

ESUP-DAYS 34

LIRE POUR TOUS

1. L'ACCESSIBILITÉ NUMÉRIQUE
2. LA GENÈSE
3. PREMIÈRE VERSION DE L'APPLICATION

4. ÉVOLUTION VERS LE CROSS-PLATFORME
5. LA SUITE

SOMMAIRE

LEAD DEVOPS

DÉVELOPPEUR WEB

EXPERT EN ACCESSIBILITÉ NUMÉRIQUE

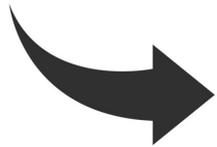
David Casson

SECTION 1: LE RGAA

L'accessibilité numérique

consiste à rendre les **services de communication** en ligne, accessibles aux personnes en situation de handicap.

Le **RGAA** (Référentiel général d'amélioration de l'accessibilité)



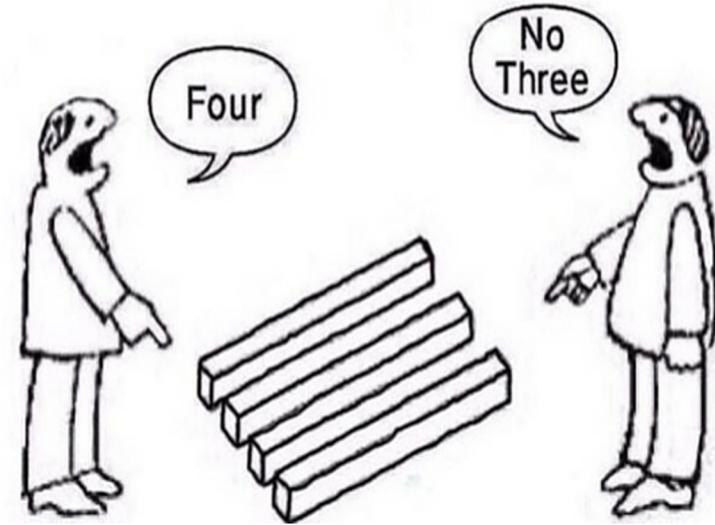
4 principes

1- Perceptible

Faire en sorte que **chaque information** soit **perceptible** par **tout utilisateur**, et par tous les sens (équivalents textuels pour tout contenu non textuel afin de permettre une synthèse vocale ou une transcription brailles, grands caractères, audio-description, langage simplifié...).

Proposer des **versions de remplacement** aux médias audio, vidéo ou animations Flash.

Créer un contenu présentable de différentes manières **sans perte d'information** (ex. : mise en page simplifiée).



SECTION 1: LE RGAA

2 - Utilisable

Rendre toutes les fonctionnalités **accessibles au clavier**.

Laisser à l'utilisateur **suffisamment de temps** pour lire et utiliser le contenu.

Ne pas concevoir de contenu susceptible de provoquer des crises.

Fournir à l'utilisateur des éléments d'orientation pour **naviguer**, trouver le contenu et se situer **dans le site**.

