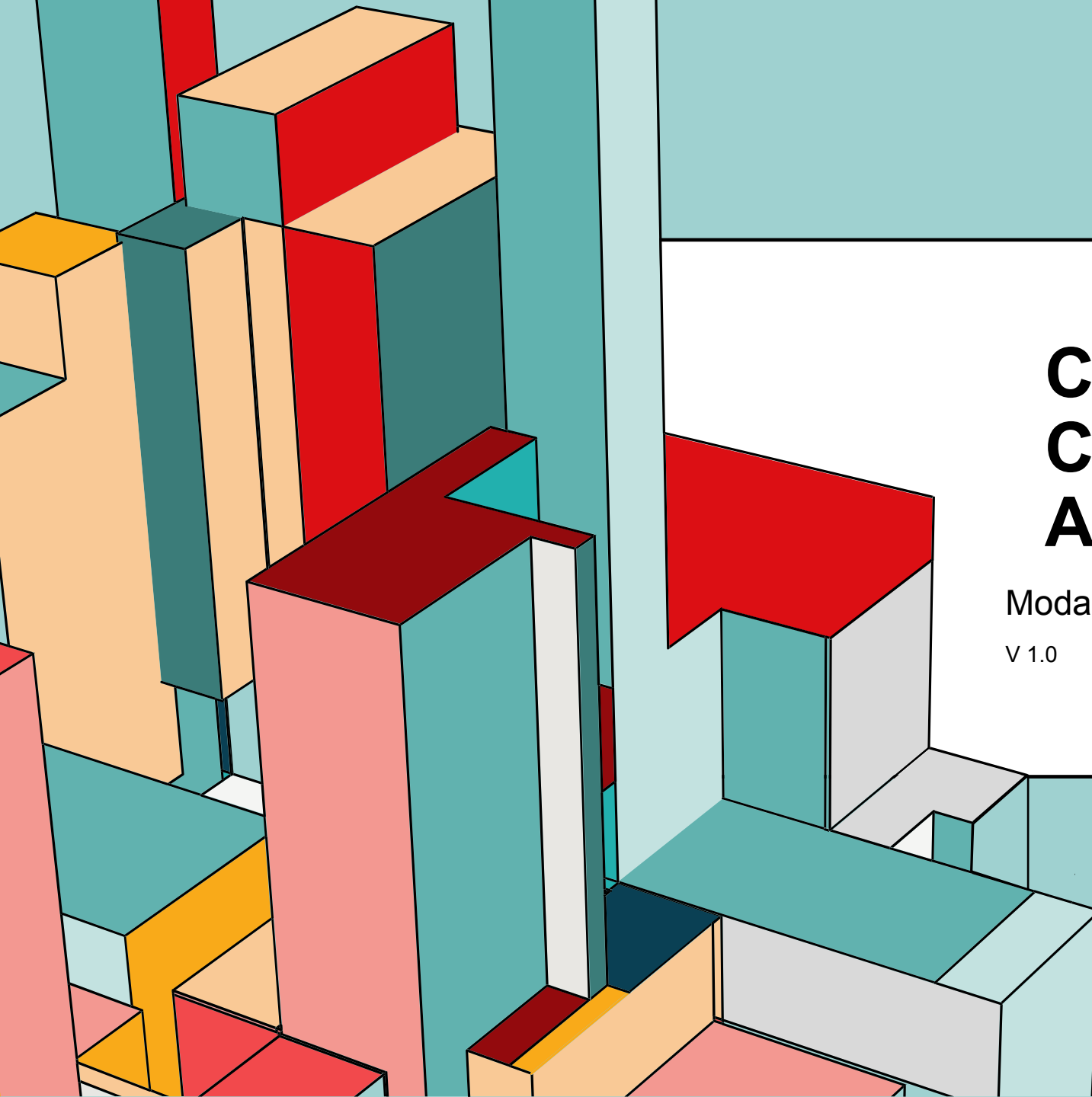




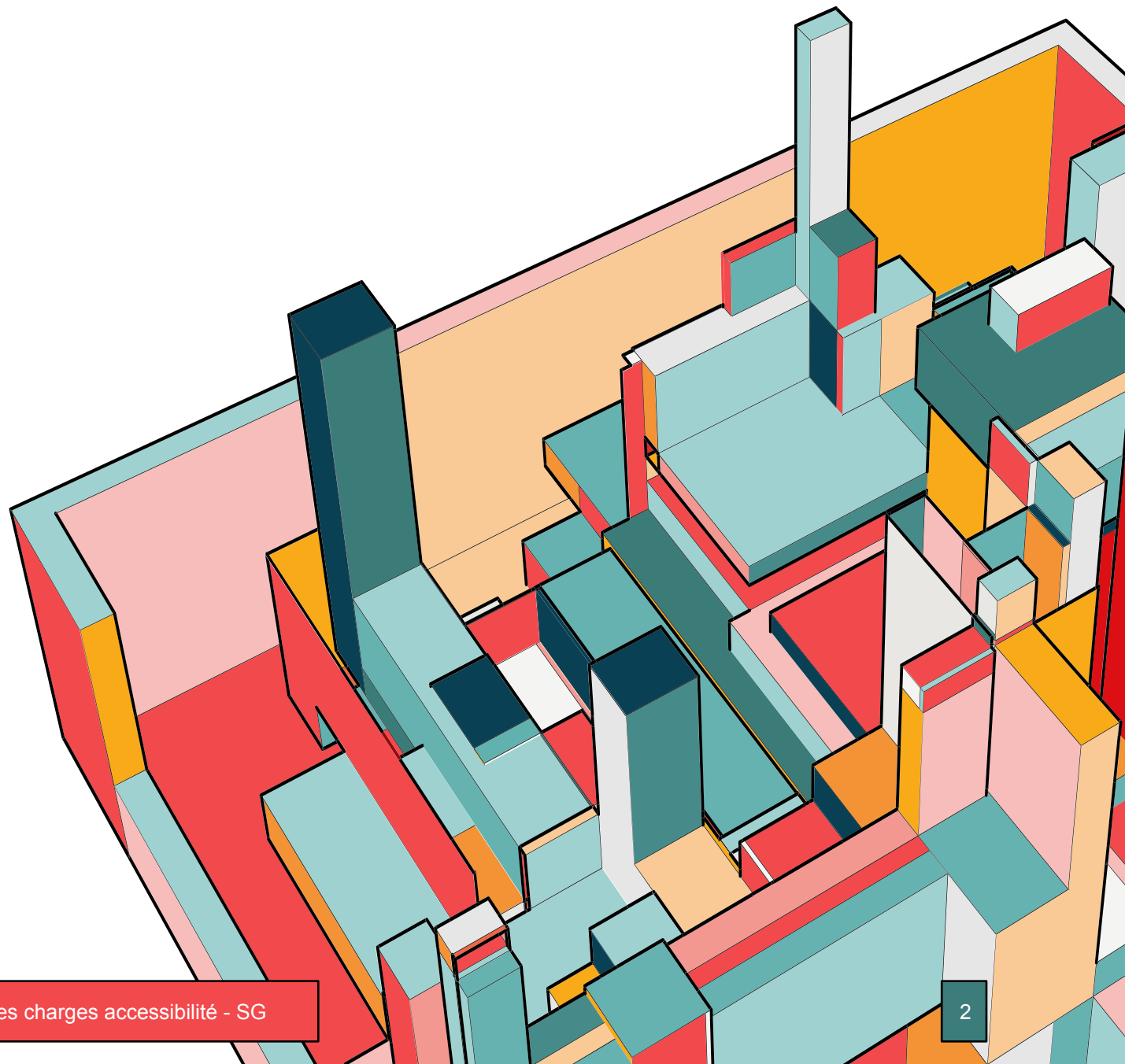
CAHIER DES CHARGES ACCESSIBILITÉ

Modalité « Serious Game »

