

Critères WACG 2.0

source : <http://www.accessibiliteweb.org/bdc/directives/regles-wcag-2.0/>

Table des Matières

PRINCIPE 1 : PERCEPTIBLE.....	6
PERCEPTIBLE : Règle 1.1 Les équivalents textuels.....	8
Contenus non textuels.....	8
Le problème.....	8
La solution.....	8
Exemple de code pour le texte de remplacement d'un objet flash.....	10
Les règles qui s'appliquent aux contenus non textuels.....	11
Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :.....	13
PERCEPTIBLE : Règle 1.2 Média temporel.....	14
Table des matières.....	14
Les personnes ayant des limitations visuelles.....	14
Le problème.....	14
La solution.....	14
Les règles qui s'appliquent aux problèmes de limitations visuelles.....	15
Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :.....	16
Voir aussi :.....	16
Les personnes ayant des limitations auditives.....	17
Le problème.....	17
La solution.....	17
Les règles qui s'appliquent aux problèmes de limitations auditives.....	18
Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :.....	19
PERCEPTIBLE : Règle 1.3 Adaptable.....	20
Table des matières.....	20
Perception de la structure.....	20
Le problème.....	20
La solution.....	21
En-têtes.....	21
Exemple de code pour les en-têtes.....	21
Listes.....	21
Citations.....	21
Exemple de code pour les citations.....	22
Les règles qui s'appliquent à la perception de la structure.....	22
Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :.....	23
Les formulaires.....	23
Le problème.....	23
La solution.....	24
Étiquettes.....	24
Exemple de code pour l'association d'une étiquette à un champ.....	24
Title.....	24
Exemple de code pour l'utilisation de title.....	24

Groupes d'options.....	24
Exemple de code pour les groupes d'options.....	24
Les règles qui s'appliquent aux formulaires.....	25
Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :.....	25
Les tableaux de données.....	26
Le problème.....	26
La solution.....	26
Tableaux simples.....	26
Titre.....	26
Exemple de code pour les cellules d'en-tête et les cellules de données.....	26
Tableaux complexes.....	27
Exemple de code pour l'utilisation de id et headers.....	27
Sommaire et légende.....	27
Exemple de code pour l'utilisation d'un sommaire et d'une légende.....	28
Abréviations.....	28
Exemples de code pour l'utilisation d'abréviations.....	28
Les règles qui s'appliquent aux tableaux de données.....	29
Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :.....	30
L'ordre de lecture.....	30
Le problème.....	30
La solution.....	31
Exemple de code fautif pour l'ordre de lecture.....	31
Autre exemple de code fautif pour l'ordre de lecture.....	32
Les règles qui s'appliquent à l'ordre de lecture.....	33
Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :.....	33
Les caractéristiques sensorielles.....	34
Le problème.....	34
La solution.....	34
Les règles qui s'appliquent aux caractéristiques sensorielles.....	34
Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :.....	35
PERCEPTIBLE : Règle 1.4 Distinguable.....	36
Table des matières.....	36
Utilisation de la couleur.....	36
Le problème.....	36
La solution.....	36
Les règles qui s'appliquent à l'utilisation de la couleur.....	37
Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :.....	37
Voir aussi :.....	37
Contrastes visuels et sonores.....	37
Le problème.....	37
La solution.....	38
Contraste visuel.....	38
Contraste sonore.....	38
Les règles qui s'appliquent aux contrastes visuels et sonores.....	39
Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :.....	41
Voir aussi :.....	42
La présentation visuelle du texte.....	42
Le problème.....	42
La solution.....	42
Les règles qui s'appliquent à la présentation visuelle du texte.....	43

Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :.....	45
PRINCIPE 2 : UTILISABLE.....	47
UTILISABLE : Règle 2.1 Accessibilité au clavier.....	48
Navigation au clavier.....	48
Le problème.....	48
La solution.....	48
Exemples de code pour l'utilisation de la souris et du clavier.....	48
Événements dépendants ou indépendants de JavaScript.....	49
Les règles qui s'appliquent à la navigation au clavier.....	49
Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :.....	51
UTILISABLE : Règle 2.2 Délai suffisant.....	52
Délai de consultation ou d'interaction.....	52
Le problème.....	52
La solution.....	52
Exemple de code pour un rafraîchissement non perceptible par l'utilisateur.....	53
Les règles qui s'appliquent au délai de consultation ou d'interaction.....	53
Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :.....	56
UTILISABLE : Règle 2.3 Crises.....	57
Prévention des crises d'épilepsie photosensible.....	57
Le problème.....	57
La solution.....	57
Voir ces 2 exemples FAUTIFS.....	57
Les règles qui s'appliquent à la prévention des crises.....	57
Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :.....	58
UTILISABLE : Règle 2.4 Navigable.....	59
Table des matières.....	59
Accès au contenu principal de la page.....	59
Le problème.....	59
La solution.....	59
Les règles qui s'appliquent à l'accès au contenu principal.....	60
Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :.....	60
Voir aussi :.....	60
Soutien à la navigation.....	60
Le problème.....	60
La solution.....	60
Exemple de code pour le titre de la page.....	61
Les règles qui s'appliquent au soutien à la navigation.....	61
Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :.....	64
Voir aussi :.....	64
Ordre de tabulation correct.....	64
Le problème.....	64
La solution.....	64
Exemple de code pour l'utilisation de tabindex.....	65
Les règles qui s'appliquent à l'ordre de tabulation.....	65
Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :.....	65
Clarification de la fonction des liens.....	66
Le problème.....	66
La solution.....	66
Exemples de code.....	66
Exemples de code.....	67

Exemples de code.....	67
Les règles qui s'appliquent à la clarification des liens.....	67
Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :.....	68
PRINCIPE 3 : COMPRÉHENSIBLE.....	69
COMPRÉHENSIBLE : Règle 3.1 Lisible.....	70
Table des matières.....	70
Définition de la langue.....	70
Le problème.....	70
La solution.....	70
Exemple de code.....	70
Exemple de code.....	70
Exemple de code.....	71
Exemple de code.....	71
Les règles qui s'appliquent à la définition de la langue.....	71
Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :.....	72
Voir aussi :.....	72
Signification des mots rares et des abréviations.....	72
Le problème.....	72
La solution.....	73
Exemples.....	73
Les règles qui s'appliquent à la signification des mots rares et des abréviations.....	73
Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :.....	74
Voir aussi :.....	74
Simplification du langage.....	74
Le problème.....	74
La solution.....	75
Les règles qui s'appliquent à la simplification du langage.....	75
Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :.....	75
COMPRÉHENSIBLE : Règle 3.2 Prévisible.....	76
Table des matières.....	76
Gestion des changements de contexte.....	76
Le problème.....	76
La solution.....	76
Exemple de code.....	77
Les règles qui s'appliquent aux changements de contexte.....	77
Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :.....	78
Voir aussi :.....	78
Proposition de navigation cohérente.....	78
Le problème.....	78
La solution.....	79
Exemple de code.....	79
Les règles qui s'appliquent à la proposition de navigation cohérente.....	79
Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :.....	80
COMPRÉHENSIBLE : Règle 3.3 Aide à la saisie.....	80
Prévention des erreurs.....	80
Le problème.....	80
La solution.....	80
Structure des formulaires.....	80
Exemple de code.....	81
Erreurs dans les formulaires.....	81

Les règles qui s'appliquent à la prévention des erreurs.....	81
Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :.....	84
PRINCIPE 4 : ROBUSTE.....	85
Compatibilité avec les outils d'adaptation.....	85
Le problème.....	85
La solution.....	85
Validation du code.....	85
Utilisation de JavaScript.....	85
Les règles qui s'appliquent à la compatibilité avec les outils d'adaptation.....	87
Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :.....	88
ROBUSTE : Règle 4.1 Compatible.....	90
Compatibilité avec les outils d'adaptation.....	90
Le problème.....	90
La solution.....	90
Validation du code.....	90
Utilisation de JavaScript.....	90
Les règles qui s'appliquent à la compatibilité avec les outils d'adaptation.....	92
Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :.....	93
Glossaire des WCAG 2.0.....	95
Annexe A : Glossaire.....	95

PRINCIPE 1 : PERCEPTE

by [Jean-Marie D'Amour](#) — Dernière modification 12/08/2009 09:39

Principe 1 : perceptible - L'information et les composants de l'interface utilisateur doivent être présentés à l'utilisateur de façon à ce qu'il puisse les percevoir.

Ce principe de perception touche particulièrement les personnes ayant des limitations sensorielles partielles ou complètes :

- Limitations visuelles partielles : les personnes malvoyantes ;
- Limitations visuelles sévères ou complètes : les personnes aveugles ;
- Limitations auditives partielles : les personnes malentendantes ;
- Limitations auditives sévères ou complètes : les personnes sourdes.

Ce principe fait appel à 4 règles et 22 critères de succès qui touchent à quatre aspects de l'accessibilité de la perception :

1. Les équivalents textuels ou textes de remplacement qui doivent accompagner tout contenu non textuel afin de rendre ces contenus perceptibles par tous les utilisateurs.
 1. Perception des contenus non textuel (A)
2. Les versions de remplacement qui doivent accompagner tout média temporel comme une vidéo, un clip audio ou une animation Flash.
 1. Version de remplacement ou piste audio pour un contenu seulement audio ou seulement vidéo pré-enregistré (A)
 2. Sous-titres pour un média pré-enregistrés (A)
 3. Audio-description ou version de remplacement pour un média temporel pré-enregistré (A)
 4. Sous-titres en direct (AA)
 5. Audio-description pour un média pré-enregistré (AA)
 6. Langue des signes pour un média pré-enregistré (AAA)
 7. Audio-description étendue pour un média pré-enregistré (AAA)
 8. Version de remplacement pour un média temporel pré-enregistré (AAA)
 9. Version de remplacement pour un média temporel seulement audio (en direct) (AAA)
3. Une distinction claire entre contenu et présentation permettant d'adapter la présentation aux besoins perceptuels de l'utilisateur sans que celui-ci ne perde rien de contenu.
 1. Information et relations déterminables par un programme informatique (A)
 2. Ordre séquentiel logique du contenu (A)
 3. Caractéristiques sensorielles aussi transmises en texte (A)
4. Des contrastes visuels et auditifs suffisants pour une perception correcte des contenus pour les personnes ayant une incapacité sensorielle partielle.
 1. Utilisation de la couleur (A)
 2. Contrôle du son par l'utilisateur (A)
 3. Contraste minimum (AA)
 4. Redimensionnement du texte (AA)
 5. Restriction de l'utilisation de texte sous forme d'image (AA)
 6. Contraste amélioré (AAA)
 7. Arrière-plan sonore de faible volume ou absent (AAA)
 8. Présentation visuelle plus accessible (AAA)

9. Pas de texte sous forme d'image sauf un logo ou une image de marque (AAA)

PERCEPTIBLE : Règle 1.1 Les équivalents textuels

by [Jean-Marie D'Amour](#) — Dernière modification 10/03/2011 15:01

Règle 1.1 Les équivalents textuels : proposer des équivalents textuels à tout contenu non textuel qui pourra alors être présenté sous d'autres formes selon les besoins de l'utilisateur : grands caractères, braille, synthèse vocale, symboles ou langage simplifié.

Contenus non textuels

Le problème

Les contenus non textuels comme les images ne sont pas **perceptibles** pour les **personnes aveugles**, ou difficilement perceptibles pour les **personnes malvoyantes**. De même, un contenu audio n'est pas perceptible par les **personnes sourdes**, ou difficilement perceptibles par les **personnes malentendantes**.

Comme il s'agit ici de perception, ce sont les personnes ayant des **limitations sensorielles** qui vivent des situations de handicap si les contenus non textuels ne sont pas transmis sous forme de texte.

Un contenu visuel comme une image peut être informatif ou décoratif. Il en va de même pour un contenu audio. Comme on peut aisément l'imaginer, un contenu jugé purement décoratif n'a pas besoin d'un texte de remplacement. Ce contenu devra donc être intégré de manière à être ignoré par l'utilisateur.

Le texte de remplacement (appelé aussi « équivalent textuel ») d'une image informative doit proposer un contenu équivalent afin de transmettre la même information sous forme de texte. Ce n'est donc pas tant l'apparence de l'image qui importe que sa fonction ou son message.

La solution

Voici quelques consignes à propos des images :

- Les images informatives doivent être insérées dans le code HTML plutôt que dans la feuille de style, et avoir un texte de remplacement dans l'attribut *alt*.
- Le contenu de l'attribut *alt* doit être court, quelques phrases avec ponctuation, et devrait toujours se terminer par un point final, afin d'obliger la synthèse vocale à marquer une pause avant d'enchaîner avec la lecture de la suite.
- Tout le texte apparaissant sur une image, qu'elle soit ou non utilisée comme lien, doit être repris dans l'attribut *alt*, à moins que ce texte soit décoratif (on peut y ajouter au besoin, mais on ne peut rien y retrancher).
- Une série d'images véhiculant un seul message doit avoir un texte de remplacement sur une seule d'entre elles, qui donne le message du groupe d'images (ex. 5 étoiles distinctes pour évaluer un seul contenu).
- Les images purement décoratives ont des attributs *alt* et *title* vides ou sont traitées par la feuille de style. C'est le cas notamment des puces personnalisées.
- Les images dont la légende véhicule une information équivalente ont des attributs *alt* et *title* vides.
- Les liens textuels et les liens-images adjacents doivent être combinés en un seul

lien : l'image est alors considérée comme décorative

- Une banque de photos à affichage aléatoire doit inclure un *alt* approprié pour chaque photo de la banque.
- Les images plus complexes comme les diagrammes, les schémas ou les graphes ne peuvent souvent être décrites en quelques courtes phrases, et exigent souvent une structuration de l'information descriptive avec des en-têtes de section, des listes ou des tableaux. Pour les images de ce type, il faut insérer une description complète sur la même page ou sur une autre page :
 - Si cette description est placée sur une autre page, celle-ci peut être atteinte par un simple lien sur l'image, et dans le *alt* de cette image utilisée comme lien, on devrait ajouter à la fin la mention suivante : « Ce lien conduit à une description complète. ».
 - L'attribut *longdesc* peut aussi être utilisé pour conduire à cette page, l'adresse de la page est alors inscrite comme valeur de l'attribut. *longdesc* est bien reconnu par les lecteurs d'écran, mais il n'est pas contre d'aucune utilité pour les utilisateurs d'un logiciel de grossissement, ni pour tout autre utilisateur.
- Les images à liens multiples sont accessibles seulement « côté client », et chaque zone sensible doit avoir son propre texte de remplacement.
- Le *alt* des images utilisées comme icône de navigation ou bouton de formulaire doit décrire la fonction du bouton plutôt que son apparence.
- Les dessins réalisés à l'aide de caractères doivent être présentés sous forme d'image avec un *alt*, y compris les émoticônes et le leetspeak.

Exemples d'images et de leurs équivalents

Rôle de l'image	Exemples et contexte	Équivalent textuel
Effet décoratif	Images utilisées pour améliorer l'esthétique Photo du ministre dans un article sur sa nomination. Photo d'un employé dans le répertoire du personnel Photo du récipiendaire d'un prix d'excellence.	Alt="" Alt="Photo du ministre X." Alt="" Utiliser une légende visible pour tous plutôt qu'un alt car tous les lecteurs veulent savoir le nom du récipiendaire et celui des personnes qui l'entourent
Photo de la personne dont on parle	Une photo générique montrant une rue inondée dans un article à propos de la croissance des coûts d'assurance	Alt=""
Illustration d'un événement ou d'un enjeu dont on traite dans un article	Photo d'une rue facilement reconnaissable montrant la hauteur atteinte par l'eau dans un article à propos des inondations récentes	Utiliser une légende pour identifier la rue prise en photo.
Illustration d'un produit dans une page le décrivant	Photo de la couverture d'un CD dans une page donnant de l'information sur l'artiste, le titre des chansons, le genre de musique, etc.	Alt=""

Une publicité ou l'annonce d'une événement promotionnel	Photo d'un orchestre comprenant un texte annonçant la date et le lieu d'un prochain concert. Cette information n'est pas présentée ailleurs sur la page	Inclure dans le alt tout le texte apparaissant dans l'image.
Image agissant comme lien vers une autre page ou ressource	Photo miniature, icône, logo d'un programme de commandite ou d'un partenaire	Alt=""
Fournir de l'information de façon visuelle	Organigramme, diagramme, graphique de type camembert, carte	Rédiger un alt comme s'il s'agissait d'un lien textuel en identifiant la cible du lien plutôt que l'apparence de l'image.
Images multiples pour un message unique	Capture d'écran d'un menu qui est utilisée dans une page d'aide à l'utilisateur.	Alt="" avec description complète dans le texte adjacent ou Alt="Organigramme de l'organisation. Ce lien conduit à une description complète."
Lien-image adjacente à un lien textuel et redondante par rapport à celui-ci	Cinquième étoile dont 3 sont colorées pour indiquer l'appréciation moyenne des utilisateurs	Alt="" si toutes les étapes de l'utilisation dans le texte ou Alt="Capture d'écran du menu où le pointeur de la souris est placé sur l'item Imprimer..."
	L'illustration de couverture d'un livre est utilisée comme lien vers sa description et cette image est adjacente à un lien textuel sur le titre du livre.	Utiliser le Alt="3 étoiles sur 5." sur la première image et un Alt="" sur les quatre images suivantes.
	<ul style="list-style-type: none"> S'il s'agit d'un objet ou d'un applet, il faut insérer un texte correctement codé et structuré entre la balise d'ouverture et de fermeture. Ce texte de remplacement peut être du type « identification descriptive », et peut aussi offrir un lien vers un contenu équivalent sur une autre page. 	Fusionner les deux liens et mettre un Alt="" pour l'image.

Exemple de code pour le texte de remplacement d'un objet flash

```

<object type="application/x-shockwave-flash"
data="c.swf?path=movie.swf" width="400" height="300">

<param name="movie" value="c.swf?path=movie.swf" />

<p> Texte de support, au besoin.</p>
</object>

```

- Avec la balise `<embed>`, il faut placer le texte de remplacement dans la balise `<noembed>`.

- Si le contenu non textuel est un test (comme un test de perception visuelle ou auditive) ou tout autre contenu qui ne peut être rendu sous une forme textuelle (comme une expérience sensorielle spécifique), l'équivalent textuel doit au moins fournir une identification descriptive de ce contenu. - Ex. : « Thème de la 9e symphonie de Beethoven. » ou « Animation visuelle non représentative intitulée "Évolution" et créée par x en 2002 à l'occasion de l'exposition Images du futur. ».
- S'il s'agit d'un CAPTCHA, il faut prévoir plusieurs modalités sensorielles, comme un CAPTCHA visuel, audio ou textuel (question simple). À défaut, il faut prévoir une autre modalité (comme un contact téléphonique sans frais) permettant de franchir cet obstacle. Le texte de remplacement du CAPTCHA visuel pourrait être formulé comme suit : « Image de test dont vous devez recopier les caractères déformés afin de vous identifier comme humain. Ce test vise à rejeter les demandes faites par des programmes informatiques automatisés. Une alternative audio de ce test est aussi offerte. ».
- S'il s'agit d'un document téléchargeable, ce document est soumis aux mêmes règles pour l'accessibilité qu'un contenu HTML et CSS, il doit donc être directement accessible ou être accompagné d'une version entièrement accessible.

Les règles qui s'appliquent aux contenus non textuels

SGQRI 008-01 (site Web)

10 d) comporter pour tout objet qui y est intégré, soit un contenu directement utilisable par les technologies d'adaptation informatiques, soit un texte donnant une version de rechange équivalente conforme aux exigences qui lui sont applicables, soit un lien vers cette version.

20 a) si elle est informative, être codée de la façon appropriée.

20 b) si elle est informative ou constitue une zone sensible d'une image à liens multiples, comporter un texte de

SGQRI 008-02 (doc. téléchargeable)

SGQRI 008-03 (multimédia)

WCAG 2.0

1.1.1 Contenu non textuel : tout contenu non-textuel présenté à l'utilisateur a un équivalent textuel qui remplit une fonction équivalente sauf dans les situations énumérées ci-dessous. (Niveau A)

- **Composant d'interface ou de saisie :** si le contenu non textuel est un composant d'interface ou s'il permet la saisie d'informations par l'utilisateur, alors il a un nom qui décrit sa fonction. (Se référer à la Règle 4.1 pour des exigences supplémentaires à propos des composants d'interfaces utilisateur ou des contenus qui permettent la saisie d'informations par

15 a) si elle est informative ou constitue une zone sensible d'une image à liens multiples, comporter un texte de

18 a) si elle est informative ou constitue une zone sensible d'une image à liens multiples, comporter un texte de

remplacement codé de la façon appropriée.

20 c) si elle comprend du texte qui n'est pas seulement décoratif, comporter un texte de remplacement qui reprend au moins le texte non décoratif apparaissant dans l'image.

20 d) si elle est uniquement décorative ou est accompagnée d'une légende présentant un contenu équivalent à cette image, être codée de la façon appropriée pour qu'elle soit ignorée par les technologies d'adaptation informatiques.

20 e) si elle illustre un bouton graphique de formulaire Web ou une icône, comporter un texte de remplacement décrivant la fonction de l'illustration.

20 f) si elle est utilisée pour un examen ou un exercice qui deviendrait invalide si l'image était présentée en texte, comporter un texte de remplacement décrivant la fonction de l'illustration.

20 g) si elle est utilisée comme test automatique de Turing

remplacement.

15 b) si elle comprend du texte qui n'est pas seulement décoratif, comporter un texte de remplacement qui reprend au moins le texte non décoratif apparaissant dans l'image.

15 c) si elle est uniquement décorative ou est accompagnée d'une légende présentant un contenu équivalent à cette image, être intégrée ou balisée pour qu'elle soit ignorée par les technologies d'adaptation informatiques.

15 d) si elle illustre un bouton graphique de formulaire Web ou une icône, comporter un texte de remplacement décrivant la fonction de l'illustration.

15 e) si elle est utilisée pour un examen ou un exercice qui deviendrait invalide si l'image était présentée en texte, comporter un texte de remplacement décrivant la fonction de l'illustration.

15 f) si elle est utilisée comme test automatique de

remplacement.

18 b) si elle comprend du texte qui n'est pas seulement décoratif, comporter un texte de remplacement qui reprend au moins le texte non décoratif apparaissant dans l'image.