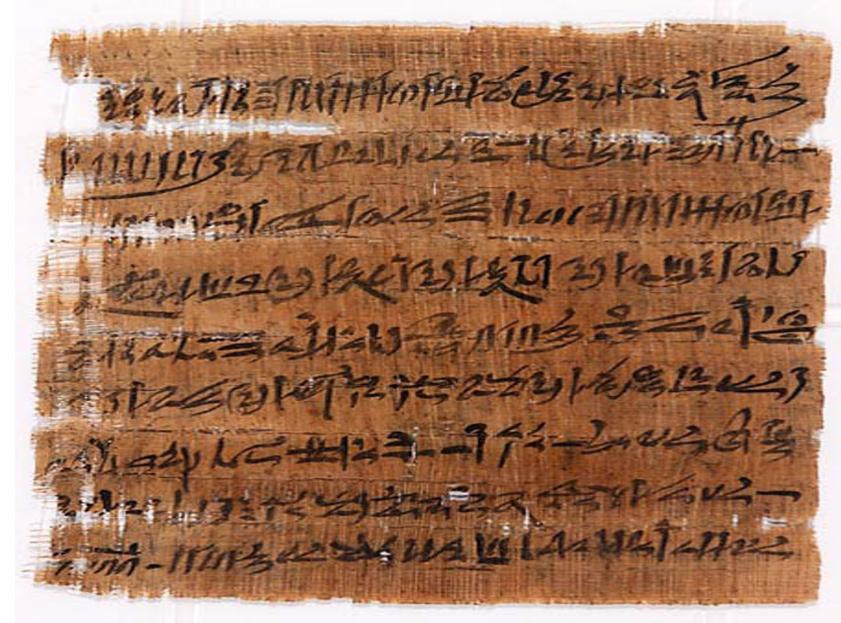


3 - Compréhensible

Rendre le contenu textuel **lisible** et **compréhensible**.

Faire en sorte que **les pages apparaissent** et fonctionnent de **manière prévisible**.

Aider l'utilisateur à éviter et à **corriger les erreurs de saisie**.



SECTION 1: LE RGAA

4 - Robuste

Optimiser la **compatibilité** avec les **agents utilisateurs** actuels et futurs, y compris avec les **technologies d'assistance**.





ESUP-DAYS 34

IL Y A BIEN LONGTEMPS DANS UNE UNIVERSITÉ LOINTAINE

SECTION 2: COMMENT TOUT A COMMENCÉ

Suite à un entretien avec la chargée de mission en charge de la mission handicap :

- ❖ convention de stage entre entreprises.
- ❖ Crédits pour des projets liés au handicap.

Projet d'une application pour faciliter la lecture de livres électroniques.



L'idée

Concevoir **une liseuse** permettant de lire des **ePubs**.

Personnes en situation de **handicap visuel** ou atteinte de **troubles du langage** (dys).

Développer l'application par des étudiants.



Pourquoi l'epub ?

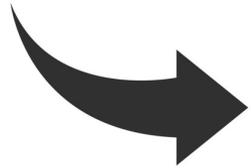
Bah ça existe déjà !

Ca marchera jamais !

SECTION 2 L'EPUB

Le format **ePub**.

Se comporte comme un site Web (fichiers **CSS**, XHTML, ...).



Nous pouvons ainsi travailler sur l'**apparence**.

SECTION 2: LA VALEUR AJOUTÉ

◆ La notion de profils utilisateurs

◆ 3 profils retenus :

- Défaut
- Déficient visuel
- Troubles du langage



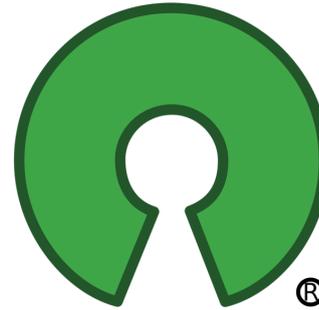
PREMIÈRE VERSION DE L'APPLICATION



Ayé on code !

SECTION 3: ANDROID

Opensource.