V 1.0

PRÉAMBULE

Ce document synthétise nos préconisations en termes d'accessibilité, dans le cadre du déploiement des situations d'apprentissage en modalité « Serious Game ». 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](#)

Page 4

[Audio](#)

Page 5

[Assistances](#)

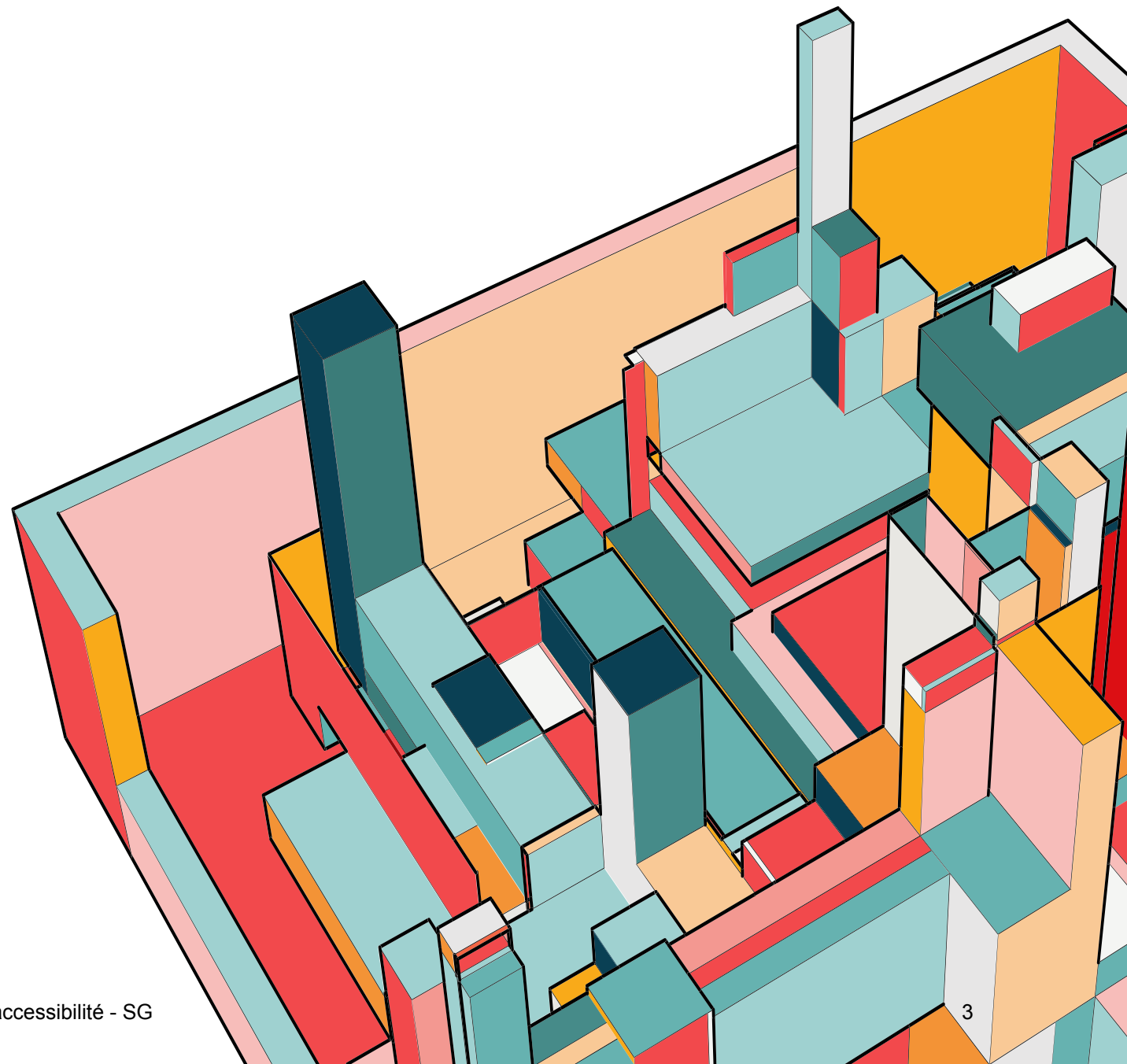
Page 6

[Textes](#)