18 c) si elle est uniquement décorative ou est accompagnée d'une légende présentant un contenu équivalent à cette image, être intégrée de la façon appropriée pour qu'elle soit ignorée par les technologies d'adaptation informatiques.

18 d) si elle illustre un bouton graphique ou une icône, comporter un texte de remplacement décrivant la fonction de l'illustration.

18 e) si elle est utilisée pour un examen ou un exercice qui deviendrait invalide si l'image était présentée en texte, comporter un texte de remplacement décrivant la fonction de l'illustration.

18 f) si elle est utilisée comme test automatique de

l'utilisateur).

- **Media temporel** : si le contenu non textuel est un media temporel, alors l'équivalent textuel fournit au moins une identification descriptive du contenu non textuel. (Se référer à la [Règle 1.2](#) pour des exigences supplémentaires concernant les medias temporels).
- **Test** : si le contenu non textuel est un test ou un exercice qui serait invalide s'il était présenté en [texte](#), alors l'équivalent textuel fournit au moins une identification descriptive du contenu non textuel.

pour distinguer les humains des ordinateurs, comporter un texte de remplacement décrivant la fonction de l'illustration et prévoir d'autres formes équivalentes de ce test pour différents types de perception sensorielle ainsi qu'une offre d'assistance aux personnes incapables de réussir ce test.

Turing pour distinguer les humains des ordinateurs, comporter un texte de remplacement décrivant la fonction de l'illustration et prévoir d'autres formes équivalentes de ce test pour différents types de perception sensorielle ainsi qu'une offre d'assistance aux personnes incapables de réussir ce test.

Turing pour distinguer les humains des ordinateurs, comporter un texte de remplacement décrivant la fonction de l'illustration et prévoir d'autres formes équivalentes de ce test pour différents types de perception sensorielle ainsi qu'une offre d'assistance aux personnes incapables de réussir ce test.

20 h) si elle illustre un schéma, un graphe, un organigramme ou un diagramme, comporter une description complète de l'illustration sur la même page Web, que cette description soit visible ou non, ou offrir un lien vers cette description sur une autre page Web.

15 e) si elle illustre un schéma, un graphe, un organigramme ou un diagramme, comporter une description complète de l'illustration à proximité de celle-ci ou offrir un lien vers cette description.

18 e) si elle illustre un schéma, un graphe, un organigramme ou un diagramme, comporter une description complète de l'illustration à proximité de celle-ci ou offrir un lien vers cette description.

20 i) éviter de présenter un dessin réalisé avec des caractères, à moins que celui-ci ne soit présenté sous forme d'image.

15 f) éviter de présenter un dessin réalisé avec des caractères, à moins que celui-ci ne soit présenté sous forme d'image.

18 f) éviter de présenter un dessin réalisé avec des caractères, à moins que celui-ci ne soit présenté sous forme d'image.

- **Contenu sensoriel** : si le contenu non textuel vise d'abord à créer une expérience sensorielle spécifique, l'équivalent textuel fournit au moins une identification descriptive de ce contenu non textuel.
- **CAPTCHA** : si ce contenu non textuel vise à confirmer que le contenu est consulté par une personne plutôt que par un ordinateur, alors un équivalent textuel est fourni pour identifier et décrire la fonction du contenu non textuel, et des formes alternatives du CAPTCHA sont

Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :

En ce qui concerne le critère de succès 1.1.1 du standard WCAG 2.0 relatif au contenu non textuel, les standards SGQRI sont conformes au standard WCAG 2.0. Plusieurs des précisions apportées par SGQRI sont des applications des techniques proposées par le W3C (images de texte, longues descriptions, dessins réalisés avec des caractères, etc.).

Par ailleurs, l'exception prévue par les WCAG 2.0 pour les tests ou les exercices n'est pas abordée explicitement par les standards SGQRI bien qu'il tombe sous le sens qu'une exigence d'accessibilité ne peut avoir pour effet d'invalider la fonction même d'un contenu et que le texte de remplacement doit s'adapter à cette situation particulière. Les contenus non textuels visant à créer une expérience sensorielle spécifique sont soit des images ayant besoin d'une description, soit des images décoratives ou des éléments multimédia traités dans le troisième standards. Quant aux CAPTCHAs, ils sont traités par SGQRI dans la recommandation générale 17.2 comme une situation particulière.

Dans ce contexte, un site Web conforme aux standards SGQRI est automatiquement conforme au standard WCAG 2.0 pour le critère de succès 1.1.1.

PERCEPTIBLE : Règle 1.2 Média temporel

by [Jean-Marie D'Amour](#) — Dernière modification 10/03/2011 14:37

Règle 1.2 Média temporel : Proposer des versions de remplacement aux média temporels.

Les contenus non textuels, comme les médias temporels (audio, vidéo ou animations Flash), doivent répondre à certaines conditions pour être perceptibles par tous les utilisateurs ayant des limitations fonctionnelles.

Nous allons traiter ces exigences d'accessibilité selon deux perspectives : les **limitations visuelles** et les **limitations auditives**. Mais il ne faut pas négliger l'impact de ces exigences en ce qui concerne les personnes ayant des **limitations cognitives**. En effet, plusieurs de ces exigences (ex. les sous-titres, l'audio-description ou la version de remplacement) peuvent aussi aider ces personnes, et soutenir leur compréhension du contenu.

Table des matières

- [Les personnes ayant des limitations visuelles](#)
- [Les personnes ayant des limitations auditives](#)

Les personnes ayant des limitations visuelles

Le problème

Les personnes ayant des **limitations visuelles** peuvent avoir de la difficulté à percevoir l'information d'une vidéo qui est transmise seulement par la piste visuelle. La trame sonore qui leur est accessible ne transmet pas toujours, à elle seule, toute l'information disponible.

De même, les personnes ayant à la fois des **limitations visuelles et auditives** ne peuvent percevoir une vidéo présentant simultanément une piste visuelle et une piste sonore.

La solution

Deux moyens doivent être mis en œuvre pour rendre les médias temporels perceptibles à cette clientèle :

1. Une version de remplacement pour un média temporel : document présentant, dans un ordre correct, une description des contenus visuels et sonores d'un média temporel, et offrant une façon équivalente d'interagir avec ce contenu.
 - Il s'agit d'un texte qui accompagne la vidéo, et qui peut la remplacer entièrement, en donnant aussi bien l'information visuelle que sonore. C'est notamment le seul moyen d'accéder à ce type de contenu pour une personne sourde-aveugle.
 - Un lien doit être placé immédiatement après le média temporel afin de faciliter l'accès à la version de remplacement.
2. Une audio-description : narration ajoutée à une piste sonore pour décrire les détails visuels importants qui ne peuvent être compris à partir de la piste sonore principale seulement.

- L'audio-description peut être normale ou étendue :
 - L'audio-description standard utilise les blancs du dialogue pour insérer ces informations.
 - L'audio-description étendue fige la vidéo lorsque ces blancs n'offrent pas le temps nécessaire à l'insertion des descriptions.
- L'audio-description se présente habituellement sous la forme d'une piste audio additionnelle que l'utilisateur peut choisir d'activer ou non.

Ces moyens ne concernent que des médias pré-enregistrés et sont gradués selon le niveau de priorité :

1. Au niveau A :

- Une version de remplacement pour un média temporel seulement vidéo, qui peut prendre la forme d'un texte ou d'une piste audio ajoutée à la vidéo;
- Une audio-description OU une version de remplacement pour un média temporel audio-vidéo.

2. Au niveau AA :

- Une audio-description.

3. Au niveau AAA :

- Une audio-description étendue ;
- Une version de remplacement pour un média temporel.

Le gouvernement du Québec a choisi de se limiter à une description textuelle de l'information contenue sur les pistes visuelles et auditives d'une vidéo, parce qu'il redoutait les coûts engendrés par l'audio-description.

Vous pouvez [visionner des vidéos avec audio-description](#) sur le site de l'Office national du film du Canada (ONF). Notez bien que l'ONF utilise le terme vidéo-description. Vous pouvez aussi faire l'expérience d'une [audio-description sur mesure](#) sur le site du Centre de recherche informatique de Montréal (CRIM). Notez que le CRIM utilise le terme vidéo-description personnalisée.

Les règles qui s'appliquent aux problèmes de limitations visuelles

SGQRI 008-01 SGQRI 008-02
(site Web) (doc. téléchargeable)

SGQRI 008-03
(multimédia)

WCAG 2.0

10 a) pour une présentation audio préenregistrée, être accompagné d'une transcription textuelle;

1.2.1 Contenu seulement audio ou vidéo (pré-enregistré) : pour des médias [pré-enregistrés seulement audio](#) et pré-enregistrés [seulement vidéo](#), sauf si l'audio ou la vidéo sont un [média de remplacement pour un texte](#) et qu'ils sont clairement identifiés comme tels : (Niveau A)

- **Contenu pré-enregistré seulement audio :** fournir une [version de remplacement pour un média temporel](#), présentant une

information équivalente au contenu seulement audio.

10 b) pour une vidéo préenregistrée, être accompagnée d'une narration audio décrivant tout élément visuel nécessaire à sa compréhension, à partir de la piste audio ou d'une transcription textuelle de tout élément sonore et visuel nécessaire à sa compréhension.

1.2.3 Audio-description ou version de remplacement pour un média temporel (pré-enregistré) : fournir une version de remplacement pour un média temporel ou une audio-description du contenu vidéo pré-enregistré pour un média synchronisé, excepté quand le média est un média de remplacement pour un texte et qu'il est clairement identifié comme tel. (Niveau A)

1.2.5 Audio-description (pré-enregistrée) : fournir une audio-description pour tout contenu vidéo pré-enregistré, sous forme de média synchronisé. (Niveau AA)

1.2.7 Audio-description étendue (pré-enregistrée) : lorsque les blancs présents dans le fond sonore ne sont pas suffisants pour permettre à l'audio-description de transmettre le sens de la vidéo, fournir une audio-description étendue pour tout contenu vidéo pré-enregistré sous la forme de média synchronisé. (Niveau AAA)

1.2.8 Version de remplacement pour un média temporel (pré-enregistrée) : fournir une version de remplacement pour un média temporel, pour tout contenu de type média synchronisé pré-enregistré et pour tout média pré-enregistré seulement vidéo. (Niveau AAA)

Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :

Le standard SGQRI sur le multimdia est généralement moins exigeant que les WCAG 2.0 se rabattant sur les critères de succès de niveau A pour ses exigences minimales. Mais, comme il offre le choix entre audiodescription et transcription textuelle, un choix non exclusif précisons-le, la porte est ouverte à une application de certains critères de succès jusqu'au niveau AA.

Dans ce contexte, un site Web appliquant les exigences du standard SGQRI est conforme au moins au niveau A des WCAG 2.0, selon qu'on a choisi d'offrir une transcription textuelle (version de remplacement) ou une narration audio (audiodescription). Si l'on choisit d'offrir les deux types d'adaptations, le site est alors conforme au niveau A (pour l'ensemble de la règle 1.2 sur les médias temporels), mais peut aussi déclarer qu'il applique le critère 1.2.5 de niveau AA.

Voir aussi :

1. [Comprendre la règle 1.2 \[Média temporel\]](#)
 2. [Comprendre le critère de succès 1.2.1 \[Contenu seulement audio ou vidéo \(pré-enregistré\)\]](#)
 3. [Comprendre le critère de succès 1.2.3 \[Audio-description ou version de remplacement pour un média temporel \(pré-enregistré\)\]](#)
 4. [Comprendre le critère de succès 1.2.5 \[Audio-description \(pré-enregistrée\)\]](#)
 5. [Comprendre le critère de succès 1.2.7 \[Audio-description étendue \(pré-enregistrée\)\]](#)
 6. [Comprendre le critère de succès 1.2.8 \[Version de remplacement pour un média temporel \(pré-enregistrée\)\]](#)
-

Les personnes ayant des limitations auditives

Le problème

Les personnes ayant des **limitations auditives** éprouvent de la difficulté à percevoir l'information d'une vidéo qui est transmise seulement par la piste audio. La piste vidéo doit donc incorporer une version texte de l'information sonore significative (parole et bruits significatifs), nécessaire à la compréhension de la vidéo, sous la forme de sous-titres.

La solution

Deux moyens doivent être mis en œuvre pour rendre les médias temporels perceptibles à cette clientèle :

1. des sous-titres, qui vont reprendre le contenu des dialogues en identifiant l'interlocuteur et les bruits significatifs (ex. claquement de porte, rires hors champ, etc.). - Des outils gratuits sont disponibles pour faire du sous-titrage : ils produisent un fichier des sous-titres en format XML, et un fichier de synchronisation SMIL avec la vidéo. - Le [National Center for Accessible media](#) a développé un logiciel gratuit permettant de faire du sous-titrage. Ce logiciel s'appelle MagPie.
2. un médaillon en langue des signes.

WCAG 2.0 introduit l'idée d'un médaillon en langue des signes. Il faut cependant noter que la langue des signes varie selon la langue parlée correspondante, mais aussi selon le pays. Il est donc impossible de produire un médaillon universel, ou même un médaillon aussi bien compris par les québécois francophones que par les francophones d'outre-Atlantique. Il est donc important de pouvoir cibler précisément le public visé, mais aussi d'offrir des sous-titres.

Ces moyens sont gradués selon le niveau de priorité, en tenant compte du fait que le média temporel est pré-enregistré ou en direct :

1. Au niveau A :
 - Une version de remplacement pour un média temporel seulement audio.
 - Des sous-titres pour une vidéo pré-enregistrée.
2. Au niveau AA :
 - Des sous-titres pour une vidéo en direct.
3. Au niveau AAA :
 - Une interprétation en langue des signes pour une vidéo pré-enregistrée.

- Une version de remplacement textuelle pour un contenu seulement audio en direct.

Le gouvernement du Québec a choisi de se limiter à une description textuelle de l'information contenue sur les pistes visuelles et auditives d'une vidéo, parce qu'il redoutait les coûts engendrés par l'audio-description.

Vous pouvez [visionner des vidéos avec sous-titres](#) sur le site de l'Office national du film du Canada (ONF). Notez que l'ONF utilise le terme « sous-titrage pour malentendants ».

Les règles qui s'appliquent aux problèmes de limitations auditives

SGQRI 008-02 (doc. (site Web) téléchargeable)	SGQRI 008-03 (multimédia)	WCAG 2.0
	10 c) pour une vidéo préenregistrée, à l'exception d'un discours accompagné d'une transcription textuelle, offrir des sous-titres ou un médaillon en langue des signes pour les dialogues, et tout autre élément sonore nécessaire à la compréhension.	<p>1.2.1 Contenu seulement audio ou vidéo (pré-enregistré) : pour des médias <u>pré-enregistrés seulement audio</u> et pré-enregistrés <u>seulement vidéo</u>, sauf si l'audio ou la vidéo sont un <u>média de remplacement pour un texte</u> et qu'ils sont clairement identifiés comme tels : (Niveau A)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contenu pré-enregistré seulement vidéo : fournir, soit une version de remplacement pour un média temporel, soit une piste audio (présentant une information équivalente) pour un contenu pré-enregistré seulement vidéo.
	10 c) pour une vidéo préenregistrée, à l'exception d'un discours accompagné d'une transcription textuelle, offrir des sous-titres ou un médaillon en langue des signes pour les dialogues, et tout autre élément sonore nécessaire à la compréhension.	<p>1.2.2 Sous-titres (pré-enregistrés) : fournir des <u>sous-titres</u> pour tout contenu <u>audio pré-enregistré</u> dans un <u>média synchronisé</u>, excepté lorsque le média est un <u>média de remplacement pour un texte</u> et qu'il est clairement identifié comme tel. (Niveau A)</p> <p>1.2.4 Sous-titres (en direct) : fournir des <u>sous-titres</u> pour tout contenu <u>audio en direct</u>, sous forme de <u>média synchronisé</u>. (Niveau AA)</p>

1.2.6 Langue des signes (pré-enregistrée) : fournir une interprétation en langue des signes pour tout contenu audio pré-enregistré, sous forme de média synchronisé. (Niveau AAA)

1.2.9 Seulement audio (en direct) : fournir une version de remplacement pour un média temporel, donnant une information équivalente pour un contenu seulement audio en direct. (Niveau AAA)

- 8 a) être accompagnée au minimum des métadonnées suivantes :
- i. le titre ;
 - ii. le nom du titulaire du droit d'auteur d'un tel contenu, s'il est mis en ligne par un ministère ou un organisme qui ne l'a pas créé ;
 - iii. la date de la plus récente mise à jour ou, en l'absence d'une telle date, celle de la création du contenu ;
 - iv. le résumé du contenu.

Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :

Le standard SGQRI sur le multimdia est généralement moins exigeant que les WCAG 2.0 se rabattant sur les critères de succès de niveau A pour ses exigences minimales. Mais, comme il offre le choix entre des sous-titres et un médaillon en langue des signes, un choix non exclusif précisons-le, la porte est ouverte à une application de certains critères de succès jusqu'au niveau AAA.

Dans ce contexte, un site Web appliquant les exigences du standard SGQRI est conforme au moins au niveau A des WCAG 2.0, selon qu'on a choisi d'offrir de sous-titrage ou un médaillon en langeu des signes. Si l'on choisit d'offrir les deux types d'adaptations, le site est alors conforme au niveau A, mais peut aussi déclarer qu'il applique le critère 1.2.6 de niveau AAA.

PERCEPTEBLE : Règle 1.3 Adaptable

by [Jean-Marie D'Amour](#) — Dernière modification 10/03/2011 15:39

Règle 1.3 Adaptable : créer un contenu qui puisse être présenté de différentes manières sans perte d'information ni de structure (par exemple avec une mise en page simplifiée).

La règle 1.3 couvre beaucoup de terrain et touche à la distinction entre contenu, structure et interaction. En (X)HTML, elle fait appel à un codage sémantique des contenus.

Table des matières

- [Perception de la structure](#)
- [Les formulaires](#)
- [Les tableaux de données](#)
- [L'ordre de lecture](#)
- [Les caractéristiques sensorielles](#)

Perception de la structure

Le problème

Un contenu web ou électronique est généralement subdivisée en sections, coiffées par un titre (ou en-tête de section), lui-même mis en évidence par différents effets de présentation (gras, gros caractères, couleur, etc.). Ces repères sont importants pour comprendre la structure du document et pour trouver plus rapidement le contenu qui intéresse le lecteur. Si ces indices visuels ne sont pas codés correctement, ils ne seront pas reconnus par les outils d'adaptation comme les lecteurs d'écran.

Lorsque les en-têtes de section sont bien codés :

- Une personne ayant des **limitations visuelles** pourra les utiliser pour se déplacer rapidement au contenu qui l'intéresse. Elle ne sera donc pas obligée de lire toute la page pour trouver la section recherchée.
- Une personne ayant des **limitations motrices**, qui l'obligent à naviguer sans l'aide de la souris, en bénéficiera également, les en-têtes devenant des "cibles" qu'un navigateur ou un module complémentaire peut utiliser pour se déplacer directement à un contenu donné.
- Une personne ayant des **limitations cognitives**, qui lit une page simultanément de façon visuelle et auditive (en synthèse vocale), utilisera les repères visuels qui sont également donnés de façon vocale.

Les listes et les citations sont des informations de structure importantes. Pour les personnes aveugles, ces informations sont données par un lecteur d'écran. À l'entrée dans une liste, le lecteur d'écran indique à l'utilisateur le nombre d'items inclus dans la liste, et si cette liste comprend des sous-listes imbriquées. Si une liste est simplement présentée comme une suite de lignes ou, pire, comme un tableau avec une colonne pour les puces et une autre pour les contenus, l'utilisateur aveugle perd cette information précieuse, qu'une personne sans limitations fonctionnelles peut constater d'un seul coup d'œil.

De même, il ne faut pas abuser des items de liste et des blocs de citation pour créer un

effet visuel de retrait, car l'information transmise par le lecteur d'écran sera faussée et induira l'utilisateur en erreur.

La solution

En-têtes

Les en-têtes de section `<h1>` à `<h6>` constituent des points de repère extrêmement importants pour les personnes qui ne peuvent compter sur une vision globale de la page, afin de se faire une idée de son organisation ou pour naviguer dans le contenu sans souris.

Les personnes aveugles ou malvoyantes ainsi que les personnes ayant des limitations motrices ou cognitives pourront donc parcourir les en-têtes de section, qui constitueront, pour ainsi dire, une table des matières de la page. Les en-têtes doivent constituer une structure logique avec au moins un `<h1>`, des `<h2>` pour marquer le début des grandes sections et des `<h3>` pour le début des sous-sections.

Les niveaux d'en-tête de section doivent former une progression continue.

Exemple de code pour les en-têtes

```
<h1> LES RÈGLES À SUIVRE.</h1> ... <h2>  
Références.</h2> ... <h2> Deux thèmes majeurs.</h2> ...  
<h3> Assurer une transformation élégante.</h3> ... <h3>  
Rendre le contenu compréhensible et navigable.</h3> ...  
<h4> le système de navigation.</h4> ... <h2> Les  
règles.</h2>
```

Listes

Les énumérations présentées sous forme de listes doivent être codées comme des listes. De même, les balises de liste doivent être utilisées seulement dans un contexte de liste. Les menus doivent être codés sous forme de listes, afin que l'utilisateur sache dès l'entrée s'il s'agit d'un petit menu ou d'un menu plus long. S'il y a des sous-menus, ils doivent être codés comme des listes imbriquées. Ne pas abuser de listes imbriquées, qui sont beaucoup plus difficiles à comprendre pour les personnes qui n'en ont pas une vision globale : se limiter à un maximum de 3 niveaux, et utiliser le plus souvent possible des listes à un seul niveau, en remplaçant par exemple un niveau de liste par des en-têtes de section.

Citations

Les citations d'un ou de plusieurs paragraphes doivent être codées comme telles à l'aide de la balise `<blockquote>`. La balise `<blockquote>` ne doit pas être utilisée pour créer un effet de retrait s'il ne s'agit pas d'une citation, car cet effet visuel doit être géré par la feuille de style CSS.

Le texte mis en évidence par divers procédés (gras, italique, plus gros caractères, police particulière, etc.) doit être balisé sémantiquement pour donner la même information. Si cela n'est pas possible, l'information véhiculée par les changements dans la présentation du texte doit être redonnée en texte (visible ou non).