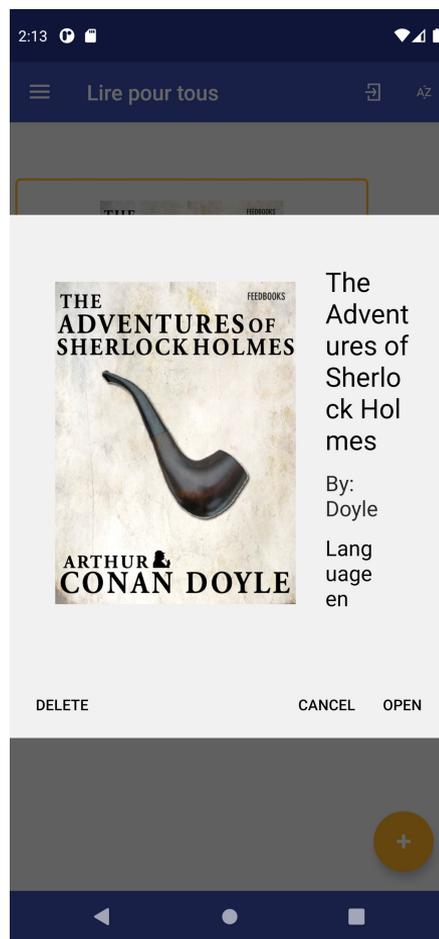
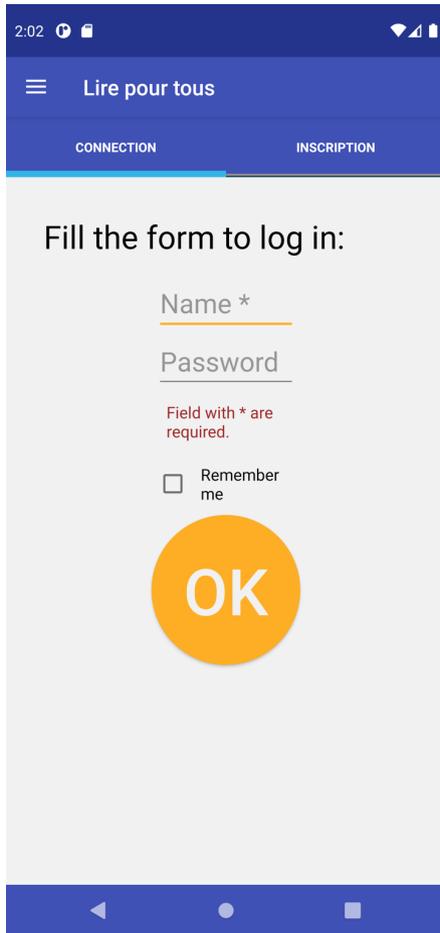


Pas de mac pour développer.



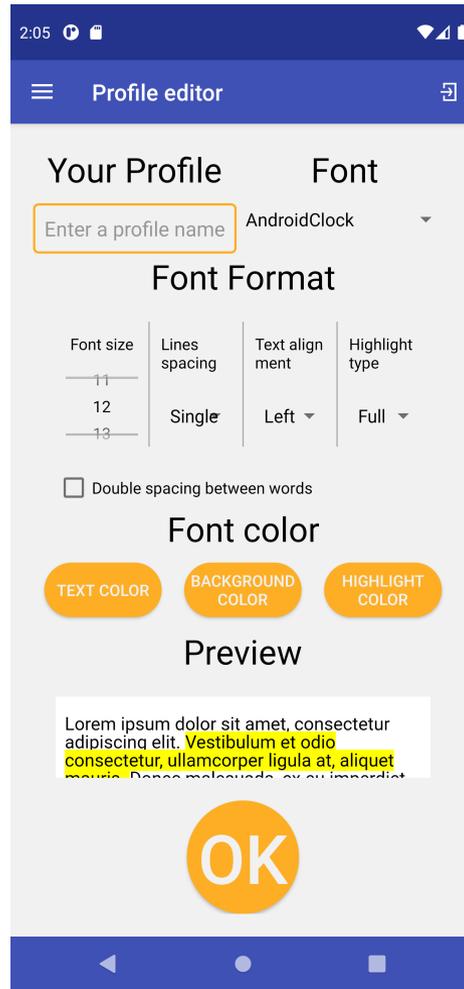
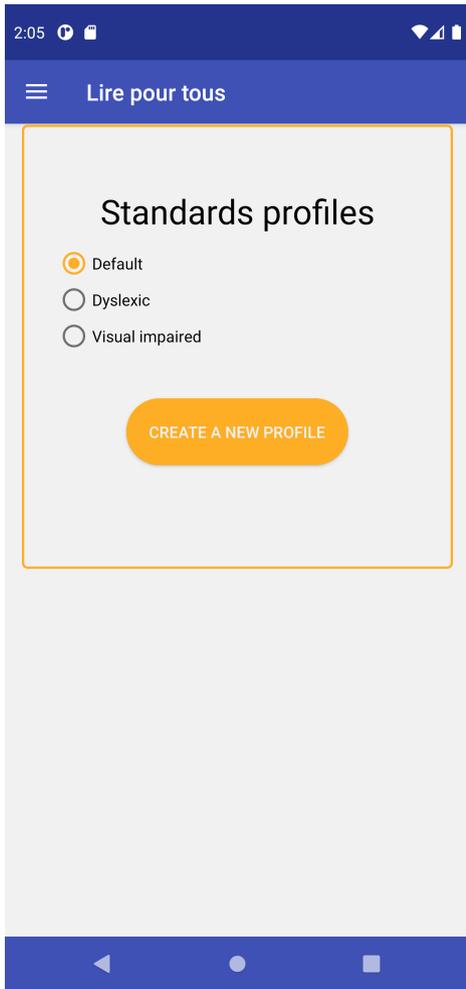
Stagiaire avec des compétences en Android.