Page 7

[Confort Visuel](#)

Page 8



DEVICES ET INTERACTIONS

Fournir une build PC

- . Pour répondre aux situations de centre non équipé en VR ou de personne empêchée
- . Disponibilité du mode fenêtré

Altitude

- . Réglage de l'altitude de la caméra (tailles de personnes différentes et situation assise)
- . Ne pas placer d'objets trop haut ou trop bas (distance max à cette altitude nominale)

Déplacements alternatifs

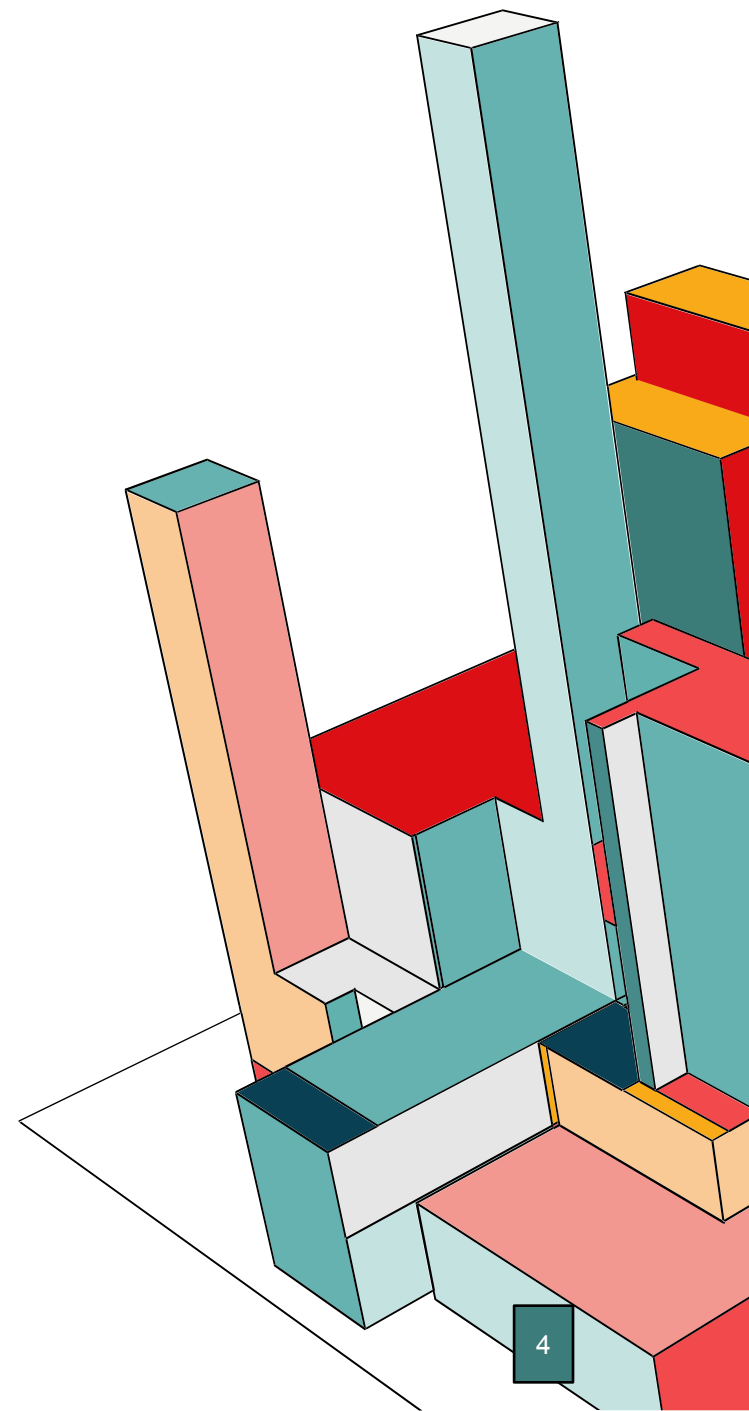
- . Mode VR std : mobilité + téléportation.
- Prévoir les alternatives pour les autres modes (VR+alt.Ctrl et PC+alt.Ctrl)