Le balisage doit être utilisé de façon sémantique, chaque type de balises jouant le rôle pour lequel elle a été conçue. Selon ce même principe, on ne peut inclure du contenu informatif en utilisant les pseudo-classes *before* et *after* dans la feuille de style CSS. De même, tout balisage de présentation doit être exclu, car la présentation doit être gérée entièrement par la feuille de style CSS.

Exemple de code pour les citations

```
<blockquote> <p lang="en">Mark up quotations. Do not use  
quotation markup for formatting effects such as as  
indentation.</p> <p><cite>WCAG 1.0, point de contrôle 3.7  
</cite></p> </blockquote>
```

Les règles qui s'appliquent à la perception de la structure

SGQRI 008-01 (site Web)	SGQRI 008-02 (doc. téléchargeable)	SGQRI 008-03 (multimédia)	WCAG 2.0
10 b) comporter des balises utilisées exclusivement aux fins pour lesquelles elles ont été créées.	14 b) utiliser tout moyen offert par la technologie d'animation Web afin de rendre détectable, par les technologies d'adaptation informatique, toute liste, tout en-tête de section et toute relation entre les cellules d'un tableau de données.	1.3.1 Information et relations : l'information, la <u>structure</u> et les <u>relations</u> véhiculées par la <u>présentation</u> peuvent être <u>déterminées par un programme informatique</u> ou sont disponibles sous forme de texte. (Niveau A)	
11. Toute page Web doit utiliser une feuille de style pour gérer la présentation de tout élément textuel. Toutefois, si cette feuille est désactivée, la page Web doit présenter le même contenu organisé selon un ordre séquentiel logique, respectant le contraste de luminosité décrit au paragraphe e) du premier alinéa de l'article 16.	15 f) indépendamment de l'affichage horizontal, vertical ou autre : i. baliser le menu de navigation sous la forme d'une liste ;	13 f) indépendamment de l'affichage horizontal, vertical ou autre : i. si un menu présente des niveaux inférieurs,	

ii. indiquer la liste de menus codée de la façon appropriée ;	offrir un maximum de deux niveaux inférieurs ;
iii. si un menu présente des niveaux inférieurs, offrir un maximum de deux niveaux inférieurs ;	ii. éviter l'utilisation d'un sous-menu en cascade de second niveau pour un menu déroulant non persistant.
iv. présenter les niveaux inférieurs d'un menu dans des listes imbriquées ;	
v. éviter l'utilisation d'un sous-menu en cascade de second niveau pour un menu déroulant non persistant.	
16 d) l'indication de tout en-tête de section, codée de la façon appropriée.	11 b) l'indication de tout en-tête de section, pour qu'il soit détectable par les technologies d'adaptation informatiques.
16 e) l'indication de toute liste, codée de la façon appropriée.	
16 f) au moins un en-tête de section de premier niveau, qui reflète la nature ou la fonction du contenu de la page.	

Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :

Le critère de succès 1.3.1 des WCAG 2.0 est un principe général qui s'applique à plusieurs situations. Dans les standards SGQRI, on a plutôt choisi une approche plus concrète qui précise la portée de ce critère de succès en s'appuyant sur les techniques proposées par le W3C. Le tableau qui précède énumère les exigences des standards SGQRI qui découlent de ce critère de succès en ce qui concerne la perception de la structure. Nous verrons plus loin d'autres exigences qui correspondent également à 1.3.1 sur les formulaires et les tableaux.

Dans ce contexte, un site Web qui applique les techniques liées à la perception de la structure du critère de succès 1.3.1 est conforme aux standards SGQRI. Réciproquement, un site qui applique les exigences des standards SGQRI en cette matière est aussi conforme aux WCAG 2.0 pour ce critère de succès.

Voir aussi :

1. [Comprendre la règle 1.3 \[Adaptable\]](#)
2. [Comprendre le critère de succès 1.3.1 \[Information et relations\]](#)

Les formulaires

Le problème

Note : D'autres aspects de l'accessibilité des formulaires sont aussi traités aux règles [2.4 \(Navigation\)](#) et [3.3 \(aide à la saisie\)](#).

Pour être utilisable par une **personne aveugle**, un formulaire doit associer correctement les étiquettes et les champs de formulaire, afin qu'un lecteur d'écran puisse indiquer l'étiquette qui correspond au champ à remplir. Une association visuelle ne suffit pas : il faut que cette association soit créée dans le code de la page pour qu'un lecteur d'écran puisse l'interpréter correctement, sans avoir à jouer aux devinettes, avec la marge d'erreur que cela suppose.

Les personnes ayant des **limitations motrices** auront de la difficulté à sélectionner un bouton radio ou une case à cocher qui occupent une très petite surface à l'écran. Toutefois, lorsque l'étiquette et le champ sont correctement associés, l'utilisateur pourra cliquer n'importe où dans l'étiquette pour cocher ce type de champ.

La solution

Étiquettes

Vous devez associer explicitement les étiquettes et les champs correspondants avec l'attribut `for`, qui reprend le `id` du champ auquel il est associé :

- Donner un attribut `id` unique à chaque champ de formulaire.
- Donner à chaque balise `<label>` un attribut `for`, qui reprend **exactement** le contenu de l'attribut `id` du champ correspondant.

À moins que vous disposiez d'un outil spécialisé, cette association doit généralement être faite manuellement dans le code.

Exemple de code pour l'association d'une étiquette à un champ

```
<form method="post" action="unepage.html">
  <p> <label for="pnom">Prénom</label> <input id="pnom"
    name="pnom" type="text" /> </p>
  <p> <label for="nomf">Nom de famille</label> <input
    id="nomf" name="nomf" type="text" /> </p>
</form>
```

Title

Lorsqu'aucune étiquette n'est visible, vous devez placer la description du champ dans l'attribut `title`. C'est une des rares situations où les lecteurs d'écran liront le contenu de l'attribut `title` automatiquement. Il ne faut pas oublier cependant que l'étiquette joue un rôle explicatif pour tous vos visiteurs, et qu'il est donc préférable d'avoir une étiquette pour tout champ dont la fonction pourrait être ambiguë.

Exemple de code pour l'utilisation de `title`

```
<form method="post" action="unepage.html">
<p> <input id="recherche" title="Recherche :" name="rech" type="text" /> </p>
</form>
```

Groupes d'options

Lorsque c'est pertinent, les groupes d'options dans un champ de liste doivent être identifiés à l'aide de la balise `<optgroup>` et de l'attribut "label".

Exemple de code pour les groupes d'options

```
<form action="http://example.com/prog/someprog"
method="post">
<label for="food">What is your favorite food?</label>
<select id="food" name="food">
<optgroup label="Fruits"> <option
value="1">Apples</option> <option
value="3">Bananas</option> <option
value="4">Peaches</option> <option value="5">...</option>
</optgroup>
<optgroup label="Vegetables"> <option
value="2">Carrots</option> <option
value="6">Cucumbers</option> <option
value="7">...</option> </optgroup>
<optgroup label="Baked Goods"> <option value="8">Apple
Pie</option> <option value="9">Chocolate Cake</option>
<option value="10">...</option> </optgroup>
</select> </form>
```

Les règles qui s'appliquent aux formulaires

SGQRI 008-01 (site Web)	SGQRI 008-02 (doc. téléchargeable)	SGQRI 008-03 (multimédia)	WCAG 2.0
21 b) pour tout champ, comporter une étiquette codée de la façon appropriée, ou, lorsque l'espace est insuffisant pour placer une étiquette, la description de la fonction du champ concerné codée de la façon appropriée.	16. Tout formulaire téléchargeable à remplir de façon manuscrite doit être accompagné d'une offre d'assistance pour le remplir.	19 b) pour tout champ, comporter une étiquette détectable par les technologies d'adaptation informatiques, ou un texte d'assistance décrivant la fonction de ce champ.	1.3.1 Information et relations : l'information, la <u>structure</u> et les <u>relations</u> véhiculées par la <u>présentation</u> peuvent être <u>déterminées par un programme informatique</u> ou sont disponibles sous forme de texte. (Niveau A)
21 c) pour tout champ associé à une étiquette, comporter un nom	17 a) pour tout champ, comporter une étiquette détectable par les technologies d'adaptation informatiques, ou un texte d'assistance		

unique codé de la façon décrivant la fonction de appropriée.

Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :

Le critère de succès 1.3.1 des WCAG 2.0 est un principe général qui s'applique à plusieurs situations. Dans les standards SGQRI, on a plutôt choisi une approche plus concrète qui précise la portée de ce critère de succès en s'appuyant sur les techniques proposées par le W3C. Le tableau qui précède énumère les exigences des standards SGQRI qui découlent de ce critère de succès en ce qui concerne les formulaires. Nous verrons plus loin d'autres exigences qui correspondent également à 1.3.1 sur les tableaux.

Dans ce contexte, un site Web qui applique les techniques s'appliquant aux formulaires du critère de succès 1.3.1 est conforme aux standards SGQRI. Réciproquement, un site qui applique les exigences des standards SGQRI en cette matière est aussi conforme aux WCAG 2.0 pour ce critère de succès.

Voir aussi :

1. [Comprendre la règle 1.3 \[Adaptable\]](#)
2. [Comprendre le critère de succès 1.3.1 \[Information et relations\]](#)

Les tableaux de données

Le problème

Les tableaux de données constituent un environnement complexe pour les utilisateurs **aveugles ou malvoyants**, parce qu'ils ne peuvent en avoir une vision globale qui leur permettrait d'en comprendre facilement l'organisation.

Pour qu'un lecteur d'écran soit en mesure de percevoir les relations entre les données et les en-têtes qui leur donnent un sens, les cellules d'en-tête doivent être distinguées des cellules de données, et les relations entre les cellules doivent être explicitées lorsqu'il s'agit de tableaux complexes.

La solution

Tableaux simples

Pour un tableau simple, il s'agit seulement de distinguer les cellules d'en-tête `<th>` des cellules de données `<td>`. Les lecteurs d'écran pourront ainsi indiquer à l'utilisateur le titre de la colonne ou de la ligne où il se trouve.

Titre

Si un titre de tableau est utilisé, il ne doit pas être inclus dans le tableau (ex. dans une cellule fusionnée occupant toute la première rangée), mais présenté avec l'élément `<caption>`.

À moins que la structure du document ne l'indique, un titre de tableau devrait être codé avec l'élément `<caption>` plutôt qu'avec un en-tête de section.

Exemple de code pour les cellules d'en-tête et les cellules de données

```
<table>
<tr>
<th>Date</th>
<th>Sujets</th>
</tr>
<tr>
<td>Jeudi 26 juin 2008</td>
<td>Module 3</td>
</tr>
<tr>
<td>Vendredi, 27 juin 2008</td>
<td>Module 4</td>
</tr>
</table>
```

Date	Sujets
Jeudi 26 juin 2008	Module 3
Vendredi, 27 juin 2008	Module 4

Tableaux complexes

Pour les tableaux de données complexes, qui ont plus d'une ligne de titres ou plus d'une colonne de titres, vous devez associer explicitement toutes les cellules (sauf celles de la première ligne et de la première colonne) avec toutes les cellules d'en-têtes correspondantes.

Il faut donc d'abord assigner un attribut *id* unique (pour l'ensemble de la page) à chaque cellule d'en-tête.

Par la suite, il faut incorporer un attribut *headers* à chaque cellule de données. Cet attribut placera entre guillemets, séparés par un espace, tous les *id* des cellules de titre qui s'appliquent à la cellule courante.

Ce travail doit habituellement être réalisé à la main directement dans le code, car la plupart des logiciels auteurs n'ont pas prévu d'interface pour le faire. Il existe toutefois un outil développé par Vision Australia (en anglais seulement) qui permet, non seulement d'évaluer un tableau complexe, mais aussi de le coder manuellement ou automatiquement avec les attributs *id* et *headers*. Vous le trouverez à cette adresse : <http://www.visionaustralia.org.au/info.aspx?page=1812>.

Exemple de code pour l'utilisation de *id* et *headers*

```
<tr>
<th id="l1c1">Destination</th>
<th id="l1c2">Dates du déplacement</th>
<th id="l1c3">Repas</th>
<th id="l1c4">Hôtel</th>
<th id="l1c5">Transport</th>
<th id="l1c6">Total</th>
</tr>
<tr>
<th id="l2c1" headers="l1c1" rowspan="3">Gaspé</th>
<th id="l2c2" headers="l1c2 l2c1">25 août</th>
```

```

<td headers="l1c3 l2c1 l2c2">37</td>
<td headers="l1c4 l2c1 l2c2">112</td>
<td headers="l1c5 l2c1 l2c2">45</td>
<td headers="l1c6 l2c1 l2c2"> </td>
</tr>
<tr>
<th id="l3c2" headers="l1c2 l2c1">26 août</th>
<td headers="l1c3 l2c1 l3c2">27</td>
<td headers="l1c4 l2c1 l3c2">112</td>
<td headers="l1c5 l2c1 l3c2">45</td>
<td headers="l1c6 l2c1 l3c2"> </td>
</tr>

```

Rapport des frais de voyage

	Destination	Dates du déplacement	Repas	Hôtel	Transport	Total
		25 août	37	112	45	
Gaspé		26 août	27	112	45	

Sommaire et légende

Les tableaux de données complexes d'un site Web public ont besoin d'un sommaire, et peuvent également bénéficier d'une légende. Le sommaire peut compenser le manque de vision globale de l'utilisateur non-voyant en donnant une brève description de l'organisation du tableau. Il est inscrit dans l'attribut `summary` et peut être aussi long que nécessaire. Un bon sommaire doit décrire les grandes catégories d'informations présentées par colonne et par ligne, et signaler les irrégularités éventuelles correspondant aux cellules fusionnées. L'effet recherché ici est une vue d'ensemble, c'est pourquoi il n'est pas utile de reprendre dans le sommaire tous les titres de colonne et de ligne, mais plutôt d'en décrire les grandes catégories.

La légende, quant à elle, est une information complémentaire qui vient chapeauter un tableau à la façon d'un titre. Elle s'inscrit dans l'élément `<caption>`, qui doit être placé immédiatement sous l'élément `<table>`.

ATTENTION :

- Vous ne devez pas inscrire un sommaire vide (`summary=""`) pour les tableaux de présentation, parce que c'est un des critères utilisés par les lecteurs d'écran pour distinguer entre les tableaux de présentation et les tableaux de données. De même, les tableaux de mise en page doivent être exempts de titre `<caption>` et de cellules d'en-tête `<th>`.
- Des données tabulaires ne doivent pas être formatées avec des espaces pour simuler un balisage correct, car l'utilisateur ne pourrait naviguer de cellule en cellule dans un tel tableau avec un lecteur d'écran.

Exemple de code pour l'utilisation d'un sommaire et d'une légende

```

<table border="1" cellpadding="2" summary="Ce tableau
présente les frais de voyage. Par lignes, vous trouverez
les destinations et les dates ainsi qu'un grand total. Par

```

colonnes, sont présentées les catégories de dépenses ainsi qu'un total. Notez que la première colonne comporte des cellules fusionnées.> <caption>Rapport des frais de voyage</caption></table> [...]

Abréviations

Quand les titres des colonnes ou des lignes sont longs, et qu'il serait fastidieux pour l'utilisateur d'entendre répéter cette information à plusieurs reprises, il est préférable d'utiliser des abréviations. Par exemple, « Estimation des dépenses pour les soins de santé par les agences du Gouvernement durant la prochaine décennie » pourrait être abrégé par : « Estimation des dépenses ». De même, si un tableau comporte déjà des abréviations dans les cellules d'en-tête, on peut utiliser cette même technique pour en donner une interprétation plus compréhensible. Par exemple, un calendrier dont les jours de la semaine sont identifiés par deux lettres seulement (lu, ma, me, etc.) et qui serait donc peu compréhensible en synthèse vocale.

Exemples de code pour l'utilisation d'abréviations

```
<th abbr="Estimation des dépenses de santé"> Estimation  
des dépenses pour les soins de santé par les agences du  
Gouvernement durant la prochaine décennie</th> ou <th  
abbr="lundi">lu</th>
```

Les règles qui s'appliquent aux tableaux de données

SGQRI 008-01 (site Web)

22 a) pour un tableau de données, comporter des cellules d'en-tête de ligne ou de colonne codées de la façon appropriée.

SGQRI 008-02 (doc. téléchargeable)

18 a) pour un tableau de données, comporter des cellules d'en-têtes de ligne ou de colonne détectables par les technologies d'adaptation informatiques, ou offrir l'une des possibilités suivantes : i. soit un lien vers une page Web qui présente une version de ce tableau qui satisfait aux exigences du Standard sur l'accessibilité d'un site Web (SGQRI 008-01) ; ii. soit une description complète présentant les faits saillants ou une synthèse des données

SGQRI 008-03 (multimédia)

14 b) utiliser tout moyen offert par la technologie d'animation Web, afin de rendre détectable, par les technologies d'adaptation informatique, toute liste, tout en-tête de section et toute relation entre les cellules d'un tableau de données.

WCAG 2.0

1.3.1 Information et relations :
l'information, la structure et les relations véhiculées par la présentation peuvent être déterminées par un programme informatique ou sont disponibles sous forme de texte.
(Niveau A)

- présentées dans le tableau ;
- iii. soit un texte de remplacement offrant une présentation de l'information restructurée de façon linéaire.
- 18 b) pour un tableau complexe de données, comporter une association explicite entre les cellules de données et les cellules d'en-tête, qui est détectable par les technologies d'adaptation informatiques, ou offrir l'une des possibilités prévues au paragraphe a).
- 22 b) dans un tableau complexe de données, comporter un identifiant unique codé de la façon appropriée pour toute cellule d'en-tête, et les références aux cellules d'en-tête correspondantes, codées de la façon appropriée, pour toute cellule de données.
- 22 c) pour un tableau de présentation, éviter l'usage des attributs et des balises réservés à un tableau de données.
- 22 e) pour un tableau complexe de données, comporter un résumé, codé de la façon appropriée, qui décrit brièvement les grandes catégories d'information présentées par colonnes et par lignes, et qui note, s'il y a lieu, la présence d'irrégularités dans le nombre de lignes ou de colonnes.

Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :

Le critère de succès 1.3.1 des WCAG 2.0 est un principe général qui s'applique à plusieurs situations. Dans les standards SGQRI, on a plutôt choisi une approche plus concrète qui précise la portée de ce critère de succès en s'appuyant sur les techniques proposées par le W3C. Le tableau qui précède énumère les exigences des standards SGQRI qui découlent de ce critère de succès en ce qui concerne les tableaux. Toutefois, les standards SGQRI privilégient l'une des techniques d'association (celle qui fonctionne avec tous les lecteurs d'écran) parmi celles proposées par le W3C et circonscrivent l'utilisation d'un résumé aux tableaux complexes dans les sites Web publics, c'est-à-dire aux tableaux où ce résumé est réellement utile. Il est bon de rappeler ici que les techniques proposées par les WCAG 2.0 le sont à titre indicatif et qu'elles n'ont pas de

valeur normative.

Nous avons donc vu que les standards SGQRI comportent des exigences qui correspondent au critère de succès 1.3.1 sur trois grands aspects : la perception de la structure, les formulaires et les tableaux.

Dans ce contexte, un site Web qui applique les exigences des standards SGQRI en matière de tableau est conforme au critère de succès 1.3.1 des WCAG 2.0. Toutefois, un site Web qui applique, conformément aux WCAG 2.0, une autre technique pour l'association des cellules que celle reconnue par les standards SGQRI sera non conforme aux standards SGQRI.

Voir aussi :

1. [Comprendre la règle 1.3 \[Adaptable\]](#)
2. [Comprendre le critère de succès 1.3.1 \[Information et relations\]](#)

L'ordre de lecture

Le problème

L'ordre de parcours du contenu est un élément important pour faciliter la compréhension de ce contenu. En HTML ou XHTML, l'ordre de lecture correspond à l'ordre du contenu dans le code source de la page, alors qu'en format PDF, il reflète l'ordre des balises. C'est dans cet ordre que le contenu sera lu par la synthèse vocale d'une personne ayant des **limitations visuelles ou cognitives**.

Cet ordre sera aussi celui dans lequel le contenu pourra être parcouru au clavier, avec la touche tabulation, par une personne dont les limitations motrices ne lui permettent pas d'utiliser une souris.

Il peut y avoir plus d'un ordre logique pour un parcours visuel de la page, mais un seul ordre peut être déterminé pour l'accessibilité.

La solution

- Pour corriger ce type de problème, il suffit de modifier l'ordre de présentation du contenu dans le code source (ex. l'ordre des <div>).
- Si la page n'utilise pas de tableaux de présentation, cet ordre peut être vérifié en désactivant la feuille de style.
 - Bien que les règles d'accessibilité recommandent l'utilisation des feuilles de style CSS pour contrôler la mise en page et la présentation, vous devez vous assurer que vos pages demeurent lisibles sans elles.
 - Le but recherché est la compatibilité avec les synthèses vocales et certains appareils mobiles (téléphones, assistants personnels, etc.) et la possibilité de désactiver ou de remplacer la feuille de style du concepteur par celle de l'utilisateur, pour obtenir un environnement visuel mieux adapté à certains types de limitations.
- Si la page utilise un ou plusieurs tableaux de présentation, vous devrez les linéariser pour vérifier que l'ordre de lecture est correct. **ATTENTION : il va sans dire qu'un tableau de données ne doit pas être linéarisé, et que dans une page linéarisée, il faudra donc faire abstraction du contenu du tableau de données.**
- L'espacement entre les caractères d'un mot ne doit pas être contrôlé par l'insertion

- d'espaces, mais par la feuille de style (letter-spacing).
- Si des changements de direction doivent être indiqués pour un texte qui se lirait de droite à gauche, il faut le faire avec l'attribut *dir*.