ESUP-DAYS 34

QUELQUES MAQUETTES



ESUP-DAYS 34

QUELQUES MAQUETTES

SECONDE VERSION DE L'APPLICATION



Xamarin

Ayé on re-code !

SECTION 4: XAMARIN

Cross-platforme.

Possibilité de porter l'application sous Mac OSX.

Stagiaire avec des compétences en Xamarin.



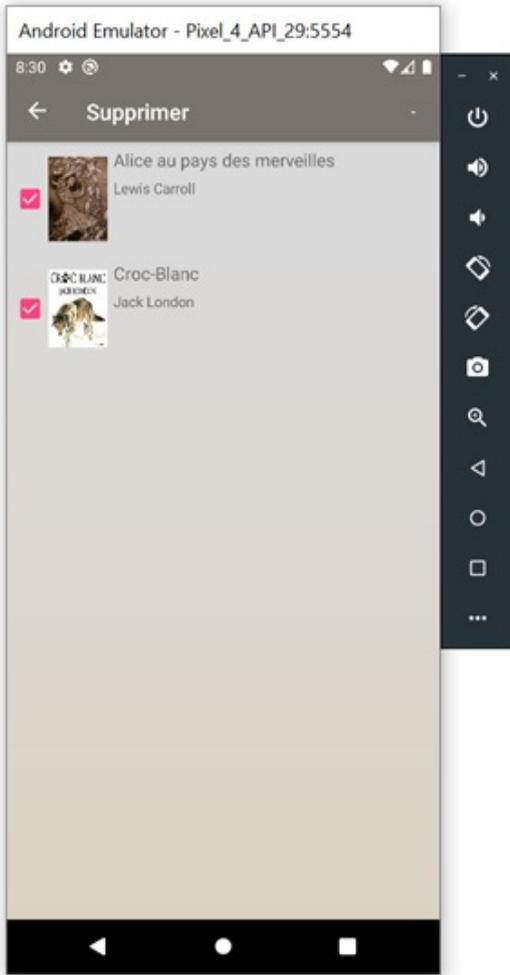
SECTION 4: ÉVOLUTION VERS LE CROSS-PLATFORME

Benchmark et pourquoi Xamarin ?