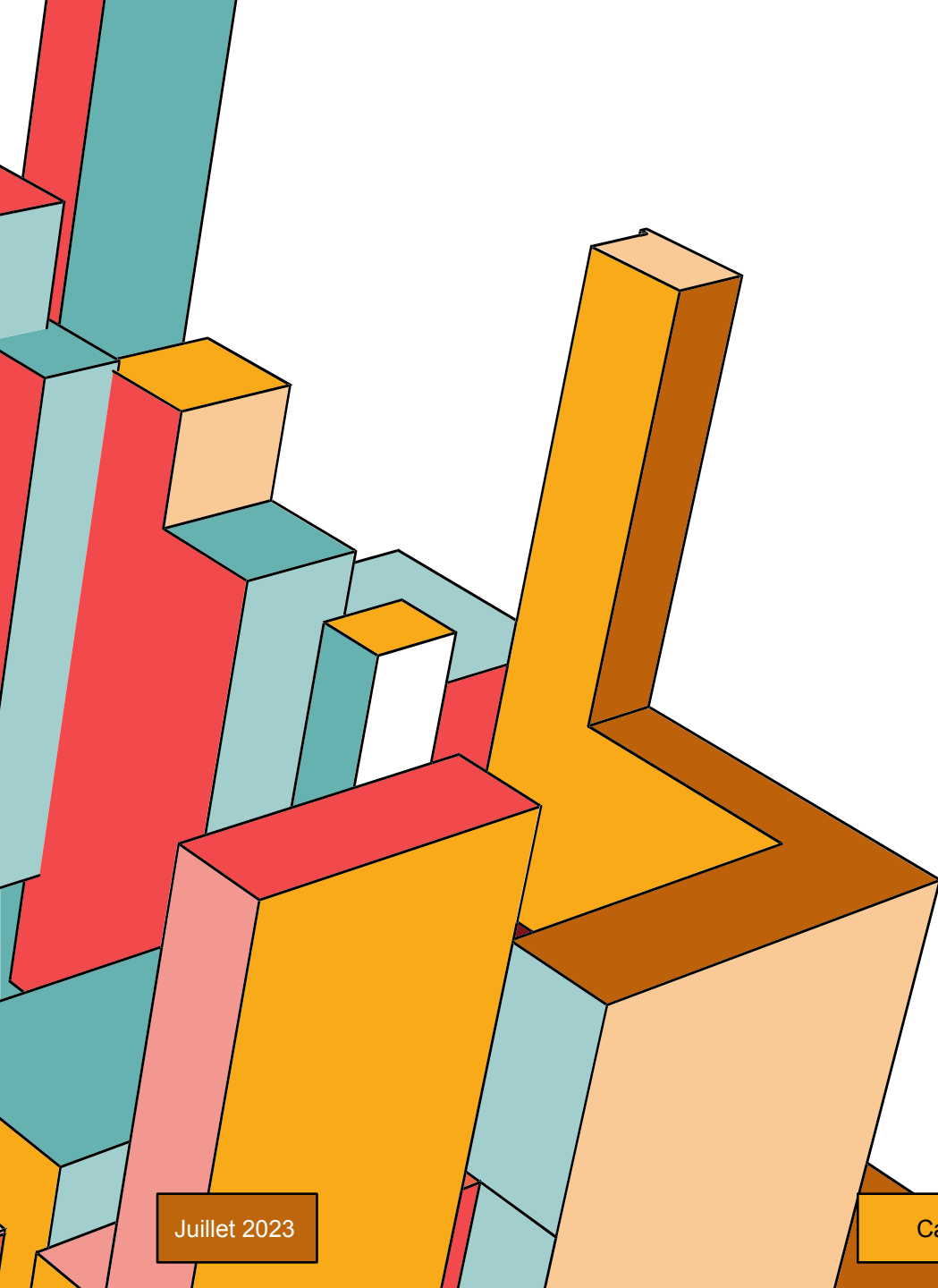
Gestion des boutons

- . Full remapping des touches
- . Mode no hold
- . Mode no mash
- . Mode no combo (options disponibles)