Exemple de code fautif pour l'ordre de lecture

```
<table>
<caption>Liste d'universités</caption>
<tr>
<td><strong>Université Bishop's</strong></td>
<td><strong>Université Concordia</strong></td>
</tr>
<tr>
<td>Sherbrooke : (819) 822-9600</td>
<td>Montréal : (514) 848-2424</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Université Laval</strong></td>
<td><strong>Université McGill</strong></td>
</tr>
<tr>
<td>Québec : (418) 656-3333</td>
<td>Montréal : (514) 398-4455</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Université de Montréal</strong></td>
<td><strong>École des HÉC de Montréal</strong></td>
</tr>
<tr>
<td>Montréal : (514) 343-6111</td>
<td>Montréal : (514) 340-6000</td> </tr>
</table>
```

Liste d'universités

Université Bishop's	Université Concordia
Sherbrooke : (819) 822-9600	Montréal : (514) 848-2424
Université Laval	Université McGill
Québec : (418) 656-3333	Montréal : (514) 398-4455
Université de Montréal	École des HÉC de Montréal
Montréal : (514) 343-6111	Montréal : (514) 340-6000

Autre exemple de code fautif pour l'ordre de lecture

Présentation linéaire :

Liste des universités

Université Bishop's

Université Concordia

Sherbrooke : (819) 822-9600

Montréal : (514) 848-2424

Université Laval

Université McGill

Québec : (418) 656-3333
Montréal : (514) 398-4455
Université de Montréal
École des HEC de Montréal
Montréal : (514) 343-6111
Montréal : (514) 340-6000
[...]

```
<table border="1">
<caption>Liste des universités</caption>
<tbody>
<tr>
<td>
<strong>Université Bishop's</strong><br>
Sherbrooke : (819) 822-9600
</td>
<td>
<strong>Université Concordia</strong><br>
Montréal : (514) 848-2424
</td>
</tr>
<tr>
<td>
<strong>Université Laval</strong><br>
Québec : (418) 656-3333
</td>
<td>
<strong>Université McGill</strong><br>
Montréal : (514) 398-4455
</td>
</tr>
<tr>
<td>
<strong>Université de Montréal</strong><br>
Montréal : (514) 343-6111
</td> [...]
```

Les règles qui s'appliquent à l'ordre de lecture

SGQRI 008-01
(site Web)

11 Toute page Web doit utiliser une feuille de style pour gérer la présentation de tout élément textuel.

Toutefois, si cette feuille est désactivée, la page Web doit présenter le même

SGQRI 008-02
(doc. téléchargeable)

SGQRI 008-03
(multimédia)

WCAG 2.0

1.3.2 Ordre séquentiel logique : lorsque l'ordre de présentation du contenu affecte sa signification, un ordre de lecture correct peut être déterminé par un programme

contenu, organisé selon un ordre séquentiel logique, respectant le contraste de luminosité décrit au paragraphe e) du premier alinéa de l'article 16.

18 a) comporter un ordre séquentiel logique, détectable par les technologies d'adaptation informatiques.	13 a) comporter un ordre séquentiel logique, détectable par les technologies d'adaptation informatiques, et qui donne accès à tout le contenu informatif.	16 a) comporter un ordre séquentiel logique, détectable par les technologies <u>informatique</u> . (Niveau A)
22 d) pour une information incluse dans un tableau de présentation, respecter un ordre séquentiel logique du contenu une fois cette information restructurée de façon linéaire.	18 c) pour une information incluse dans un tableau de présentation, respecter un ordre séquentiel logique du contenu une fois cette information restructurée de façon linéaire.	

Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :

Les exigences des standards SGQRI précisent la portée et la façon d'appliquer le critère de succès 1.3.2. Qu'il s'agisse de la feuille de styles, d'un ordre séquentiel logique détectable pour les technologies d'adaptation ou de l'ordre des contenus dans un tableau de présentation.

Dans ce contexte, un site Web qui applique les exigences des standards SGQRI quant à l'ordre de lecture est conforme au critère de succès 1.3.2 des WCAG 2.0. Réciproquement, un site Web qui applique le critère de succès 1.3.2 des WCAG 2.0 est conforme aux standards SGQRI.

Voir aussi :

1. [Comprendre la règle 1.3 \[Adaptable\]](#)
2. [Comprendre le critère de succès 1.3.2 \[Ordre séquentiel logique\]](#)

Les caractéristiques sensorielles

Le problème

Des indices visuels, comme l'indentation, sont utilisés pour communiquer de l'information, qui doit aussi être donnée en texte pour qu'une **personne aveugle** puisse les percevoir (ex. l'indentation d'un message dans un forum de discussion).

De même, on ne peut se fier seulement sur le positionnement d'un élément pour en comprendre la nature ou la fonction (ex. un champ de recherche sans étiquette placé en

haut à droite de la page).

Parmi les caractéristiques sensorielles qui peuvent être porteuses d'information, on peut aussi considérer la forme, l'orientation ou le son.

Ce type de situation fait appel à la créativité pour trouver les meilleurs moyens de transmettre une information équivalente.

La solution

- Il n'y a pas de solution « toute faite » à ce genre de problème, l'essentiel étant d'abord de réaliser qu'il y a un problème, puis de faire preuve de créativité.
- Pour un champ de recherche, on peut remplacer une étiquette manquante par un attribut *title* qui jouera le même rôle.
- Dans d'autres situations, l'information textuelle équivalente peut être transmise de façon invisible en utilisant, par exemple, un positionnement CSS hors écran.
- Il faut cependant éviter d'utiliser *visibility:hidden* ou *display:none*, qui sont deux propriétés CSS reconnues et appliquées par les lecteurs d'écran. La logique étant que si cette information doit être cachée à un utilisateur voyant, elle doit aussi être cachée à un utilisateur aveugle. Le positionnement hors écran ou l'utilisation d'un gif invisible avec un texte de remplacement demeurent donc les seules options possibles.
- Certains symboles sont utilisés pour communiquer une information (ex. un crochet, une flèche, un caractère représentant une émoticône ou binette, etc.). Plusieurs de ces symboles ne sont pas reconnus par les lecteurs d'écran, en synthèse vocale ou en braille, et il faut donc utiliser des images (icônes) dont un attribut *alt* pourra donner la signification.

Les règles qui s'appliquent aux caractéristiques sensorielles

SGQRI 008-01 (site Web)	SGQRI 008-02 (doc. téléchargeable)	SGQRI 008-03 (multimédia)	WCAG 2.0
17 a) offrant un texte ou une image avec un texte de remplacement pour tout contenu faisant appel à une perception sensorielle pour communiquer une information, indiquer une action, solliciter une réponse ou distinguer un élément visuel.	12 a) offrant un texte ou une image avec un texte de remplacement pour tout contenu faisant appel à une perception sensorielle pour communiquer une information, indiquer une action, solliciter une réponse ou distinguer un élément visuel.	15 a) offrant un texte ou une image avec un texte de remplacement pour tout contenu faisant appel à une perception sensorielle pour communiquer une information, indiquer une action, solliciter une réponse ou distinguer un élément visuel.	1.3.3 Caractéristiques sensorielles : les instructions données pour la compréhension et l'utilisation du contenu ne doivent pas reposer uniquement sur les caractéristiques sensorielles des éléments comme la forme, la taille, l'emplacement visuel, l'orientation ou le son. (Niveau A) <i>Note : pour les exigences liées à la couleur, se référer à la Règle 1.4.</i>
18 f) pour tout schéma, graphe, organigramme ou diagramme présenté sous la forme de texte, satisfaire à l'une des deux exigences	13 e) pour tout schéma, graphe, organigramme ou diagramme présenté sous la forme de texte, satisfaire à l'une des deux exigences prévues au paragraphe g) du	16 e) pour tout schéma, graphe, organigramme ou diagramme présenté sous la forme de texte, satisfaire à l'une des deux exigences	

prévues au paragraphe h) du premier alinéa de l'article 20.

prévues au paragraphe g) du premier alinéa de l'article 18.

Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :

Les exigences des standards SGQRI précisent la portée et la façon d'appliquer le critère de succès 1.3.3 sur les caractéristiques sensorielles et 1.4.1 sur l'utilisation de la couleur, car elle fait aussi appel à une perception sensorielle. En ce qui concerne les schémas, graphes, organigrammes et diagrammes, il s'agit d'une application spécifique découlant directement du critère 1.3.3.

Dans ce contexte, un site Web qui applique les exigences des standards SGQRI en matière de perception sensorielle est conforme aux critères de succès 1.3.3 et 1.4.1 des WCAG 2.0. Réciproquement, un site Web qui applique les critères de succès 1.3.3 et 1.4.1 des WCAG 2.0 est conforme aux standards SGQRI.

PERCEPTEBLE : Règle 1.4 Distinguable

by [Jean-Marie D'Amour](#) — Dernière modification 19/02/2011 19:59

Règle 1.4 Distinguable : Faciliter la perception visuelle et auditive du contenu par l'utilisateur, notamment en séparant l'avant-plan de l'arrière-plan.

La règle 1.4 couvre aussi plusieurs aspects touchant à la perception.

Table des matières

- [Utilisation de la couleur](#)
- [Contrastes visuels et sonores](#)
- [La présentation visuelle du texte](#)

Utilisation de la couleur

Le problème

La couleur est parfois utilisée pour communiquer de l'information qui ne sera pas perceptible pour un bon nombre de personnes ayant une **incapacité visuelle**. Les personnes aveugles n'en n'auront évidemment pas connaissance, mais beaucoup de personnes malvoyantes ont un problème de perception des couleurs. Il y a aussi les daltoniens qui représentent 8,5 % de la population masculine.

Il existe plusieurs formes de daltonisme partiel (dyschromatopsie), la plus fréquente étant la confusion du vert et du rouge. Les autres formes de daltonisme sont nettement plus rares (comme la confusion du bleu et du jaune), la plus rare de toutes étant la déficience totale de la perception des couleurs (achromatopsie), où le sujet ne perçoit que des nuances de gris.

Toute information transmise par la couleur doit donc aussi être transmise sous forme de texte.

La solution

- Dans les consignes données, ou dans les mécanismes de navigation, vous ne devez pas vous en remettre seulement aux couleurs, car une personne qui ne perçoit pas les couleurs doit pouvoir se fier à des indices textuels redondants, la couleur étant un indice supplémentaire pour ceux qui la perçoivent. Par exemple, il ne suffit pas de mettre les champs obligatoires d'un formulaire en rouge, car ceux-ci doivent aussi être indiqués, soit par une icône comportant un alt explicite, soit par un texte visible pour tous.
- Si des différences de couleurs ont une signification dans une image, ces informations doivent être données dans le texte de remplacement de l'image.
- Il est important que les éléments de navigation soit facilement identifiables par un autre moyen que la couleur. Ceci s'applique non seulement aux menus, mais aussi aux liens que l'on trouve à l'intérieur du texte. Un contraste de 3 pour 1 est exigé entre la couleur du texte environnant et la couleur du lien.
- La meilleure pratique pour l'identification des liens est le soulignement, au moins au survol de la souris et au focus.

Les règles qui s'appliquent à l'utilisation de la couleur

SGQRI 008-01 (site Web)

15 a) permettre d'identifier facilement tout élément de navigation.

17 a) offrant un texte ou une image avec un texte de remplacement pour tout contenu faisant appel à une perception sensorielle pour communiquer une information, indiquer une action, solliciter une réponse ou distinguer un élément visuel.

SGQRI 008-02 (doc. téléchargeable)

10 a) permettre d'identifier facilement tout élément de navigation.

12 a) offrant un texte ou une image avec un texte de remplacement pour tout contenu faisant appel à une perception sensorielle pour communiquer une information, indiquer une action, solliciter une réponse ou distinguer un élément visuel.

SGQRI 008-03 (multimédia)

13 a) permettre d'identifier facilement tout élément de navigation.

15 a) offrant un texte ou une image avec un texte de remplacement pour tout contenu faisant appel à une perception sensorielle pour communiquer une information, indiquer une action, solliciter une réponse ou distinguer un élément visuel.

WCAG 2.0

1.4.1 Utilisation de la couleur : la couleur n'est pas utilisée comme la seule façon de véhiculer de l'information, d'indiquer une action, de solliciter une réponse ou de distinguer un élément visuel. (Niveau A)

Note : ce critère de succès traite spécifiquement de la perception des couleurs. Les autres formes de perception sont traitées à la [règle 1.3](#), comme l'accès à la couleur par programme informatique, et les autres formes de codage de la présentation visuelle.

Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :

Les exigences des standards SGQRI à propos des éléments de navigation constituent une application spécifique du critère de succès 1.4.1. Les autres aspects touchant à l'utilisation de la couleur sont plutôt traités avec les exigences portant sur la perception sensorielle pour le critère de succès 1.3.3.

Dans ce contexte, un site Web conforme aux standards SGQRI est également conforme au WCAG 2.0. Réciproquement, un site Web qui est conforme au critère de succès 1.4.1 est également conforme aux standards SGQRI.

Voir aussi :

1. [Comprendre la règle 1.4 \[Distinguable\]](#)
2. [Comprendre le critère de succès 1.4.1 \[Utilisation de la couleur\]](#)

Contrastes visuels et sonores

Le problème

Le **contraste visuel** est un élément très important de la lisibilité, aussi bien pour les couleurs de texte et de fond de la page, que pour celles des images contenant du texte (souvent utilisées pour le système de navigation ou pour de la publicité).

Les **personnes malvoyante** et la **population vieillissante** sont particulièrement sensibles au niveau de contraste. Pour les personnes malvoyantes, cela va un peu de soi, mais pour la population vieillissante, il est intéressant de noter que dans le processus normal de vieillissement de l'œil, même d'un œil en bonne santé, une personne de 65 ans a besoin d'un niveau de luminosité 4 fois supérieur à celui nécessaire à une personne de 20 ans. À 80 ans, ce n'est plus 4 fois, mais 10 fois plus de lumière qui est nécessaire.

Il est également important de noter que des caractères gras ou plus gros peuvent compenser pour un contraste plus faible.

D'autre part, dans un clip audio préenregistré, les personnes ayant des **limitations auditives** peuvent avoir de la difficulté à percevoir la parole lorsqu'un fond sonore trop présent n'offre pas de **contraste sonore** suffisant avec la parole au premier plan.

Notons également que pour les personnes ayant des **limitations visuelles ou cognitives**, un **fond sonore démarrant automatiquement** sur une page Web vient en concurrence avec la synthèse vocale, et nuit à la compréhension de celle-ci. Le problème n'est donc pas de rendre ce son perceptible, mais de s'assurer que la synthèse vocale sera perceptible malgré ce fond sonore.

La solution

Contraste visuel

- Pour améliorer le contraste visuel, il faut agir sur l'une des deux couleurs, ou sur les deux pour les rendre plus foncées ou plus pâles.
- Si une page ne peut offrir un contraste visuel suffisant, un bouton devrait être offert pour basculer vers une feuille de style offrant un contraste suffisant.
- Si du texte réel est superposé à une image d'arrière-plan, vous devez vous assurer que le contraste est suffisant.
- WCAG 2.0 considère comme un échec le fait de définir une couleur de texte sans définir en même temps une couleur d'arrière-plan, et inversement.
- Heureusement, nous disposons d'outils qui permettent de mesurer le rapport de contraste visuel, et qui nous permettent donc de nous baser sur des données objectives :
 - Option logicielle pour mesurer le contraste visuel : l'outil *Contrast Analyzer*, version 2.0 : pour Windows <http://www.paciellogroup.com/resources/CCA2.2-fr.zip> ou pour Mac <http://www.paciellogroup.com/resources/CCAMAC.dmg>.
 - Autres options pour mesurer le contraste visuel :
 - une interface Web (WCAG 1.0) : <http://juicystudio.com/services/colourcontrast.php>
 - un module complémentaire pour FireFox : <http://juicystudio.com/article/colour-contrast-analyser-firefox-extension.php>
 - la Web Accessibility Toolbar 2.0 pour Internet Explorer : <http://www.paciellogroup.com/resources/wat-ie-about.html>

Contraste sonore

- Dans un clip audio pré-enregistré, le fond sonore doit être éliminé. On doit donner la possibilité de le désactiver, ou il doit être minimisé en assurant un contraste d'au moins 20 dB, soit un fond sonore 4 fois plus faible que la parole au premier plan.
- Contrôle du son : Il faut minimiser l'impact d'un fond sonore qui démarre automatiquement, en limitant celui-ci à 3 secondes, ou en permettant à l'utilisateur de l'arrêter facilement (en plaçant un bouton permettant d'arrêter le son au début de la page).

Les règles qui s'appliquent aux contrastes visuels et sonores

SGQRI 008-01
(site Web)

SGQRI 008-02
(doc.
téléchargeable)

SGQRI 008-03
(multimédia)

WCAG 2.0

17 d) permettant d'arrêter facilement, dès l'entrée dans la page Web, un fond sonore qui dure plus de trois secondes.

12 c) permettant d'arrêter facilement, dès l'entrée dans le document téléchargeable, un fond sonore qui dure plus de trois secondes.

15 d) permettant d'arrêter facilement, dès l'entrée dans l'animation Web, un fond sonore qui dure plus de trois secondes.

17 e) comportant, à l'exception d'un texte uniquement décoratif, d'un logo ou d'un nom de marque, un rapport de contraste de luminosité satisfaisant à l'une des exigences suivantes : i. le rapport de contraste de

l'exception d'un texte uniquement décoratif, d'un logo ou d'un nom de marque, un rapport de contraste de luminosité entre le texte, présenté ou non dans une image, et son arrière-plan d'au moins 4,5 pour 1, ou de 3 pour 1 dans le cas de texte agrandi.

15 e) comportant, à l'exception d'un texte uniquement décoratif, d'un logo ou d'un nom de marque, un rapport de contraste de luminosité entre le texte, présenté ou non dans une image, et son arrière-plan d'au moins 4,5 pour 1,

1.4.2 Contrôle du son : si du son sur une page Web est audible automatiquement pendant plus de 3 secondes, un mécanisme est disponible pour le mettre en pause, l'arrêter ou pour en contrôler le volume de façon indépendante du niveau de volume du système général. (Niveau A)

Note : puisque tout contenu ne satisfaisant pas à ce critère de succès peut interférer avec la capacité de l'utilisateur à exploiter la page entière, tout le contenu présent dans la page Web (qu'il soit utilisé pour satisfaire à d'autres critères de succès ou non) doit satisfaire à ce critère de succès. Voir l'exigence de conformité 5 : Non-interférence.

1.4.3 Contraste (minimum) : la présentation visuelle du texte et du texte sous forme d'image a un rapport de contraste d'au moins 4,5:1, sauf dans les cas suivants : (Niveau AA)

- **Texte agrandi** : le texte agrandi et le texte agrandi sous forme d'image ont un rapport de contraste d'au moins 3:1;
- **Texte décoratif** : aucune

luminosité entre le texte, présenté ou non dans une image, et son arrière-plan doit être au moins de 4,5 pour 1, ou de 3 pour 1 dans le cas de texte agrandi ; ii. la page Web doit offrir deux feuilles de style de remplacement respectant ces niveaux de contraste de luminosité, l'une en polarité normale et l'autre en polarité inversée, en plus de la feuille de style de base de la page Web.

17 f) permettant de déterminer explicitement les couleurs de texte et d'arrière-plan d'un même élément de texte dans une page Web de façon à satisfaire à l'une des exigences prévues au paragraphe e).

ou de 3 pour 1 dans le cas de texte agrandi.

exigence de contraste pour le texte ou le texte sous forme d'image qui fait partie d'un composant d'interface utilisateur inactif, qui est purement décoratif, qui est invisible pour tous ou qui est une partie d'une image contenant un autre contenu significatif.

- **Logotypes** : aucune exigence de contraste pour le texte faisant partie d'un logo ou d'un nom de marque.

1.4.6 Contraste (amélioré) : la présentation visuelle du texte et du texte sous forme d'image a un rappor de contraste d'au moins 7:1, sauf dans les cas suivants : (Niveau AAA)

- **Texte agrandi** : le texte agrandi et le texte agrandi sous forme d'image ont un rapport de contraste d'au moins 4,5:1;
- **Texte décoratif** : aucune

exigence de contraste pour le texte ou le texte sous forme d'image qui fait partie d'un composant d'interface utilisateur inactif, qui est purement décoratif, qui est invisible pour tous ou qui est une partie d'une image contenant un autre contenu significatif.

- **Logotypes** : aucune exigence de contraste pour le texte faisant partie d'un logo ou d'un nom de marque.

1.4.7 Arrière-plan sonore de faible volume ou absent : pour un contenu seulement audio pré-enregistré qui (1) contient principalement de la parole au premier plan, (2) n'est pas un CAPTCHA ou un logo sonore et (3) qui n'est pas une vocalisation dont l'intention est principalement d'être musicale comme une chanson ou un rap, au moins l'une des conditions suivantes est vraie : (Niveau AAA)

- **Sans arrière-plan** : le contenu audio ne contient pas d'arrière-plan sonore.
- **Désactivation** : l'arrière-plan sonore peut être désactivé.
- **20 dB** : l'arrière-plan sonore est au moins 20 décibels plus faible que le contenu parlé au premier plan sauf pour certains effets sonores occasionnels durant seulement une ou deux secondes. *Note* : par la définition du « décibel », le volume de l'arrière-plan sonore correspondant à cette exigence est approximativement quatre fois plus faible que le contenu parlé au premier

plan.

Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :

Concernant le contrôle du son, les standards SGQRI ne retiennent qu'une des deux options offertes par le critère de succès 1.4.2, celle consistant à offrir un mécanisme pour arrêter le son s'il dure plus de trois secondes.

Un site Web conforme aux standards SGQRI est donc également conforme au WCAG 2.0 pour les critères de succès de niveau AA. Toutefois, un site Web qui offrirait seulement un mécanisme permettant de contrôler le volume de façon indépendante, ne serait pas conforme aux standards SGQRI.

Voir aussi :

1. [Comprendre la règle 1.4 \[Distinguable\]](#)
2. [Comprendre le critère de succès 1.4.2 \[Contrôle du son\]](#)
3. [Comprendre le critère de succès 1.4.3 \[Contraste \(Minimum\)\]](#)
4. [Comprendre le critère de succès 1.4.6 \[Contraste \(amélioré\)\]](#)
5. [Comprendre le critère de succès 1.4.7 \[Arrière-plan sonore de faible volume ou absent\]](#)

La présentation visuelle du texte

Le problème

Un texte présenté sous forme d'image devient flou lorsqu'il est agrandi 4 fois, 8 fois ou 12 fois à l'aide d'un logiciel de grossissement utilisé par les **personnes malvoyantes**. C'est pourquoi il faut en limiter l'usage.