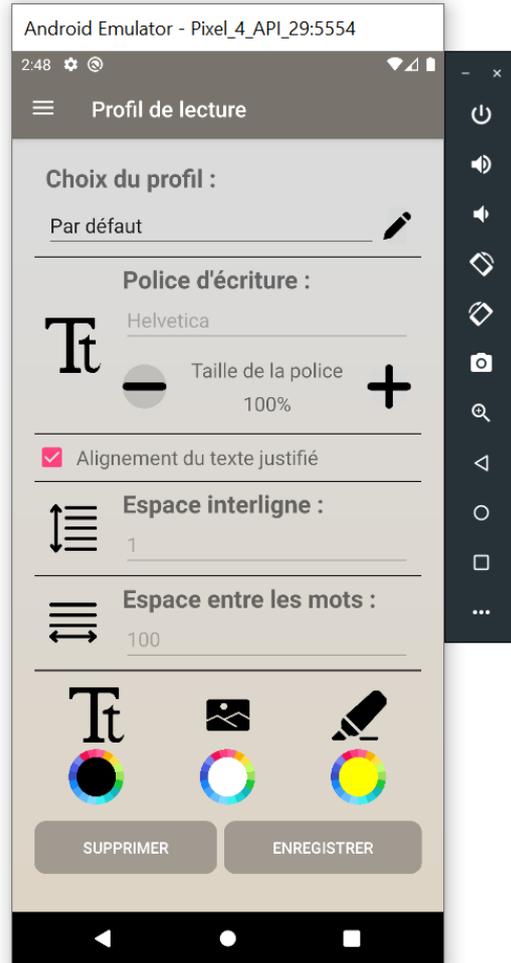
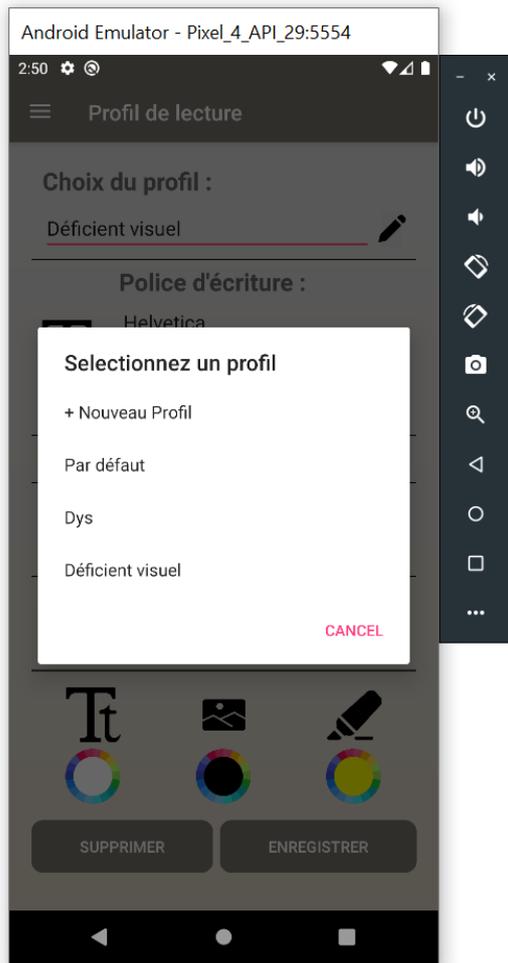
Documentation sur l'accessibilité conséquentes.

- ❖ Attaquer les **api d'accessibilité** des mobiles.
- ❖ **Text To Speech**.





2. QUELQUES MAQUETTES



ESUP-DAYS 34

2. QUELQUES MAQUETTES



LA SUITE

SECTION 5: VERS L'AVENIR ET L'AU-DELÀ

Se donner les moyens pour finaliser l'application.

- ❖ Mettre à la disposition le code source dans un **dépôt public**.
- ❖ Choisir la licence open source.
Apache 2 ?
- ❖ Renouvellement de la convention :
 - ❖ Accompagnement, communication.
 - ❖ Contribution **inter-université** ?
 - ❖ Startup d'état ?
 - ❖ **Pourquoi pas Vous** ?





LE MOT DE LA FIN

Contribution à un projet **inclusif** et **éthique**.





David CASSON

✉ david.casson@univ-orleans.fr

DES QUESTIONS ?