Interactions alternatives

- . Les taches de sélection et les interactions doivent être réalisables avec les contrôleurs std, une manette ou le clavier/souris (modes VR, VR + contrôleur alternatif ou PC + ctrl.alt.)
- . Snap pour l'aide au pointage/sélection





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

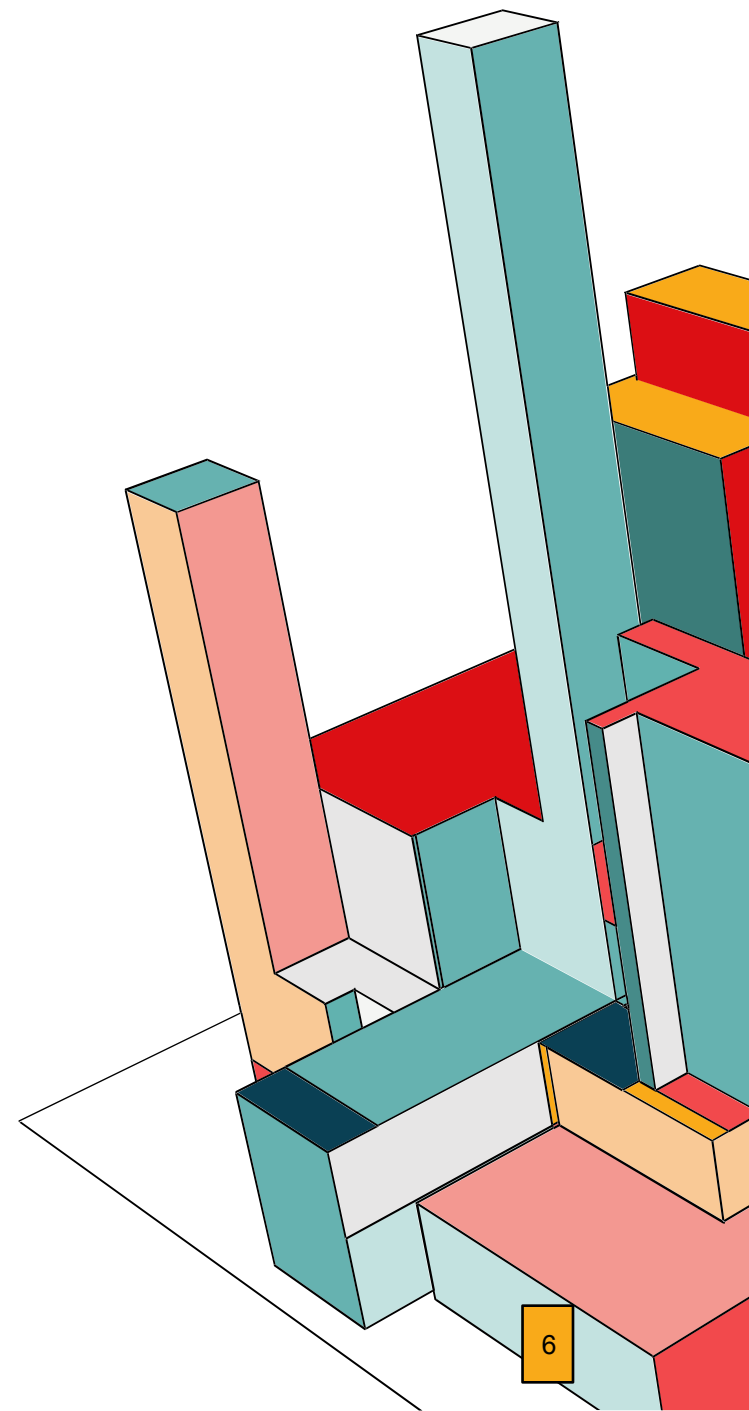
- . La mise en pause peut être appelée à tout instant.
- . En plus des points de sauvegarde auto, la sauvegarde manuelle peut être appelée à tout moment.