De plus, jusqu'à la version 6 d'Internet Explorer, il était impossible de grossir les caractères définis avec une taille fixée en pixels ou en points. Cette rigidité de la présentation pose problème aux **personnes malvoyantes**, en les obligeant à recourir constamment à un logiciel de grossissement, même pour un agrandissement minime du texte. Dans la plupart des autres navigateurs, et maintenant aussi dans Internet Explorer 7 et plus, l'utilisateur dispose d'une fonction zoom intégrée au navigateur lui-même, ce qui peut poser des problèmes de chevauchement de texte sur certaines pages Web, lorsqu'on agrandit la page jusqu'à 200 %.

De plus, certaines personnes doivent pouvoir modifier les couleurs pour obtenir une présentation plus facile à lire.

Pour améliorer la lisibilité d'une page pour les personnes ayant une **incapacité cognitive**, il faut aussi considérer d'autres aspects, comme la longueur des lignes de texte (des colonnes plus étroites sont plus facile à lire), la justification (alignement à droite et à gauche) qui fait varier l'espacement entre les mots et rend la lecture plus difficile, ainsi que l'espacement entre les lignes et les paragraphes, qui facilite aussi la lecture.

La solution

- À l'exclusion d'un logo ou d'une image de marque, il faut éviter autant que possible d'utiliser du texte sous forme d'image :

- Au niveau AA, WCAG 2.0 demande que du texte soit utilisé chaque fois qu'une présentation visuelle similaire peut être réalisée avec du texte et une feuille de style CSS.
- Au niveau AAA, WCAG 2.0 limite l'utilisation de texte sous forme d'image à du texte purement décoratif ou à une présentation jugée essentielle (ex. un logo, une image de marque ou la représentation d'une police de caractères).
- Il est aussi possible d'offrir un élément d'interface qui permette de basculer entre une présentation en image de texte et une présentation en texte.
- Dans plusieurs cas, du véritable texte pourrait être superposé à une image de fond, ou alors, le texte pourrait simplement être présenté immédiatement avant (au-dessus) ou immédiatement après (au-dessous) l'image où il était inscrit.
- Pour la présentation visuelle du texte :
 - Vous devez utiliser des mesures de taille de polices en pourcentages, en « em », ou les tailles prédéfinies comme medium, large...
 - Vous devez vous assurer qu'aucun contenu ne se chevauchera, ne sera masqué ou tronqué, lorsque l'on grossira le texte avec la Taille d'affichage la plus grande de IE 6, ainsi qu'avec un facteur de zoom de 200 %. Cela doit aussi s'appliquer à la taille des champs textuels d'un formulaire.
 - Vous pouvez offrir des boutons permettant d'agrandir la taille de la police jusqu'à 200 %. Vous devrez alors vérifier qu'aucun contenu ne se chevauchera, ni ne sera masqué ou tronqué. Cela doit aussi s'appliquer à la taille des champs textuels d'un formulaire.
- Pour permettre le changement des couleurs, vous devez gérer celles-ci via la feuille de styles CSS, en prenant soin de toujours définir une couleur d'arrière-plan chaque fois que vous définissez une couleur de texte. Cela peut se faire en tenant compte des couleurs héritées par l'effet de cascade.
- Pour gérer la longueur des lignes de texte, il suffit d'offrir un mécanisme qui permet d'obtenir cette présentation. Ce peut être simplement l'une des deux options suivantes :
 - Une feuille de style alternative.
 - Une conception fluide qui permette à l'utilisateur d'ajuster la largeur des colonnes en modifiant la taille de la fenêtre de son navigateur.
- Pour l'interlignage et l'alignement à droite ou à gauche, vous pouvez adopter ce style dans tout le site Web, ou proposer une feuille de style alternative.

Dans tous les cas, vous devriez vérifier que votre page demeure lisible sans la feuille de style, sans perte de contenu informatif ni dérangement de l'ordre de lecture logique. En effet, un utilisateur peut vouloir désactiver votre feuille de style, ou la remplacer, pour obtenir une présentation qui réponde mieux à ses besoins.

Les règles qui s'appliquent à la présentation visuelle du texte

**SGQRI 008-01
(site Web)**

**SGQRI 008-02
(doc.
téléchargeable)**

**SGQRI 008-03
(multimédia)**

WCAG 2.0

11) Toute page Web doit utiliser une feuille de style pour gérer la présentation de tout

1.4.5 Texte sous forme d'image :
si les technologies utilisées peuvent réaliser la présentation visuelle, du texte est utilisé pour véhiculer

élément textuel.
Toutefois, si cette feuille est désactivée, la page Web doit présenter le même contenu organisé selon un ordre séquentiel logique respectant le contraste de luminosité décrit au paragraphe e) du premier alinéa de l'article 16.

15 j) permettre de redimensionner jusqu'à 200 % tout élément de navigation sans perte de lisibilité.

17 g) spécifiant la taille d'une police de caractères avec une unité de mesure relative.

17 h) conservant, lorsqu'un bloc de texte est grossi jusqu'à 200 %, son contenu et ses fonctionnalités et sans que ce bloc n'en chevauche un autre.

l'information plutôt que du texte sous forme d'image sauf dans les cas suivants : (Niveau AA)

- **Personnalisable** : le texte sous forme d'image peut être personnalisé visuellement selon les exigences de l'utilisateur;
- **Essentielle** : une présentation spécifique du texte est essentielle à l'information véhiculée.

Note : les logotypes sont considérés comme essentiels (le texte qui fait partie d'un logo ou d'un nom de marque).

11. Tout sous-titre d'un contenu vidéo doit pouvoir être redimensionné jusqu'à 200 % sans perte de lisibilité.

13 i) permettre de redimensionner jusqu'à 200 % tout élément de navigation sans perte de lisibilité.

15 f) conservant, lorsqu'un bloc de texte est grossi jusqu'à 200 %, son contenu et ses fonctionnalités et sans que ce bloc n'en chevauche un autre.

1.4.4 Redimensionnement du texte : à l'exception des sous-titres et du texte sous forme d'image, le texte peut être redimensionné jusqu'à 200 pour cent sans l'aide d'une technologie d'assistance et sans perte de contenu ou de fonctionnalité. (Niveau AA)

1.4.8 Présentation visuelle : pour la présentation visuelle des blocs de texte, un mécanisme est disponible permettant de réaliser ce qui suit : (Niveau AAA)

1. Les couleurs de premier

plan et d'arrière-plan peuvent être choisies par l'utilisateur.

2. La largeur n'excède pas 80 caractères ou glyphs (40 si CJK).
3. Le texte n'est pas justifié (aligné simultanément à droite et à gauche).
4. L'espacement entre les lignes (interlignage) est d'une valeur d'au moins 1,5 dans les paragraphes et l'espacement entre les paragraphes est au moins 1,5 fois plus grand que la valeur de l'interligne.
5. La taille du texte peut être redimensionnée jusqu'à 200 pour cent sans l'aide d'une technologie d'assistance et sans que l'utilisateur soit obligé de faire défiler le texte horizontalement pour lire une ligne complète dans une fenêtre plein écran.

1.4.9 Texte sous forme d'image (sans exception) : le texte sous forme d'image est utilisé seulement pour du texte purement décoratif ou lorsqu'une présentation spécifique du texte est essentielle à l'information véhiculée. (Niveau AAA)

Note : les logotypes (le texte qui fait partie d'un logo ou d'un nom de marque) sont considérés comme essentiels.

Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :

Pour la présentation visuelle du texte, dans le standard SGQRI sur l'accessibilité d'un site Web, l'exigence portant sur l'utilisation d'une feuille de style est une application du critère de succès 1.4.5 bien que l'on ne retienne pas l'exception sur la personnalisation du texte présenté sous forme d'image étant donné son application technique difficile. Quant aux exigences correspondant au critère de succès 1.4.4, elles sont des applications plus concrètes de ce critère de succès même si, là aussi on n'a pas retenu les exceptions

prévues par les WCAG 2.0.

Un site Web conforme aux standards SGQRI est donc également conforme au WCAG 2.0 pour les critères de succès de niveau AA. Toutefois, un site Web qui offrirait seulement un mécanisme permettant de personnaliser le texte sous forme d'image ou qui ne permettrait pas le redimensionnement des sous-titres, ne serait pas conforme aux standards SGQRI.

PRINCIPE 2 : UTILISABLE

by [Jean-Marie D'Amour](#) — Dernière modification 26/02/2009 10:39

Principe 2 : utilisable - Les composants de l'interface utilisateur et de navigation doivent être utilisables.

Ce principe touche un grand nombre de personnes ayant des limitations fonctionnelles. Que ces limitations soient de nature :

- visuelle;
- motrice ou
- cognitive.

Ce principe fait appel à quatre règles touchant à quatre aspects importants de l'utilisabilité pour les personnes ayant des limitations fonctionnelles :

1. L'utilisabilité au clavier pour les personnes incapables d'utiliser une souris à cause de limitations visuelles ou motrices.
 1. Utilisabilité au clavier (A)
 2. Pas de piège au clavier (A)
 3. Utilisabilité au clavier sans exception (AAA)
2. Un délai suffisant pour lire le contenu et interagir avec ce contenu pour les personnes ayant plus de difficulté à comprendre à cause de limitations cognitives ou plus de difficulté à manipuler ce contenu à cause de limitations visuelles ou motrices.
 1. Réglage du délai de consultation et d'interaction (A)
 2. Mettre en pause, arrêter, masquer les contenus en mouvement (A)
 3. Pas de délai d'exécution (AAA)
 4. Sans interruptions sauf urgence (AAA)
 5. Nouvelle authentification sans perte de données (AAA)
3. Un contenu qui évite les effets de clignotement stroboscopique susceptibles de déclencher une crise d'épilepsie chez certains utilisateurs dits photosensibles.
 1. Pas plus de trois clignotements ou sous le seuil critique (A)
 2. Trois clignotements maximum (AAA)
4. Des aides à la navigation facilitant la compréhension et les déplacements organisés à travers les différents contenus.
 1. Contourner des blocs qui se répètent de page en page
 2. Titre de page significatif (A)
 3. Parcours du focus dans un ordre logique (A)
 4. Fonction du lien en tenant compte du contexte (A)
 5. Accès multiples aux contenus (AA)
 6. En-têtes et étiquettes descriptives (AA)
 7. Visibilité du focus pour l'utilisation au clavier (AA)
 8. Aide à la localisation dans le sites (AAA)
 9. Fonction du lien compréhensible par le lien uniquement (AAA)
 10. En-têtes de section obligatoires (AAA)

UTILISABLE : Règle 2.1 Accessibilité au clavier

by [Jean-Marie D'Amour](#) — Dernière modification 10/03/2011 15:42

Règle 2.1 Accessibilité au clavier : rendre toutes les fonctionnalités accessibles au clavier.

Navigation au clavier

Le problème

Les personnes ayant des **limitations motrices**, qui ne leur permettent pas d'utiliser une souris ou qui rendent cette utilisation difficile, doivent pouvoir se déplacer dans une page Web en utilisant des commandes au clavier.

Les personnes ayant des **limitations visuelle sévères** utilisent aussi le clavier pour se déplacer dans une page Web, parce qu'elles ne peuvent utiliser la souris avec un lecteur d'écran ou avec un logiciel de grossissement en 8X ou plus.

Certains composants de la page (ex. un applet ou un objet) peuvent piéger l'utilisateur d'un clavier, en lui permettant d'y entrer avec la touche tabulation, mais pas toujours d'en ressortir pour revenir sur ses pas ou pour poursuivre la consultation du reste de la page.

La solution

- Vous ne devez pas utiliser de liens ou de champs de formulaires qui sont simulés avec javascript, car ces composants deviendront inutilisables au clavier ou avec les technologies d'adaptation informatiques.
- Si vous utilisez des objets ou des applets, vous devez vous assurer que l'utilisateur se déplaçant au clavier ne risque pas d'y rester piégé.
- Vous devez vous assurer que les événements comme « `onmouseover` » ou « `onmouseout` » sont dédoublés avec des événements au clavier comme « `onfocus` » et « `onblur` ». Ainsi, tous les événements déclenchés à l'aide de la souris pourront également l'être par l'utilisation du clavier.
- Les utilisateurs ayant des **limitations motrices ou visuelles** pourront donc accéder aux mêmes fonctionnalités que l'ensemble de vos visiteurs.

Exemples de code pour l'utilisation de la souris et du clavier

- **Utilisable avec la souris uniquement :**

```
<a id="emplois-et-formation" href="/emploi-et-formation/" title="Emploi et formation" onmouseover="document.getElementById('img2').src='/img/navprinc_emplois_on.png';" onmouseout="document.getElementById('img2').src='/img/navprinc_emplois_off.png';"> Emploi et formation</a>
```

- **Utilisable à l'aide de la souris et du clavier :**

```
<a id="emplois-et-formation" href="/emploi-et-formation/" title="Emploi et formation"
```

```

onmouseover="document.getElementById('img2')
  .src='/img/navprinc_emplois_on.png';"
onfocus="document.getElementById('img2')
  .src='/img/navprinc_emplois_on.png';"
onmouseout="document.getElementById('img2').src='/img
/navprinc_emplois_off.png';"
onblur="document.getElementById('img2')
  .src='/img/navprinc_emplois_off.png'; ">Emploi et
formation</a>

```

Événements dépendants ou indépendants de JavaScript

Dépendants

onmouseover Onfocus

onmouseout Onblur

onmousedown onkeydown

onmouseup onkeyup

onclick ATTENTION! Cet événement est déjà accessible au clavier, il ne faut donc pas le doubler de son équivalent onkeypress

ondblclick ATTENTION! N'a pas d'équivalent

S'il est possible d'entrer dans un objet ou dans un applet à l'aide du clavier, il doit être possible de poursuivre le parcours du contenu hors de cet objet ou de cet applet, en utilisant seulement le clavier. Il faut donc prévoir un mécanisme qui permette d'en sortir avec la touche tabulation, avec une touche fléchée ou par tout autre moyen. Si la touche tabulation ou une touche fléchée ne suffisent pas, il faut rendre disponible (au moment voulu) une explication sur la méthode à utiliser.

Indépendants

Les règles qui s'appliquent à la navigation au clavier

SGQRI 008- 01 (site Web)

19 a) être conçu pour que tout élément de programmation soit utilisable avec les technologies d'adaptation informatiques, et le soit avec le clavier.

SGQRI 008-02 (doc. téléchargeable)

14. Tout contenu interactif présenté dans un document téléchargeable doit être conçu pour que tout élément de programmation soit utilisable avec les technologies d'adaptation informatiques, et le soit avec le clavier.

SGQRI 008-03 (multimédia)

17 a) être conçu pour que tout élément de programmation soit utilisable avec les technologies d'adaptation informatiques, et le soit avec le clavier.

WCAG 2.0

2.1.1 Clavier : toutes les fonctionnalités du contenu sont utilisables à l'aide d'une interface clavier sans exiger un rythme de frappe propre à l'utilisateur, sauf lorsque la fonction sous-jacente nécessite une saisie qui dépend du tracé du mouvement effectué par l'utilisateur et pas seulement des points de départ et d'arrivée de ce tracé. (Niveau A)

Note 1 : cette exception ne concerne que la fonction sous-jacente et non la technique de

19 b) être conçu pour que toute zone active pouvant être déplacée avec le clavier dans un applet ou un objet intégré dans la page Web, permette aussi un déplacement hors de cet applet ou de cet objet en utilisant seulement le clavier

19 c) si un déplacement hors d'un applet ou d'un objet intégré dans une page Web exige davantage que l'utilisation d'une simple touche *curseur, vers le haut, le bas, la gauche ou la droite*, ou tabulation au clavier, indiquer la méthode à utiliser pour sortir de cet applet ou de cet objet.

saisie. Par exemple, lorsqu'on utilise l'écriture manuscrite pour saisir du texte, la technique de saisie (l'écriture manuscrite) nécessite une saisie qui dépend d'un tracé, mais la fonction sous-jacente (la saisie de texte) ne le requiert pas.

Note 2 : cela n'interdit pas et ne devrait pas décourager l'utilisation de la souris ou de toute autre méthode de saisie en plus de l'utilisation du clavier.

17 b) être conçu pour que toute zone active pouvant être déplacée avec le clavier dans un élément d'une animation Web, permette aussi un déplacement hors de cet élément en utilisant seulement le clavier.

17 c) si un déplacement hors d'un composant d'une animation Web exige davantage que l'utilisation d'une simple touche *curseur, vers le haut, le bas, la gauche ou la droite*, ou tabulation au clavier, indiquer la méthode à utiliser pour sortir de ce composant.

2.1.2 Pas de piège au clavier : si le focus du clavier peut être positionné sur un élément de la page à l'aide d'une interface clavier, réciproquement, il peut être déplacé hors de ce même composant simplement à l'aide d'une interface clavier et, si ce déplacement exige plus que l'utilisation d'une simple touche flèche ou tabulation ou toute autre méthode standard de sortie, l'utilisateur est informé de la méthode permettant de déplacer le focus hors de ce composant. (Niveau A)

Note : puisque tout contenu ne satisfaisant pas à ce critère de succès peut interférer avec la capacité de l'utilisateur à exploiter la page entière, tout le contenu présent dans la page Web (qu'il soit utilisé pour satisfaire à d'autres critères de succès ou non) doit satisfaire à ce critère de succès. Voir l'exigence de conformité 5 : Non-interférence.

2.1.3 Clavier (pas d'exception) : toutes les fonctionnalités du contenu sont utilisables à l'aide d'une interface clavier sans exiger un rythme de frappe propre à

21 e) être conçu pour que tout champ dans un formulaire soit exempt d'une valeur textuelle par défaut ; ne sont pas considérées comme valeur textuelle par défaut les données saisies dans un formulaire et ramenées à la personne à des fins de validation.

17 c) être conçu pour que tout champ dans un formulaire soit exempt d'une valeur textuelle par défaut ; ne sont pas considérées comme valeur textuelle par défaut les données saisies dans un formulaire et ramenées à la personne à des fins de validation.

Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :

Les exigences des standards SGQRI correspondant aux critères de succès 2.1.1 et 2.2.2 sont une simple reformulation qui a exactement la même portée que les WCAG 2.0. Toutefois, les exigences portant sur l'utilisation de texte par défaut dans un formulaire n'ont pas de correspondance directe dans les WCAG 2.0 qui n'interdisent pas cette pratique bien que diverses techniques tentent d'en réduire les effets indésirables.

Un site Web qui applique les exigences des standards SGQRI en matière de navigation au clavier est conforme aux critères de succès 2.1.1 et 2.1.2 des WCAG 2.0. Réciproquement, un site Web qui applique les critères de succès 2.1.1 et 2.1.2 des WCAG 2.0 est conforme aux standards SGQRI sans oublier toutefois que les standards SGQRI interdisent l'utilisation d'une valeur textuelle par défaut dans un formulaire.

UTILISABLE : Règle 2.2 Délai suffisant

by [Jean-Marie D'Amour](#) — Dernière modification 20/02/2011 09:02

Règle 2.2 Délai suffisant : laisser à l'utilisateur suffisamment de temps pour lire et utiliser le contenu.

Délai de consultation ou d'interaction

Le problème

Une personne ayant des **limitations motrices, visuelle ou cognitives** n'est pas toujours aussi rapide qu'une personne sans limitations dans l'exécution de certaines tâches, comme remplir un formulaire. La sévérité des limitations, ou la combinaison de limitations fonctionnelles multiples, peuvent évidemment accentuer cette difficulté.

Si le délai alloué est trop court pour lire le contenu ou interagir avec celui-ci, ces contenus peuvent devenir inutilisables par certaines personnes.

L'actualisation automatique de la page est interprétée par les lecteurs d'écran comme le chargement d'une nouvelle page, ce qui entraîne la relecture de la page à partir du début. Cela s'applique également à l'actualisation automatique d'un cadre de la page, car le lecteur d'écran considère la page dans son ensemble.

Le mouvement peut être trop distrayant pour les personnes ayant des **limitations cognitives**. Il est donc à éviter ou à ralentir considérablement. Il est cependant acceptable si l'utilisateur dispose d'un moyen simple de l'arrêter.

Une animation de pré-chargement est permise, à condition que cette page ne permette pas d'interaction, et qu'elle soit nécessaire pour rassurer l'utilisateur sur le fait qu'un traitement est en cours et qu'il doit patienter.

La solution

- Si vous devez absolument inclure ce type de délai, donnez un moyen pour désactiver l'actualisation automatique (ex. bouton en début de page ou case à cocher à l'entrée dans un formulaire).
- Vous pourriez aussi permettre d'ajuster ce délai ou de le prolonger jusqu'à 10 fois le délai prévu, mais cela est plus compliqué à gérer.
- Pour un contenu défilant ou mis à jour automatiquement, vous pouvez offrir un élément d'interface permettant de visualiser ce même contenu, dans une fenêtre ou dans une zone statique.
- Vous pouvez offrir un élément d'interface permettant de suspendre toute interruption, sauf en cas d'urgence.
- Pour une session authentifiée, vous pouvez sauvegarder les données de façon à pouvoir les réutiliser une fois que l'utilisateur s'est à nouveau authentifié.
- Pour une animation de pré-chargement, il est important que le message invitant à la patience soit placé en tout début de page pour que l'utilisateur d'un lecteur d'écran puisse en prendre connaissance avant que la page ne change à nouveau.
- La redirection automatique peut être déroutante, parce qu'elle ne laisse pas à certains utilisateurs le temps nécessaire à la lecture complète de la page. Il vaut

donc mieux gérer la redirection par le serveur.

- Si vous devez passer par une page de redirection, configurez l'actualisation à 0 secondes, ce qui rendra cette redirection non perceptible par l'utilisateur.
- Vous pouvez aussi offrir un lien vers la page de redirection, lien que l'utilisateur pourra activer à sa convenance lorsqu'il aura eu le temps de prendre connaissance de votre message.
- Pour une activité en temps réel comme une enchère, le délai peut être considéré comme essentiel à la réalisation de l'activité, et donc incontournable.

Exemple de code pour un rafraîchissement non perceptible par l'utilisateur

```
<meta http-equiv="refresh"
content="0;url=http://www.wikipedia.org/" />
```

Les règles qui s'appliquent au délai de consultation ou d'interaction

SGQRI 008-01 (site Web)	SGQRI 008-02 (doc. téléchargeable)	SGQRI 008-03 (multimédia)	WCAG 2.0
15 b) à l'exception d'un événement en temps réel ou d'une activité où la limite de temps est essentielle, pour toute page Web qui s'actualise automatiquement ou dont l'utilisation est limitée dans le temps : i. soit permettre la désactivation de cette fonctionnalité ; ii. soit donner la possibilité de multiplier jusqu'à dix fois l'intervalle d'actualisation ; iii. soit donner un avertissement avant l'expiration du délai et offrir au moins 20 secondes pour étendre le délai au moyen d'une action simple, tout en permettant de demander une telle extension au moins dix fois.	13 b) si elle recommence automatiquement, offrir la possibilité de la désactiver ou de modifier l'intervalle d'actualisation.	13 c) gérer toute redirection automatique de façon instantanée.	<p>2.2.1 Réglage du délai : pour chaque limite de temps fixée par le contenu, au moins l'un des points suivants est vrai : (Niveau A)</p> <ul style="list-style-type: none">• Suppression : l'utilisateur a la possibilité de supprimer la limite de temps avant de la rencontrer ; ou• Ajustement : l'utilisateur a la possibilité d'ajuster la limite de temps avant de la rencontrer dans un intervalle d'au moins dix fois la durée paramétrée par défaut ; ou• Extension : l'utilisateur est averti avant que la limite de temps n'expire et il lui est accordé au moins 20 secondes pour étendre cette limite par une action simple (par exemple, « appuyer sur la barre d'espace ») et l'utilisateur a la possibilité d'étendre la limite de temps au moins dix fois ; ou• L'exception du temps réel : la limite de temps est une partie constitutive d'un

15 c) gérer toute redirection automatique de façon instantanée.

événement en temps réel (par exemple, une enchère) et aucune alternative n'est possible ; ou

- **l'exception de la limite essentielle** : la limite de temps est essentielle et l'étendre invaliderait alors l'activité ; ou
- **L'exception des 20 heures** : la limite de temps est supérieure à 20 heures.

Note : ce critère de succès permet de s'assurer que les utilisateurs peuvent compléter leurs tâches sans changement inattendu de contenu ou de contexte résultant de la limite de temps. Il devrait être considéré conjointement avec le critère de succès 3.2.1, qui pose des limites aux changements de contenu ou de contexte résultant d'une action de l'utilisateur.

2.2.2 Mettre en pause, arrêter, masquer : pour toute information en mouvement, clignotante, défilante ou mise à jour automatiquement, tous les points suivants sont vrais : (Niveau A)

17 c) excluant, à l'exception d'une animation de pré-chargement, tout élément en mouvement d'une durée de plus de cinq secondes, sauf s'il est possible de l'arrêter facilement.

15 c) excluant, à l'exception d'une animation Web de pré-chargement, tout élément en mouvement d'une durée de plus de cinq secondes, sauf s'il est possible de l'arrêter facilement.

- **Déplacement, clignotement, défilement** : pour toute information en mouvement, clignotante ou défilante qui (1) démarre automatiquement, (2) dure plus de cinq secondes et (3) est présentée conjointement avec un autre contenu, il y a un mécanisme à la disposition de l'utilisateur pour la mettre en pause, l'arrêter ou la masquer, à moins que le mouvement, le clignotement ou le défilement s'avère un élément essentiel au bon déroulement de l'activité ; et

- **Mise à jour automatique :** pour toute information mise à jour automatiquement qui (1) démarre automatiquement (2) et est présentée conjointement avec un autre contenu, il y a un mécanisme à la disposition de l'utilisateur pour la mettre en pause, l'arrêter ou pour en contrôler la fréquence des mises à jour à moins que la mise à jour automatique s'avère essentielle au bon déroulement de l'activité.

Note 1 : pour les exigences relatives au contenu scintillant ou flashant, se référer à la [règle 2.3](#).

Note 2 : puisque tout contenu ne satisfaisant pas à ce critère de succès peut interférer avec la capacité de l'utilisateur à exploiter la page entière, tout le contenu présent dans la page Web (qu'il soit utilisé pour satisfaire à d'autres critères de succès ou non) doit satisfaire à ce critère de succès. Lire [Exigence de conformité 5 : Non-interférence](#).

Note 3 : il n'est pas exigé que le contenu mis à jour périodiquement par logiciel ou diffusé en flux à l'agent utilisateur conserve ou présente l'information générée ou reçue entre la mise en pause et la reprise de la présentation, puisque cela peut ne pas être techniquement possible et s'avérer trompeur dans beaucoup de situations.

Note 4 : une animation survenant dans une phase de pré-chargement ou dans une situation similaire peut être considérée comme essentielle si aucune interaction n'est permise à tous les utilisateurs durant cette phase et si l'absence d'indication de progression est susceptible de perturber les utilisateurs ou de leur faire croire que le contenu est figé

ou défectueux.

2.2.3 Pas de délai d'exécution : le temps n'est pas un facteur essentiel dans le déroulement de l'événement ou de l'activité, à l'exception des médias synchronisés non interactifs et des événements en temps réel. (Niveau AAA)

2.2.4 Interruptions : les interruptions peuvent être reportées ou supprimées par l'utilisateur, à l'exception des interruptions impliquant une urgence. (Niveau AAA)

2.2.5 Nouvelle authentification : quand une session authentifiée expire, l'utilisateur peut poursuivre son activité sans perte de données après une nouvelle authentification. (Niveau AAA)

Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :

Les exigences des standards SGQRI précisent l'application du critère de succès 2.2.1 tout en écartant l'exception des 20 heures prévue par les WCAG 2.0. L'exigence à propos des redirections correspond à l'une des techniques proposées par le W3C. Quant à l'exigence sur le contrôle du mouvement, la version proposée par les standards SGQRI est une simplification du critère de succès 2.2.2.

Dans ce contexte, un site Web qui applique les exigences des standards SGQRI en matière de délai est conforme aux critères de succès 2.2.1 et 2.2.2 des WCAG 2.0. Toutefois un site Web qui applique l'exception des 20 heures prévue au critère de succès 2.2.1 sera non conforme aux standards SGQRI.

UTILISABLE : Règle 2.3 Crises

by [Jean-Marie D'Amour](#) — Dernière modification 20/02/2011 09:09

Règle 2.3 Crises : ne pas concevoir de contenu susceptible de provoquer des crises.

Prévention des crises d'épilepsie photosensible

Le problème

Les effets stroboscopiques peuvent provoquer des crises chez les personnes **épileptiques photosensibles**. Par exemple, on a recensé 18 cas de crises d'épilepsie photosensibles, déclenchées par le visionnement d'une promotion des Jeux Olympiques de Londres de 2012.

Les WCAG 2.0 désigne ce phénomène sous le nom de « flash ».

Ces situations doivent donc être évitées ou ralenties sous le seuil sécuritaire de moins de 3 clignotements à la seconde.

La solution

- Si on s'en tient à un rythme qui ne dépasse pas 3 clignotements à la seconde, il n'y a aucun risque. Sinon, il faut être sous le seuil de flash générique, et sous le seuil de flash rouge, dont vous trouverez la définition technique dans la section [Glossaire](#). Comme cette définition est très complexe, il est donc beaucoup plus simple de s'en tenir à la règle des 3 clignotements (ou moins) à la seconde.
- Il est aussi possible de réduire la zone de flash afin d'éviter de provoquer des crises.
- Le *Trace Center* a développé un outil gratuit qui permet d'évaluer le clignotement à partir d'une capture vidéo de l'écran à 24 images par seconde. Cet outil est le [Photosensitive Epilepsy Analysis Tool \(PEAT\)](#). Pour un usage commercial, il faut plutôt utiliser le *Harding FPA* développé par [Cambridge Research Systems](#).

Voir ces 2 exemples FAUTIFS

- <http://www.webaim.org/articles/seizure/media/flicker.gif>
- http://www.dailymotion.com/video/x28xiq_jo-2012-londres_creation

Les règles qui s'appliquent à la prévention des crises

SGQRI 008-01
(site Web)

SGQRI 008-02
(doc.
téléchargeable)

SGQRI 008-03
(multimédia)

WCAG 2.0

2.3.1 Pas plus de trois flashes ou sous le seuil critique : une [page Web](#) doit être exempte de tout élément qui flashe plus de trois fois dans n'importe quel intervalle d'une seconde ou ce [flash](#) doit se situer sous le [seuil de flash générique et le seuil](#)

de flash rouge. (Niveau A)

Note : puisque tout contenu ne satisfaisant pas à ce critère de succès peut interférer avec la capacité de l'utilisateur à exploiter la page entière, tout le contenu présent dans la page Web (qu'il soit utilisé pour satisfaire à d'autres critères de succès ou non) doit satisfaire à ce critère de succès. Voir l'[exigence de conformité 5 : Non-interférence](#).

17 b) excluant toute fluctuation lumineuse ou clignotement comportant un rythme supérieur à trois fois à la seconde.	12 b) excluant toute fluctuation lumineuse ou clignotement comportant un rythme supérieur à trois fois à la seconde.	15 b) excluant toute fluctuation lumineuse ou clignotement comportant un rythme supérieur à trois fois à la seconde.
--	--	--

2.3.2 Trois flashes : une [page Web](#) doit être exempte de tout élément qui flashe plus de trois fois dans n'importe quel intervalle d'une seconde. (Niveau AAA)

Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :

Dans le cas des fluctuations lumineuses ou du clignotement, les standards SGQRI ont retenu le critère de succès de niveau AAA car il était à la fois plus sécuritaire, plus facile à comprendre et plus simple d'application.

Un site Web qui applique les exigences des standards SGQRI est donc conforme au critère de succès 2.3.2 de niveau AAA des WCAG 2.0. Réciproquement, un site Web qui applique le critère de succès 2.3.2 des WCAG 2.0 sera conforme aux standards SGQRI.

UTILISABLE : Règle 2.4 Navigable

by [Jean-Marie D'Amour](#) — Dernière modification 10/03/2011 14:27

Règle 2.4 Navigable : fournir à l'utilisateur des éléments d'orientation pour naviguer, trouver le contenu et se situer dans le site.

Table des matières

- [Accès au contenu principal de la page](#)
- [Soutien à la navigation](#)
- [Ordre de tabulation correct](#)
- [Clarification de la fonction des liens](#)

Accès au contenu principal de la page

Le problème

Pour des **personnes aveugles**, il est fastidieux d'avoir à parcourir tous les menus avant d'arriver au contenu, c'est pourquoi il faut prévoir un mécanisme qui leur permettra d'aller directement au contenu principal de la page, en passant par dessus les blocs d'information qui se répètent de page en page.

Une personne dont les **limitations motrices** ne lui permettent pas d'utiliser une souris bénéficiera aussi d'un tel mécanisme, grâce auquel elle atteindra plus rapidement un lien situé dans le contenu principal, sans avoir à tabuler à travers tous les liens des menus.

Les personnes ayant des **limitations cognitives** ont besoin d'aide pour naviguer et pour se situer dans un site Web. Ces personnes peuvent avoir des problèmes de concentration, de mémoire ou de compréhension qui risquent de les désorienter rapidement si des moyens ne sont pas mis en place pour les soutenir dans leur navigation.

La solution

- La meilleure façon de regrouper les liens est de les coder comme des listes, ce qui permettra à un lecteur d'écran d'indiquer à l'utilisateur la longueur de la liste.
- Pour passer la navigation, deux solutions s'offrent à vous :
 - Incorporer au tout début de la page ou du menu de navigation un lien, visible ou non, conduisant au contenu principal de la page. Dans le cas où le menu de navigation est placé à la fin du code de la page, quelle que soit la disposition visuelle de ce menu à l'écran, ce lien devrait plutôt conduire au début du menu de navigation (ce type de mise en page n'est toutefois pas conseillé car il rompt avec les habitudes des internautes). Ce lien peut s'intituler simplement « Aller au contenu » ou « Aller à la navigation ».
 - Placé un en-tête de niveau 1 au début du contenu principal de la page.
- Quelle que soit la stratégie que vous choisissez, il est important de l'implanter de façon systématique, afin que l'utilisateur puisse prévoir le moyen qu'il devra utiliser pour accéder directement au contenu.
- Si vous utilisez un lien en début de page pour aller au contenu principal, vous pouvez également mettre des liens vers le menu principal et vers le menu de la

section. Cette technique est préférable à l'inclusion d'en-têtes de section pour chapeauter chaque niveau de menu.

Les règles qui s'appliquent à l'accès au contenu principal

SGQRI 008-01
(site Web)

SGQRI 008-02
(doc. 03
téléchargeable)

WCAG 2.0

15 d) permettre de contourner les blocs d'information qui se répètent de page en page, en offrant au début d'une page Web un lien interne qui donne accès au contenu principal, ou un en-tête de section de premier niveau au début du contenu principal de la page.

2.4.1 Contourner des blocs : un mécanisme permet de contourner les blocs de contenu qui sont répétés sur plusieurs pages Web. (Niveau A)

Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :

Le mécanisme dont parle le critère de succès 2.4.1 est précisé dans le standard SGQRI sur l'accessibilité d'un site Web.

Un site Web qui applique l'exigence concernant l'accès au contenu principal est conforme au critère de succès 2.4.1 des WCAG 2.0. Toutefois, un site Web qui utilise un autre type de mécanisme de contournement, parmi ceux proposés par les WCAG 2.0, à la place des deux possibilités prévues par les standards SGQRI sera non conforme à ces standards.

Voir aussi :

1. [Comprendre la règle 2.4 \[Navigable\]](#)
2. [Comprendre le critère de succès 2.4.1 \[Contourner des blocs\]](#)

Soutien à la navigation

Le problème

Les personnes ayant des **limitations cognitives** ont besoin d'aide pour naviguer et pour se situer dans un site Web. Ces personnes peuvent avoir des problèmes de concentration, de mémoire ou de compréhension, qui risquent de les désorienter rapidement si des moyens ne sont pas mis en place pour les soutenir dans leur navigation.

Les personnes ayant des **limitations visuelles** ont aussi besoin de se repérer dans un environnement dont ils ne perçoivent qu'une petite partie à la fois. Le manque de vision globale de l'écran rend toute tâche de navigation plus difficile, et nécessite donc la mise en place de points de repères sur lesquels l'utilisateur pourra compter.

La solution

- La métadonnée la plus importante est le titre de la page, qui est placé dans l'élément `<title>` de la section `<head>` de la page Web.
 - Ce titre doit être représentatif du contenu de la page, et donc, différent de page en page.

- Il y a souvent une forte ressemblance entre le titre de la page et l'élément <h1>, ce qui est tout à fait normal.
- On peut aussi adjoindre à ce titre un rappel du nom du site si on le souhaite. Ce rappel a toutefois avantage à être placé à la fin du titre, et non au début, de sorte que l'utilisateur puisse se concentrer d'abord sur l'information distinctive.

Exemple de code pour le titre de la page

```
<head> ...<title>Les règles 2.0 - Communauté de pratique sur l'accessibilité du Web</title> ...</head>
```

- Le plan du site est une aide à la navigation et à la compréhension de l'organisation générale d'un site.
 - Le plan du site doit donner accès à tout le contenu du site, directement ou indirectement.
 - En fait, sur un site comptant un nombre important de pages, on peut limiter le plan du site aux trois premiers niveaux de navigation.
 - Un lien vers le plan du site devrait être offert sur chaque page.
 - Dans le cas d'un petit site où chaque page contient un lien vers toutes les autres pages, le plan du site devient évidemment superflu.
- Une page longue pourrait aussi offrir un menu de navigation interne à la page.
- Parmi les autres moyens pouvant soutenir la navigation, mentionnons :
 - Un moteur de recherche simple ou avancé.
 - Des en-têtes et des étiquettes qui décrivent bien le contenu.
 - Des liens vers les autres pages reliées.
 - Un fil d'Ariane qui doit être précédé d'une mention explicite du type « Vous êtes ici : » afin que l'utilisateur comprenne bien l'utilité de cette liste de liens (liste parmi plusieurs autres).

Note : dans les WCAG 2.0, il n'est exigé d'utiliser des en-têtes de section qu'en priorité AAA. Toutefois, si des en-têtes visuels sont utilisés, ils doivent être codés comme des en-têtes, afin de satisfaire au critère de succès 1.3.1.

Les règles qui s'appliquent au soutien à la navigation

SGQRI 008-01 (site Web)	SGQRI 008-02 (doc. téléchargeable)	SGQRI 008-03 (multimédia)	WCAG 2.0
----------------------------	---------------------------------------	------------------------------	----------

12. Toute page Web doit comporter un hyperlien Accessibilité qui donne accès à une page Web énumérant les principales dispositions prises par le ministère ou l'organisme pour se conformer au présent standard. Celles-ci doivent notamment prévoir :
- i. un hyperlien permettant d'accéder à la page Web

concernant les standards sur l'accessibilité hébergée dans le site Web du ministère des Services gouvernementaux ;

ii. le nom et la version de chaque technologie d'adaptation informatique utilisée pour vérifier la conformité du site Web avec les exigences du présent standard ;

iii. la description de chacune des icônes utilisées et prévues au présent standard.

15 k) sauf pour une application Web ou un lecteur multimédia, éviter tout raccourci clavier.

16 a) un titre distinctif qui reflète son sujet ou son but, codé de la façon appropriée.

15 g) pour une page Web informative, comporter un lien vers le plan du site Web permettant d'accéder aux éléments principaux des trois premiers niveaux de navigation du site.

18 c) pour la page d'accueil du site, le plan de site et toute page d'accueil des trois premiers niveaux de navigation d'un site Web, être accompagnée au minimum de l'élément de métadonnée résumé décrit selon la syntaxe de la norme ISO

15836 Information et documentation – L'ensemble des éléments de métadonnées Dublin Core (2003).

8 a) être accompagné au minimum des métadonnées suivantes :

- i. le titre ;
- ii. le nom du titulaire du droit d'auteur d'un tel contenu, s'il est mis en ligne par un ministère ou un organisme qui ne l'a pas créé ;
- iii. la date de la plus récente mise à jour ou, en l'absence d'une telle date, celle de la création du contenu ;
- iv. le résumé du contenu.

10 b) si une table des matières est présente, offrir des hyperliens utilisables avec les technologies d'adaptation informatiques ou des signets pour chaque

2.4.2 Titre de page :
les pages Web présentent un titre qui décrit leur sujet ou leur but. (Niveau A)

8 a) être accompagné au minimum des métadonnées suivantes :

- i. le titre ;
- ii. le nom du titulaire du droit d'auteur d'un tel contenu, s'il est mis en ligne par un ministère ou un organisme qui ne l'a pas créé ;
- iii. la date de la plus récente mise à jour ou, en

l'absence d'une telle date, celle de la création du contenu ;

- iv. le résumé du contenu.

2.4.5 Accès multiples : une page Web peut être située par plus d'un moyen dans un ensemble de pages Web sauf si cette page est le résultat ou une étape d'un processus. (Niveau AA)

élément de la table des matières.

21 f) être conçu pour que toute étiquette décrive clairement la fonction du champ auquel elle est associée.

15 g) pour une page Web informative, comporter un lien vers le plan du site Web permettant d'accéder aux éléments principaux des trois premiers niveaux de navigation du site.

18 c) pour la page d'accueil du site, le plan de site et toute page d'accueil des trois premiers niveaux de navigation d'un site Web, être accompagnée au minimum de l'élément de métadonnée résumé décrit selon la syntaxe de la norme ISO 15836 Information et documentation – L'ensemble des éléments de métadonnées Dublin Core (2003);

16 f) au moins un en-tête de section de premier niveau qui reflète la nature ou la fonction du contenu de la page.

17 d) être conçu pour que toute étiquette décrive clairement la fonction du champ auquel elle est associée.

8 a) être accompagné au minimum des métadonnées suivantes :
i. le titre;
ii. le nom du titulaire du droit d'auteur d'un tel contenu, s'il est mis en ligne par un ministère ou un organisme qui ne l'a pas créé;
iii. la date de la plus récente mise à jour ou, en l'absence d'une telle date, celle de la création du contenu;
iv. le résumé du contenu.

13 g) offrir une information contextuelle détectable par les technologies d'adaptation informatiques, sur l'utilisation de l'animation Web.

19 d) être conçu pour que toute étiquette décrive clairement la fonction du champ auquel elle est associée.

8 a) être accompagné au minimum des métadonnées suivantes :
i. le titre;
ii. le nom du titulaire du droit d'auteur d'un tel contenu, s'il est mis en ligne par un ministère ou un organisme qui ne l'a pas créé;
iii. la date de la plus récente mise à jour ou, en l'absence d'une telle date, celle de la création du contenu;
iv. le résumé du contenu.

2.4.6 En-têtes et étiquettes : les en-têtes et les étiquettes décrivent le sujet ou le but. (Niveau AA)

2.4.8 Localisation : l'utilisateur dispose d'informations pour se situer dans un ensemble de pages Web. (Niveau AAA)

2.4.10 En-têtes de section : les en-têtes de section sont utilisés pour organiser le contenu. (Niveau

AAA)

Note 1 : « en-tête » est utilisé dans le sens général et comprend les titres et autres moyens de structurer les différents types de contenus.

Note 2 : ce critère de succès concerne les contenus de sections et non les composants d'interface utilisateur. Les composants d'interface utilisateur sont traités par le critère de succès 4.1.2.

Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :

L'exigence du standard SGQRI portant sur la présence d'un hyperlien accessibilité et sur le contenu de la page correspondante n'a pas d'équivalent direct dans les WCAG 2.0, mais vient encadrer une façon d'informer les visiteurs sur les dispositions prises en matière d'accessibilité. L'exigence sur les raccourcis clavier est elle aussi sans correspondance dans les WCAG 2.0 qui n'encouragent ni n'interdisent cette pratique. Quant aux exigences des standards SGQRI qui correspondent aux critères de succès 2.4.2 et 2.4.6, elles sont pour ainsi dire identiques à ceux-ci alors que celles qui correspondent au critère 2.4.5 sont des applications plus spécifiques du même principe. Enfin, notons que le standard SGQRI sur l'accessibilité d'un site Web comporte des exigences qui correspondent aux critères de succès 2.4.8 et 2.4.10 de niveau AAA des WCAG 2.0.