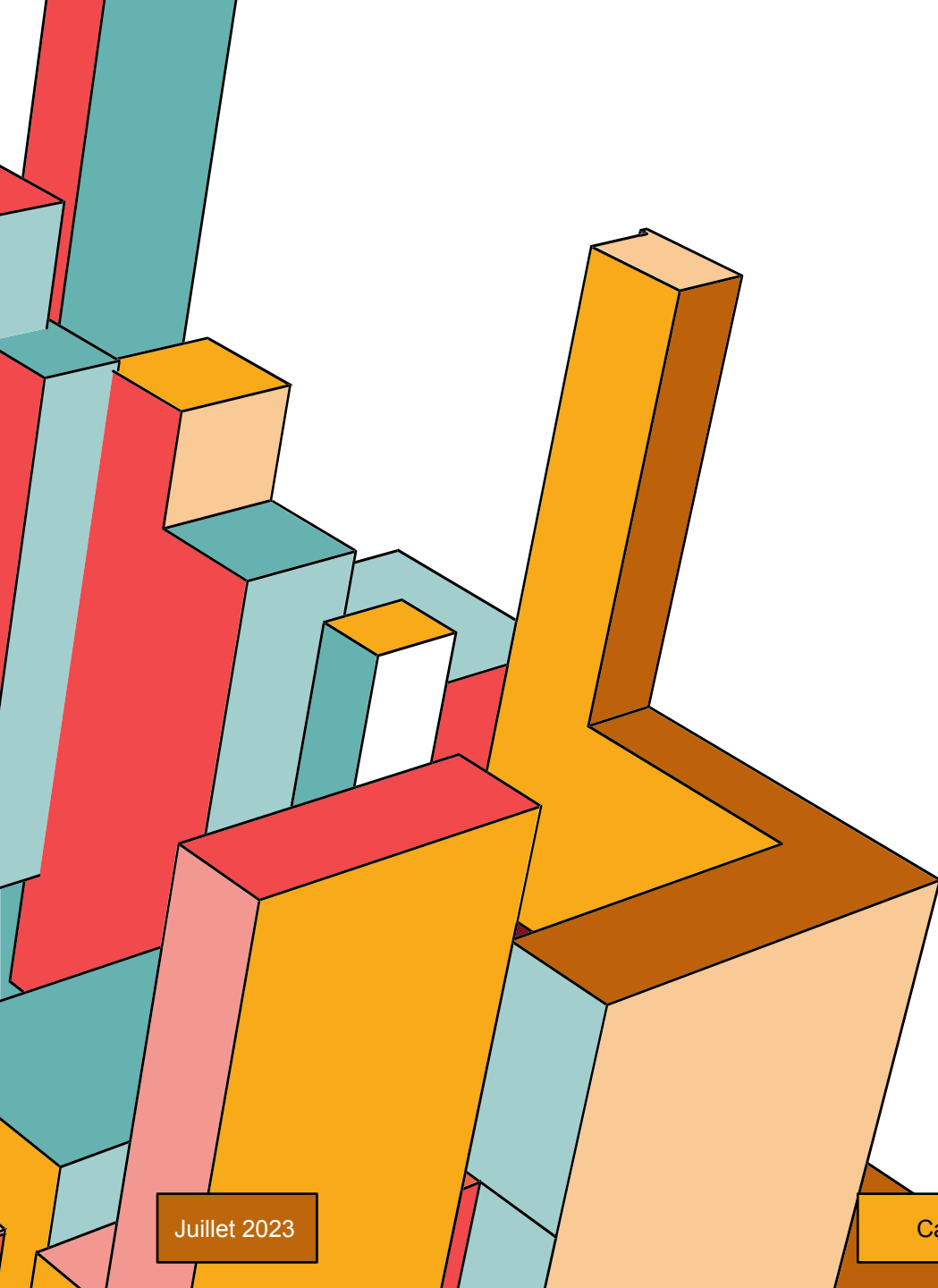
Accessibilité

- . 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

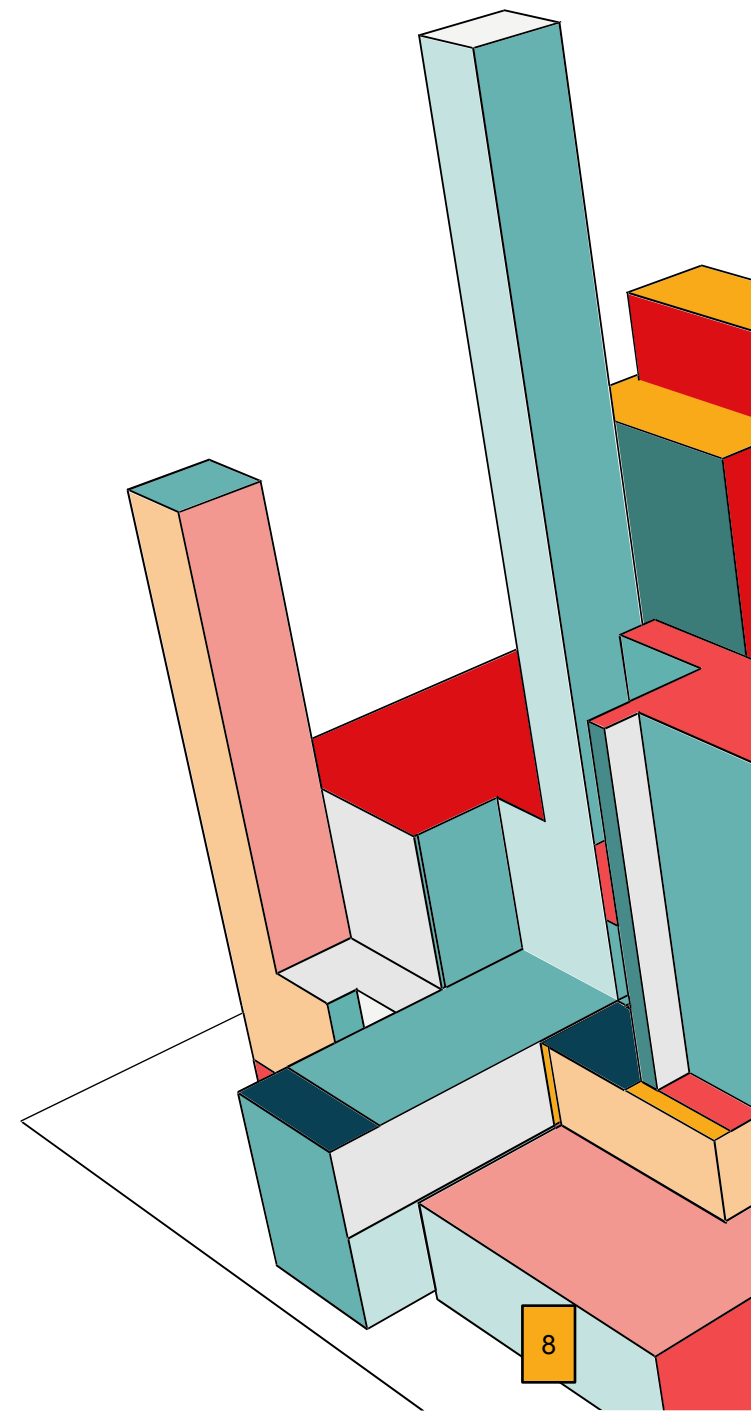
- . Privilégier une approche par le design graphique (formes, textures) pour passer les informations en complément de la couleur.

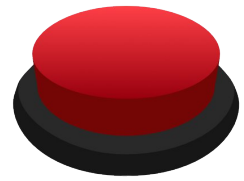
Contrastes

- . 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