Un site Web qui applique les standards SGQRI en matière de soutien à la navigation est conforme aux WCAG 2.0. Toutefois, un site qui applique les critères de succès 2.4.2 et 2.4.6 ne peut être conforme aux standards SGQRI que s'il applique aussi les deux exigences supplémentaires sur l'hyperlien accessibilité et sur les raccourcis clavier et que son application du critère 2.4.5 se base sur l'offre de métadonnées et d'un plan de site tel qu'exigé par les standards SGQRI.

Voir aussi :

1. [Comprendre la règle 2.4 \[Navigable\]](#)
2. [Comprendre le critère de succès 2.4.2 \[Titre de page\]](#)
3. [Comprendre le critère de succès 2.4.5 \[Accès multiples\]](#)
4. [Comprendre le critère de succès 2.4.6 \[En-têtes et étiquettes\]](#)
5. [Comprendre le critère de succès 2.4.8 \[Localisation\]](#)
6. [Comprendre le critère de succès 2.4.10 \[En-têtes de section\]](#)

Ordre de tabulation correct

Le problème

Les personnes ayant des **limitations motrices** (ne leur permettant pas d'utiliser une souris), et les personnes ayant des **limitations visuelles sévères**, déplacent le focus dans la page à l'aide de la touche tabulation. Ce parcours au clavier doit donc être logique.

De plus, pour une personne ayant des **limitations motrices** (mais avec une vision suffisante) qui se déplace au clavier, il est important que le repère du focus soit visible. En sachant sur quel élément est placé le focus, elle peut activer le bon lien ou le bon élément de formulaire.

La solution

- Les navigateurs ont leur propre façon de mettre cet élément en évidence. Il s'agit généralement d'un encadré pointillé. Toutefois, un concepteur peut, volontairement ou non, contrecarrer cette fonctionnalité par la feuille de styles. Vous devez donc vous assurer que cet indicateur est toujours visible, du début à la fin du parcours.
- Pour les menus, il est aussi possible de mettre en évidence le focus par un effet d'illumination, un soulignement, un encadrement ou tout autre moyen.
- L'ordre de tabulation est contrôlé par l'ordre d'apparition des contenus dans le code source de la page. La façon la plus simple de corriger l'ordre est donc de revoir l'ordre du code source.
- Si vous utilisez des menus déroulants, vous devez vous assurer que les sous-menus seront adjacents, dans l'ordre de tabulation, à l'élément de menu qui en déclenche l'ouverture.
- En dernier recours, vous pouvez corriger l'ordre de tabulation en utilisant l'attribut *tabindex* avec des numéros rétablissant un ordre plus approprié. Mais attention, les éléments dont l'ordre ne sera pas précisé avec cet attribut seront repris dans leur ordre habituel à la suite de ceux auxquels vous aurez fixé vous-même un ordre. Si vous ne pouvez faire autrement, vérifiez attentivement l'ordre de tabulation sur toute la page pour déceler des problèmes éventuels.

Exemple de code pour l'utilisation de *tabindex*

```
[...] <label for="pnom">Prénom</label> <input id="pnom" name="pnom" type="text" size="15" tabindex="2" /> [...] <a href="#">Contacter le service à la clientèle</a>. [...] <a href="#">Retour au site Web</a>. [...] </html>
```

Les règles qui s'appliquent à l'ordre de tabulation

**SGQRI 008-01
(site Web)**

16 c) la possibilité de parcourir la page au clavier en

**SGQRI 008-02
(doc. téléchargeable)**

11 a) la possibilité de parcourir le document au clavier en

**SGQRI 008-03
(multimédia)**

14 a) offrir la possibilité de parcourir cette

WCAG 2.0

2.4.3 Parcours du focus : si une page Web peut être parcourue de façon séquentielle et que les

respectant un ordre séquentiel logique du contenu.	respectant un ordre séquentiel logique du contenu.	animation Web au clavier en respectant un ordre séquentiel logique du contenu .	séquences de navigation affectent la signification ou l'action, les éléments reçoivent le focus dans un ordre qui préserve la signification et l'opérabilité. (Niveau A)
15 e) comporter un mode d'utilisation où la zone active est visible pour toute interface utilisable au clavier.	13 e) comporter un mode d'utilisation où la zone active est visible pour toute interface utilisable au clavier.		2.4.7 Visibilité du focus : toute interface utilisable au clavier comporte un mode de fonctionnement où le focus est visible. (Niveau AA)

Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :

Dans le cas du parcours au clavier et de la visibilité du focus la correspondance est tout à fait évidente avec les critères de succès 2.4.3 et 2.4.7 des WCAG 2.0.

Dans ce contexte, un site Web qui applique les exigences des standards SGQRI en matière de parcours au clavier est conforme aux critères de succès 2.4.3 et 2.4.7 des WCAG 2.0. Réciproquement, un site Web qui applique les critères de succès 2.4.3 et 2.4.7 sera conforme aux standards SGQRI.

Voir aussi :

1. [Comprendre la règle 2.4 \[Navigable\]](#)
2. [Comprendre le critère de succès 2.4.3 \[Parcours du focus\]](#)
3. [Comprendre le critère de succès 2.4.7 \[Visibilité du focus\]](#)

Clarification de la fonction des liens

Le problème

Les **personnes aveugles**, qui utilisent un lecteur d'écran, disposent d'une fonction qui leur permet de dresser la liste de tous les liens de la page. Cette fonction leur permet de naviguer plus efficacement, sans être obligés de lire tout le contenu de la page. Elles peuvent, par exemple, trouver un lien très rapidement en tapant ses premières lettres.

Toutefois, il faut que le libellé des liens soit significatif et qu'il puisse être compris facilement dans le contexte global de la page. Sinon, l'utilisateur doit, soit retourner au paragraphe où se situe ce lien pour en comprendre la fonction, soit l'activer pour en voir l'effet.

La solution

- Les liens utilisant de façon répétitive le même texte (ex. « cliquer ici » ou « pour en savoir plus... ») posent donc problème.
 - Des liens conduisant à des cibles différentes ne peuvent utiliser le même texte, parce que cela créerait de la confusion. C'est souvent le cas des liens de type « pour en savoir plus... » ou « lire la nouvelle... ». Une façon de remédier à ce problème pourrait être de convertir ce libellé en image, et d'ajouter dans le contenu du *alt* (à la suite de « lire la nouvelle... ») le titre de

cette nouvelle, ce qui peut être fait automatiquement par certains systèmes de gestion de contenu.

- Vous pouvez aussi afficher cette dernière partie du lien hors écran, en utilisant la feuille de style.
- Il est aussi possible d'offrir un élément d'interface en début de page pour modifier le texte des liens. Ceci permet d'intégrer le titre de la nouvelle au texte de son lien : « lire la nouvelle : ... ».

Exemples de code

Exemple FAUTIF :

```
<h2>Brigadiers scolaires recherchés</h2> <p>Nous sommes à la recherche de brigadiers scolaires pour travailler sur les traverses piétonnières de l'Île de Montréal. Vous connaissez quelqu'un pour qui la <a href="/communiques.asp?id=435"> »»Lire la suite</a></p>
```

Solution pour rendre le lien explicite :

```
<a href="/communiques.asp?id=435"> »» Lire la suite</a>
```

- Notons aussi que si vous utilisez un lien graphique et un lien texte conduisant à la même destination, vous devriez les intégrer dans la même balise . L'attribut alt de l'image doit alors être vide puisque la signification du lien est déjà donnée par le texte adjacent.

Exemples de code

```
<a href="http://www.abc.com/">ABC</a>
```

- WCAG 2.0 permet, au niveau A, de comprendre un lien à partir de son contexte immédiat (paragraphe courant, en-tête de section, item de liste, etc.). Les lecteurs d'écran n'offre toutefois pas de moyen simple de vérifier ce contexte quand un utilisateur navigue dans la liste des liens, c'est pourquoi nous n'encourageons pas cette pratique.
- Pour les documents non HTML :
 - Le format des documents non HTML pourrait être spécifié textuellement ou par une icône à l'intérieur du lien de téléchargement.
 - Il est considéré de l'ordre des bonnes pratiques de spécifier également la taille du fichier à télécharger afin d'en aviser les utilisateurs qui s'apprêtent au téléchargement.
 - Des formats alternatifs pourraient être offerts.

Exemples de code

```
<a href="document1.doc">Document 1 [en format Word]</a>
```

Document 1 [en format PDF, 4.5 Mo]

Document 1 [en format PDF] Document 1 [en format RTF]

Les règles qui s'appliquent à la clarification des liens

SGQRI 008-01 (site Web)

18 d) pour un hyperlien constituant la seule façon d'accéder à une destination à partir de cette page, comporter un libellé permettant de déterminer sa destination hors de son contexte immédiat.

18 e) être conçue pour que tout hyperlien visé au paragraphe d) ayant le même libellé atteigne même libellé atteigne la même destination.

SGQRI 008-02 (doc. téléchargeable)

13 c) pour un hyperlien constituant la seule façon d'accéder à une destination à partir d'un document téléchargeable, libeller l'hyperlien pour que sa destination puisse être déterminée hors de son contexte immédiat.

13 d) être conçu pour que tout hyperlien visé au paragraphe c) ayant le même libellé atteigne la même destination.

SGQRI 008-03 (multimédia)

16 c) pour un hyperlien constituant la seule façon d'accéder à une destination à partir d'une animation Web, libeller l'hyperlien pour que sa destination puisse être déterminée hors de son contexte immédiat.

16 d) être conçu pour que tout hyperlien visé au paragraphe c) ayant le même libellé atteigne la même destination.

WCAG 2.0

2.4.4 Fonction du lien (selon le contexte) : la fonction de chaque lien est déterminée par le texte du lien seul ou par le texte du lien associé à un contexte du lien déterminé par un programme informatique, sauf si la fonction du lien est ambiguë pour tout utilisateur. (Niveau A)

2.4.9 Fonction du lien (lien uniquement) : un mécanisme permet de déterminer la fonction de chaque lien par le texte du lien uniquement, sauf si la fonction du lien est ambiguë pour tout utilisateur. (Niveau AAA)

Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :

En ce qui concerne la fonction des liens, les standards SGQRI se situent dans une position intermédiaire entre le critère de succès de niveau A et de niveau AAA. En ce sens, on pourrait dire que les standards SGQRI appliquent le critère de niveau A, mais avec des contraintes du niveau AAA sauf pour les liens redondants.

Dans ce contexte, un site Web qui applique les exigences des standards SGQRI en matière de parcours au clavier est conforme aux critères de succès 2.4.4 des WCAG 2.0, mais pas au critère 2.4.9 qui ne comporte par d'exception. Toutefois, un site Web qui applique seulement le critère de succès 2.4.4 sera non conforme aux standards SGQRI à moins qu'il applique aussi le critère 2.4.9 plus stricte que les exigences des standards SGQRI.

PRINCIPE 3 : COMPRÉHENSIBLE

by [Jean-Marie D'Amour](#) — Dernière modification 05/10/2009 09:30

Principe 3 : compréhensible - Les informations et l'utilisation de l'interface utilisateur doivent être compréhensibles.

Ce principe de compréhension touche particulièrement les personnes ayant des limitations cognitives, mais rendra aussi les contenus Web plus accessibles aux autres personnes ayant des limitations fonctionnelles ainsi qu'à tous les utilisateurs sans limitations.

Ce principe fait appel à trois règles et 17 critères de succès qui touchent à la compréhension et qui sont jugées importantes du point de vue de l'accessibilité.

1. Un contenu lisible et compréhensible qui s'exprime dans un langage simple et qui prend le temps d'expliquer les sigles et les abréviations. Un contenu dont la langue est codée pour que les lecteurs d'écran utilisant la synthèse vocale puisse le lire automatiquement dans la bonne langue.
 1. Identification de la langue de la page (A)
 2. Identification des changements de langue (AA)
 3. Définition des mots rares (AAA)
 4. Signification des abréviations (AAA)
 5. Niveau de lecture du premier cycles du secondaire (AAA)
 6. Identification de la prononciation des mots ambigus (AAA)
2. Un contenu qui réagit de façon prévisible et qui offre une navigation cohérente et homogène.
 1. Déplacement du focus sans changement de contexte (A)
 2. Saisie sans changement de contexte (A)
 3. Navigation cohérente (AA)
 4. Identification cohérente (AA)
 5. Changement de contexte seulement sur demande (AAA)
3. Des formulaires qui préviennent les erreurs et offrent de l'assistance à l'utilisateur.
 1. Identification des erreurs (A)
 2. Étiquettes ou instructions (A)
 3. Suggestion après un erreur (AA)
 4. Prévention des erreurs juridiques, financières ou de données (AA)
 5. Aide contextuelle (AAA)
 6. Prévention des erreurs de tout nature (AAA)

COMPRÉHENSIBLE : Règle 3.1 Lisible

by [Jean-Marie D'Amour](#) — Dernière modification 20/02/2011 10:28

Règle 3.1 Lisible : rendre le contenu textuel lisible et compréhensible.

Table des matières

- [Définition de la langue](#)
- [Signification des mots rares et des abréviations](#)
- [Simplification du langage](#)

Définition de la langue

Le problème

Les synthèses vocales utilisées par les **personnes aveugles ou malvoyantes**, mais aussi par certaines personnes ayant des **limitations cognitives**, sont conçues pour une langue spécifique, et deviennent donc à peu près incompréhensibles dans une autre langue.

Quand la langue principale de la page est correctement identifiée, le lecteur d'écran peut changer de synthétiseur automatiquement selon les besoins.

La solution

- L'attribut *lang* peut être incorporé à la balise `<html>` de début de page ou à la balise `<body>`. La valeur de l'attribut est un codet de deux caractères, correspondant à "fr" pour français et "en" pour anglais.

Exemple de code

```
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml"
      xml:lang="fr" lang="fr">
  OU
  <body lang="fr">
```

- L'attribut *lang* peut être incorporé à la balise encadrant un passage dans une autre langue.
- Si le passage dans une autre langue ne correspond pas aux limites d'un élément de code, il vaut mieux utiliser la balise `` pour délimiter ce passage. Les ... entre guillemets doivent être remplacés par un codet de deux caractères, correspondant à "fr" pour français et "en" pour anglais.
- Si le site est bilingue, la page peut être servie en fonction de la langue du navigateur. C'est ce qu'on appelle la négociation de contenu.

Exemple de code

```
<meta http-equiv="content-language"
      content="fr" />
```

- Notez qu'un site du gouvernement du Québec doit d'abord s'afficher en français pour tous, afin de se conformer aux dispositions législatives concernant la langue d'affichage.

Exemple de code

Un documentaire choc sur la culture des OGM,

 The world according to Mosanto,
 à voir à l'Excentris en juin.
 OU
 Un documentaire choc sur la culture des OGM,
 The
 world according to Mosanto,
 à voir à l'Excentris en juin.

- Bien qu'il soit possible de générer automatiquement l'affichage du [en] par CSS avec les pseudo-éléments :before et :after, cette pratique est fortement déconseillée, puisque l'information est perdue pour un lecteur d'écran, mais aussi lorsque la feuille de style est désactivée ou non compatible avec l'agent utilisateur.

Exemple de code

<a href= "http://www.w3.org/"
 hreflang="en">W3C [en]
 OU
 <a href= "http://www.w3.org/"
 hreflang="en">W3C (en anglais)

Exemple FAUTIF

```
a[hreflang]:after {content:  

  ["attr(hreflang)"]"; color: #52524a;  

  font-weight: bold;}
```

Note :

1. En XHTML, il est conseillé d'utiliser les deux attributs : lang et xml:lang.
2. La déclaration de la langue de destination des liens est une bonne pratique mais n'est pas une exigence d'accessibilité.

Les règles qui s'appliquent à la définition de la langue

SGQRI 008-01 (site Web)	SGQRI 008-02 (doc. téléchargeable)	SGQRI 008-03 (multimédia)	WCAG 2.0
18 g) pour la langue principale, être codée de la façon appropriée, dans l'en-tête de la page avec un	13 f) indiquer la langue principale avec un codet alphabétique de deux caractères conformément au	16 f) indiquer la langue principale avec un codet alphabétique de deux caractères, conformément au	3.1.1 Langue de la page : la <u>langue</u> par défaut de chaque <u>page Web</u> peut être <u>déterminée par un programme informatique</u> .

codet alphabétique de deux caractères, conformément au Standard sur l'identification des langues (SGQRI 046-04).	Standard sur l'identification des langues (SGQRI 046-04), pour qu'elle soit détectable par les technologies d'adaptation informatiques.	Standard sur l'identification des langues (SGQRI 046-04), pour qu'elle soit détectable par les technologies d'adaptation informatiques.	(Niveau A)
--	---	---	------------

18 h) pour tout changement de langue d'un contenu autre d'un contenu autre qu'un nom propre ou qu'un nom propre ou qu'un terme technique, soit détectable par les être codée de la façon appropriée. 13 g) permettre que tout changement de langue d'un contenu, autre qu'un nom propre ou qu'un terme technique, soit détectable par les technologies d'adaptation informatiques.

16 g) permettre que tout changement de langue d'un contenu, autre qu'un nom propre ou qu'un terme technique, soit détectable par les technologies d'adaptation informatiques.

3.1.2 Langue d'un passage : la langue de chaque passage ou expression du contenu peut être déterminée par un programme informatique sauf pour un nom propre, pour un terme technique, pour un mot dont la langue est indéterminée ou pour un mot ou une expression faisant partie du langage courant de la langue utilisée dans le contexte immédiat. (Niveau AA)

Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :

Concernant la langue de la page, il y a correspondance parfaite entre les exigences des standards SGQRI et le critère de succès 3.1.1 des WCAG 2.0. Pour les passages dans une autre langue toutefois, les standards SGQRI ne retiennent que deux des quatre exceptions permises par le critère 3.1.2 des WCAG 2.0, celles sur les noms propres et les termes techniques, les exceptions prévues pour « un mot dont la langue est indéterminée ou pour un mot ou une expression faisant partie du langage courant de la langue utilisée dans le contexte immédiat » semblant aller de soi.

Dans ce contexte, l'application des exigences des standards SGQRI est conforme aux critères de succès 3.1.1 et 3.1.2 des WCAG 2.0. Réciproquement et malgré que deux des exceptions prévues par les WCAG 2.0 ne sont pas mentionnées explicitement dans les standards SGQRI, un site Web qui applique les critères de succès 3.1.1 et 3.1.2 est conforme aux standards SGQRI.

Voir aussi :

1. [Comprendre la règle 3.1 \[Lisible\]](#)
2. [Comprendre le critère de succès 3.1.1 \[Langue de la page\]](#)
3. [Comprendre le critère de succès 3.1.2 \[Langue d'un passage\]](#)

Signification des mots rares et des abréviations

Le problème

Les mots rares et les abréviations constituent des enjeux importants pour la

compréhension des contenus Web. Sur ce point, les personnes ayant des **limitations cognitives** sont plus vulnérables que les autres visiteurs, mais une explication des mots rares et des abréviations sera aussi utile à tous.

La solution

Les abréviations et les acronymes doivent être présentés avec leur signification lors de leur première utilisation. Il faut donc préciser la forme longue de l'une des façons suivantes, lors de leur première apparition :

- En utilisant les balises *abbr* ou *acronym*. Window-Eyes permet de lire à la fois l'abréviation et sa signification, alors que JAWS remplace l'abréviation par sa signification. Le traitement offert par JAWS ne permet malheureusement pas à l'utilisateur de faire le lien entre l'abréviation et sa signification lorsqu'il rencontrera cette même abréviation plus loin dans le même texte.
- En donnant la signification entre parenthèses après l'abréviation.
- En donnant l'abréviation entre parenthèses après sa forme complète (c'est la façon suggérée par l'Office québécois de la langue française).
- En ajoutant un lien vers une note en bas de page.
- En offrant, sur chaque page, un lien vers un glossaire pour l'ensemble d'un site ou d'une section d'un site.

Exemples

Le `<abbr title="World Wide Web" lang="en" xml:lang="en">WWW</abbr>`.
Le World Wide Web (WWW).
Le WWW (World Wide Web).
Le WWW `¹`.

Note : Toutes les abréviations utilisées dans ce site sont expliquées dans le Glossaire.

Les règles qui s'appliquent à la signification des mots rares et des abréviations

SGQRI 008-01
(site Web)

SGQRI 008-02
(doc. téléchargeable)

SGQRI 008-03
(multimédia)

WCAG 2.0

18 i) à moins d'une utilisation dans un menu de navigation ou dans un en-tête de

13 h) à moins d'une utilisation dans un menu de navigation ou dans un en-tête de page

16 h) à moins d'une utilisation dans un menu de navigation ou dans un en-tête de

3.1.3 Mots rares : un mécanisme est disponible pour identifier la définition spécifique des mots ou expressions utilisés de manière inhabituelle ou de façon limitée, y compris les expressions idiomatiques et le jargon. (Niveau AAA)

3.1.4 Abréviations : un mécanisme est disponible pour identifier la forme complète ou la signification

page ou de section, être conçue pour que tout acronyme ou abréviation utilisé : ou de section, être conçu pour que tout acronyme ou abréviation puisse être utilisé : i. soit codé de la façon appropriée ou associé à sa signification lors de sa première utilisation, dans le corps du texte ou dans une note de bas de page ; ii. soit listé avec sa signification dans un glossaire pouvant être consulté à l'aide d'un hyperlien qui est présent sur chaque page Web.

section, être conçue pour que tout acronyme ou abréviation puisse être utilisé : i. soit associé à sa signification lors de sa première utilisation, dans le corps du texte ou dans une note de bas de page ; ii. soit listé avec sa signification dans un glossaire accompagnant l'animation Web.

d'une [abréviation](#). (Niveau AAA)

3.1.6 Prononciation : un [mécanisme](#) permet d'identifier la prononciation spécifique des mots dont la signification est ambiguë dans le contexte si leur prononciation n'est pas connue. (Niveau AAA)

Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :

Malgré le fait que les trois critères de succès dont il s'agit ici soient de niveau AAA, les standards SGQRI ont tout de même retenu l'exigence concernant les abréviations et acronymes en permettant une exception pour les en-têtes de page (balise <title>) et les en-têtes de section.

Un site Web qui applique les exigences des standards SGQRI en matière d'acronymes et d'abréviations est conforme aux exigences de niveau AA des WCAG 2.0, mais pas conforme au critère de succès 3.1.4 s'il se prévaut des exceptions pour les titres de page et les en-têtes de section.

Voir aussi :

1. [Comprendre la règle 3.1 \[Lisible\]](#)
2. [Comprendre le critère de succès 3.1.3 \[Mots rares\]](#)
3. [Comprendre le critère de succès 3.1.4 \[Abréviations\]](#)
4. [Comprendre le critère de succès 3.1.6 \[Prononciation\]](#)

Simplification du langage

Le problème

Les personnes ayant des **limitations cognitives**, ainsi que les **personnes sourdes dont la langue des signes est la langue maternelle**, rencontrent des difficultés avec le langage écrit tel que nous l'utilisons. Pourtant, il est souvent possible de dire les choses avec un vocabulaire plus simple et des phrases plus courtes.

Quand un contenu s'adresse à un public large, c'est une règle de communication importante qui aidera grandement à la diffusion du message. Un langage clair et simple facilitera aussi la consultation aux personnes pour qui la page est présentée dans une langue seconde.

La solution

- Les WCAG 2.0 propose d'écrire pour un public du premier cycle du secondaire, ou d'ajouter un résumé ou une version compréhensible par ce public.
- L'ajout de contenu comme des illustrations visuelles, des images et des symboles peut aider à expliquer les idées, les événements et les processus.
- L'ajout d'une version orale, ou en langue des signes, peut aussi contribuer à la simplification du contenu.
- En français, il n'existe pas de test standardisé permettant d'évaluer automatiquement la clarté et la simplicité du langage.
- Commencer chaque élément ou section du contenu par les informations clés est une règle de communication, bien connue des journalistes, qui permet de capter immédiatement l'attention, et de transmettre l'essentiel du message dès les premières lignes.

Les règles qui s'appliquent à la simplification du langage

SGQRI 008-01
(site Web)

SGQRI 008-02
(doc.
téléchargeable)

SGQRI 008-03
(multimédia)

WCAG 2.0

13) Tout contenu dans une page Web doit être formulé de façon compréhensible pour les personnes auxquelles il est destiné, compte tenu de sa nature.

8 b) comporter un contenu formulé de façon compréhensible pour les personnes auxquelles il est destiné, compte tenu de sa nature.

8 b) comporter un contenu formulé de façon compréhensible pour les personnes auxquelles il est destiné, compte tenu de sa nature.

3.1.5 Niveau de lecture :
lorsqu'un texte nécessite une capacité de lecture plus avancée que le premier cycle de l'enseignement secondaire, après la suppression des noms propres et des titres, un contenu additionnel ou une version qui ne requiert pas de capacité de lecture supérieure au premier cycle de l'enseignement secondaire est disponible.
(Niveau AAA)

Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :

Bien que le critère de succès des WCAG 2.0 soit de niveau AAA, les standards SGQRI ont

retenu une exigence moins contraignante, mais conforme au principe mis de l'avant par le standard international.

Un site Web qui applique les standards SGQRI n'est donc pas conforme au critère de succès 3.1.5 de niveau AAA des WCAG 2.0. Toutefois, un site Web conforme au critère de succès 3.1.5 est conforme aux standards SGQRI.

COMPRÉHENSIBLE : Règle 3.2 Prévisible

by [Jean-Marie D'Amour](#) — Dernière modification 10/03/2011 16:54

Règle 3.2 Prévisible : faire en sorte que les pages apparaissent et fonctionnent de manière prévisible.

Table des matières

- [Gestion des changements de contexte](#)
- [Proposition de navigation cohérente](#)

Gestion des changements de contexte

Le problème

Les changements de contexte sont très déroutants, tant pour les **personnes aveugles** qui ne les voient pas se produire, que pour les personnes ayant des **limitations cognitives** qui ne comprennent pas pourquoi le comportement habituel a été court-circuité.

Les fenêtres « pop-up » à ouverture automatique sont une cause importante de désorientation.

Il est important de rappeler la définition de « changement de contexte » donnée par les WCAG 2.0 :

Changements majeurs dans le contenu d'une [page Web](#) qui, s'ils sont faits sans que l'utilisateur en soit conscient, peuvent désorienter l'utilisateur qui ne peut voir l'ensemble de la page en même temps.

Les changements de contexte comprennent les changements :

1. d'[agent utilisateur](#) ;
2. d'[espace de restitution](#) ;
3. de focus ;
4. de [contenu](#) qui modifie la signification de la [page Web](#).

Note : Un changement de contenu n'est pas toujours un changement de contexte. Un changement dans le contenu comme le déploiement d'une arborescence, un menu dynamique ou un déplacement de tabulation ne change pas nécessairement le contexte à moins qu'il ne change aussi l'un des éléments énumérés ci-dessus (par exemple le focus).

Exemple : L'ouverture d'une nouvelle fenêtre, le déplacement du focus sur un composant différent, le déplacement vers une nouvelle page (y compris tout ce qui, pour l'utilisateur, aurait l'air d'un déplacement vers une autre page) ou la réorganisation significative du contenu d'une page sont autant d'exemples d'un changement de contexte.

La solution

Évitez donc les fenêtres à ouverture automatique. Sinon, ajoutez un avertissement au lien, indiquant : « Ce lien s'ouvrira dans une nouvelle fenêtre ». Cet avertissement peut être donné soit de façon textuelle, soit via le *alt* d'une image, visible ou non.

Exemple de code

```
<a href="lien.html" target="_blank">Lien externe au site
</a> <a href="lien.html"
target="_blank">Lien externe au site (Ce lien s'ouvrira
dans une nouvelle fenêtre.)</a>
```

Note : la mention d'ouverture doit être incluse à l'intérieur du lien, afin que l'information soit récupérée avec le lien lorsque celui-ci est consulté hors contexte.

Il est possible d'utiliser un script pour l'ouverture d'une nouvelle fenêtre afin d'insérer automatiquement le message d'avertissement. Voir la technique [SCR24 : Utiliser une amélioration progressive pour ouvrir les nouvelles fenêtres sur demande de l'utilisateur \(en anglais\)](#).

On peut toutefois utiliser un attribut *onchange* pour modifier le contenu des champs de formulaires qui suivent, comme dans l'exemple donné dans la technique [SCR19 : utiliser un événement onchange sur un élément select sans causer un changement de contexte \(en anglais\)](#).

Les règles qui s'appliquent aux changements de contexte

SGQRI 008-01 (site Web)	SGQRI 008-02 (doc. téléchargeable)	SGQRI 008-03 (multimédia)	WCAG 2.0
18 b) être conçue pour qu'un changement de contexte ne puisse s'effectuer à l'arrivée de la zone active sur tout composant d'interface utilisateur.	13 b) être conçu pour qu'un changement de contexte ne puisse s'effectuer à l'arrivée de la zone active sur tout composant d'interface utilisateur.	16 b) être conçue pour qu'un changement de contexte ne puisse s'effectuer à l'arrivée de la zone active sur tout composant d'interface utilisateur.	3.2.1 Au focus : quand un composant reçoit le focus, il ne doit pas initier de <u>changement de contexte</u> . (Niveau A)
21 a) à moins que la personne n'en soit informée avant d'utiliser un champ de formulaire, être conçu pour que tout changement de contexte ne puisse être effectué par la seule saisie d'information dans ce champ.		19 a) à moins que la personne n'en soit informée avant d'utiliser un champ de formulaire, être conçu pour que tout changement de contexte ne puisse être effectué par la seule saisie d'information dans ce champ.	3.2.2 À la saisie : le changement de paramètre d'un <u>composant d'interface utilisateur</u> ne doit pas initier de <u>changement de contexte</u> à moins que l'utilisateur n'ait été avisé de ce

18 j) être conçue pour qu'un élément de navigation ouvrant une nouvelle fenêtre soit accompagné d'une image codée de la façon appropriée, avec un avertissement mentionnant l'ouverture de la fenêtre ; toutefois, si tous les hyperliens d'une section dans une page Web ouvrent autant de nouvelles fenêtres, cette section de la page Web doit faire apparaître ce même avertissement sous l'en-tête de section correspondant.

16 i) être conçue pour qu'un élément de navigation ouvrant une nouvelle fenêtre soit accompagné d'un avertissement mentionnant l'ouverture de la fenêtre ; toutefois, si tous les hyperliens d'une animation Web ouvrent autant de nouvelles fenêtres, ce même avertissement doit apparaître sous l'en-tête de section correspondant.

comportement avant d'utiliser le composant. (Niveau A)

3.2.5 Changement à la demande : un changement de contexte est initié uniquement sur demande de l'utilisateur ou un mécanisme est disponible pour désactiver un tel changement. (Niveau AAA)

Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :

Pour les changements de contexte, les standards SGQRI offrent une correspondance parfaite avec les critères de succès 3.2.1 et 3.2.2 des WCAG 2.0. L'exigence demandant un avertissement avant l'ouverture d'une nouvelle fenêtre est l'application d'une technique recommandée supplémentaire pour ces deux critères de succès.

Un site Web qui applique les exigences des standards SGQRI est conforme aux critères de succès 3.2.1 et 3.2.2 des WCAG 2.0. Toutefois, un site Web qui applique les critères de succès 3.2.1 et 3.2.2 sans appliquer l'exigence sur l'avertissement pour l'ouverture d'une nouvelle fenêtre sera non conforme aux standards SGQRI.

Voir aussi :

1. [Comprendre la règle 3.2 \[Prévisible\]](#)
2. [Comprendre le critère de succès 3.2.1 \[Au focus\]](#)
3. [Comprendre le critère de succès 3.2.2 \[À la saisie\]](#)
4. [Comprendre le critère de succès 3.2.5 \[Changement à la demande\]](#)

Proposition de navigation cohérente

Le problème

La cohérence des mécanismes de navigation est essentielle à la navigation et à la compréhension d'un site. Cette notion devrait être un acquis.

La cohérence est particulièrement importante pour les personnes ayant des **limitations cognitives**.

La solution

- Les éléments de navigation doivent être présentés dans un ordre relatif similaire, ce qui n'exclut pas d'intercaler un sous-menu dans le cas d'un menu extensible.
- De même, tous les éléments de navigation ou tous les boutons offrant une fonctionnalité similaire doivent être identifiés de la même façon.
- Les raccourcis clavier ne sont utiles que sur des pages où l'utilisateur est appelé à revenir fréquemment, comme un Intranet ou une application Web. Sur un site Web public, ils devraient être évités. Ces raccourcis sont utilisés pour se déplacer au lien souhaité, mais ne l'active pas automatiquement. C'est l'utilisateur qui doit l'activer. Il a donc un apprentissage à faire pour comprendre leur utilisation et pour retenir les raccourcis proposés.

Exemple de code

```
<a href="index.htm" accesskey="1">Accueil</a>
```

Malgré la controverse entourant les accesskeys, voici la liste des clés d'accès ayant dégagé un certain consensus international :

- clé d'accès 0 = Accessibilité ;
- clé d'accès 1 = Accueil ;
- clé d'accès 3 = Plan du site ;
- clé d'accès 4 = Recherche ;
- clé d'accès 9 = Contact ;
- clé d'accès S = Passer la navigation (skip).

Cette liste de clés d'accès n'est pas exclusive, on peut donc en ajouter, particulièrement dans le cas d'une application Web ou d'un lecteur multimédia. Ces raccourcis clavier peuvent aussi être programmés en javascript, ce qui permet plus de variété et peut mieux imiter le comportement auquel les utilisateurs sont habitués.

Les règles qui s'appliquent à la proposition de navigation cohérente

SGQRI 008-01 (site Web)	SGQRI 008-02 (doc. téléchargeable)	SGQRI 008-03 (multimédia)	WCAG 2.0
15 h) organiser tout menu de navigation répété de page en		13 h) organiser tout menu de navigation répété d'une section de	3.2.3 Navigation cohérente : dans un <u>ensemble de pages</u> , les mécanismes de navigation qui se

page, selon le même ordre relatif et avec une présentation similaire.

15 i) nommer uniformément toute fonctionnalité utilisée de page en page.

l'animation Web à une autre, selon le même ordre relatif et avec une présentation similaire.

répètent sur plusieurs pages Web se présentent dans le même ordre relatif chaque fois qu'ils sont répétés, à moins qu'un changement soit initié par l'utilisateur. (Niveau AA)

3.2.4 Identification cohérente : dans un ensemble de pages Web les composants qui ont la même fonctionnalité sont identifiés de la même façon. (Niveau AA)

Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :

À propos de la cohérence, il y a correspondance entre les exigences des standards SGQRI et les critères de succès 3.2.3 et 3.2.4 des WCAG 2.0.

Par conséquent, un site Web qui applique les exigences des standards SGQRI est conforme aux critères de succès 3.2.3 et 3.2.4 des WCAG 2.0. Réciproquement, un site Web qui applique les critères de succès 3.2.3 et 3.2.4 des WCAG 2.0 est conforme aux standards SGQRI.

COMPRÉHENSIBLE : Règle 3.3 Aide à la saisie

by [Jean-Marie D'Amour](#) — Dernière modification 20/02/2011 18:53

Règle 3.3 Assistance à la saisie : aider l'utilisateur à éviter et à corriger les erreurs de saisie.

Prévention des erreurs

Le problème

Comme cette règle se situe sous le principe de compréhension, il est aisément de comprendre que les personnes ayant des **limitations cognitives** sont celles auxquelles on a d'abord pensé.

La prévention des erreurs intéresse toutefois **toutes les personnes ayant des limitations fonctionnelles**, quelle qu'en soit la nature. En effet, pour diverses raisons, ces personnes rencontrent des difficultés en ce qui a trait à leurs interactions avec les contenus Web, et en particulier avec les formulaires.

La prévention des erreurs est une façon de leur faciliter la tâche en leur permettant de réussir du premier coup, et d'éviter d'avoir à refaire des opérations qui, pour plusieurs, exigent plus de temps et plus d'efforts que pour les personnes sans limitations fonctionnelles.

La solution

Structure des formulaires

- Les étiquettes de formulaire doivent être placées à proximité immédiate des

champs de formulaire correspondants :

- au-dessus ou à gauche des zones de texte ou de liste,
- à droite ou à gauche des cases à cocher et des boutons radio.
- Pour l'utilisateur d'un logiciel de grossissement, la disposition verticale d'un formulaire (étiquettes des champs de type texte et liste déroulante placées immédiatement au-dessus du champ correspondant) est l'idéal, parce que même en plus fort grossissement, l'utilisateur pourra voir à la fois l'étiquette et le champ, dans sa zone de visualisation.
- Les longs formulaires devraient être subdivisés en section à l'aide des en-têtes de section.
- Les groupes de boutons radio et les groupes de cases à cocher doivent être identifiés à l'aide des éléments `<fieldset>` et `<legend>`. Un lecteur d'écran comme JAWS répétera alors le contenu de l'élément `<legend>` pour chacun des champs inclus dans le `<fieldset>`.
- Il est aussi possible d'imbriquer des `<fieldset>`, mais il est important de tenir compte que JAWS ne redonnera que la `<legend>` hiérarchiquement la plus proche du champ actif.
 - De plus, si le `<fieldset>` imbriqué se termine avant la fin du `<fieldset>` parent, c'est la `<legend>` du `<fieldset>` imbriqué qui sera répétée pour les champs restants dans le `<fieldset>` parent.
 - Il faut donc être prudent et bien tester le résultat avec un lecteur d'écran afin d'éviter les mauvaises surprises.

Exemple de code

```
<fieldset>
<legend>Indiquez votre sexe :</legend>
<p><input id="masc" name="sexe" type="radio" checked="checked" value="masculin" /> <label for="masc">Masculin</label> </p>
<p><input id="fem" name="sexe" type="radio" value="féminin" /> <label for="fem">Féminin</label> </p>
</fieldset>
```

Erreurs dans les formulaires

- Il ne faut pas signaler les erreurs dans un formulaire qu'en utilisant un indice visuel, comme un encadrement différent, une couleur différente ou un surlignement.
- Les erreurs détectées doivent être expliquées en texte, et l'attention doit y être déplacée. Il est également utile de donner, pour chaque erreur, un lien vers le champ à corriger.
- Si la validation se fait champ par champ, on peut afficher un dialogue d'alerte pour aviser l'utilisateur des erreurs détectées.
- Un lien d'aide peut être offert sur chaque page de formulaire.
- Il est de bonne pratique de donner de l'information sur le format des données attendu, ainsi que des exemples. Ces consignes doivent être intégrées aux `<label>` même si on leur donne une apparence différente de l'étiquette.
- Il est possible de prévoir une période de temps, dont la durée serait déclarée, et où la transaction pourrait être mise à jour ou annulée par l'utilisateur suite à la

soumission du formulaire.

- On peut aussi utiliser javascript pour offrir un rapport de validation, comme dans les techniques suivantes :
 - [SCR18 : fournir une validation et des alertes côté client \(en anglais\)](#), et
 - [SCR32 : fournir une validation et ajouter un texte décrivant les erreurs côté client via le DOM](#).

Les règles qui s'appliquent à la prévention des erreurs

SGQRI 008-01 (site Web)	SGQRI 008-02 (doc. téléchargeable)	SGQRI 008-03 (multimédia)	WCAG 2.0
21 g) si une erreur de saisie est détectée de façon automatique, indiquer tout élément erroné et décrire l'erreur sous forme de texte, avec les suggestions de correction lorsqu'elles sont connues.	17 e) si une erreur de saisie est détectée de façon automatique, indiquer tout élément erroné et décrire l'erreur sous forme de texte, avec les suggestions de correction lorsqu'elles sont connues.	19 e) si une erreur de saisie est détectée de façon automatique, indiquer tout élément erroné et décrire l'erreur sous forme de texte, avec les suggestions de correction lorsqu'elles sont connues.	3.3.1 Identification des erreurs : si une erreur de saisie est détectée automatiquement, l'élément en erreur est identifié et l'erreur est décrite à l'utilisateur sous forme de texte. (Niveau A)
21 b) pour tout champ, comporter une étiquette codée de la façon appropriée, ou, lorsque l'espace est insuffisant pour placer une étiquette, la description de la fonction du champ concerné codée de la façon appropriée.	17 a) pour tout champ, comporter une étiquette détectable par les technologies d'adaptation informatiques, ou un texte d'assistance décrivant la fonction de ce champ.	19 b) pour tout champ, comporter une étiquette détectable par les technologies d'adaptation informatiques, ou un texte d'assistance décrivant la fonction de ce champ.	3.3.2 Étiquettes ou instructions : des étiquettes sont présentées ou des instructions sont fournies quand un contenu requiert une saisie utilisateur. (Niveau A)
21 d) être conçu pour que toute étiquette soit positionnée à proximité immédiate du champ auquel elle est associée.	17 b) être conçu pour que toute étiquette soit positionnée à proximité immédiate du champ auquel elle est associée.	19 c) être conçu pour que toute étiquette soit positionnée à proximité immédiate du champ auquel elle est associée.	
21 f) être conçu pour que toute étiquette décrive clairement la fonction du champ auquel elle est	17 d) être conçu pour que toute étiquette décrive clairement la fonction du champ auquel elle est	19 d) être conçu pour que toute étiquette décrive clairement la fonction du champ auquel elle est	

fonction du champ auquel elle est associée.

21 g) si une erreur de saisie est détectée de façon automatique, indiquer tout élément erroné et décrire l'erreur sous forme de texte, avec les suggestions de correction lorsqu'elles sont connues.

21 h) être conçu pour qu'une personne qui engage sa responsabilité, exerce un droit ou effectue un paiement, puisse réviser et corriger, s'il y a lieu, l'information avant de confirmer son opération.

17 e) si une erreur de saisie est détectée de façon automatique, indiquer tout élément erroné et décrire l'erreur sous forme de texte, avec les suggestions de correction lorsqu'elles sont connues.

19 e) si une erreur de saisie est détectée de façon automatique, indiquer tout élément erroné et décrire l'erreur sous forme de texte, avec les suggestions de correction lorsqu'elles sont connues.

19 f) être conçu pour qu'une personne qui engage sa responsabilité, exerce un droit ou effectue un paiement, puisse réviser et corriger, s'il y a lieu, l'information avant de confirmer son opération.

3.3.3 Suggestion après une erreur : si une erreur de saisie est automatiquement détectée et que des suggestions de corrections sont connues, ces suggestions sont alors proposées à l'utilisateur à moins que cela puisse compromettre la sécurité ou la finalité du contenu.

(Niveau AA)

3.3.4 Prévention des erreurs (juridiques, financières, de données) : pour les pages Web qui entraînent des engagements juridiques ou des transactions financières de la part de l'utilisateur, qui modifient ou effacent des données contrôlables par l'utilisateur dans des systèmes de stockages de données, qui enregistrent les réponses de l'utilisateur à un test ou un examen, au moins l'une des conditions suivantes est vraie : (Niveau AA)

- Réversible** : les actions d'envoi sont réversibles.
- Vérifiée** : les données saisies par l'utilisateur sont vérifiées au niveau des erreurs de saisie et la possibilité est donnée à l'utilisateur de les corriger.
- Confirmée** : un mécanisme est disponible pour revoir, confirmer et corriger les informations avant leur soumission finale.

3.3.5 Aide : une aide contextuelle est disponible.

(Niveau AAA)

3.3.6 Prévention des erreurs (toutes) : pour des pages Web demandant à l'utilisateur de soumettre des informations, au moins l'une des conditions suivantes est vraie : (Niveau AAA)

1. **Réversible** : les actions d'envoi sont réversibles.
2. **Vérifiée** : les données saisies par l'utilisateur sont vérifiées au niveau des erreurs de saisie et la possibilité est donnée à l'utilisateur de les corriger.
3. **Confirmée** : un mécanisme est disponible pour revoir, confirmer et corriger les informations avant leur soumission finale.

Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :

Les exigences des standard SGQRI correspondent aux critères de succès 3.3.1, 3.3.2 et 3.3.3 des WCAG 2.0. Toutefois, pour le critère de succès 3.3.4, les standards SGQRI ne retiennent que deux des trois options énoncées par les WCAG 2.0, celles sur la vérification et la confirmation. L'option de réversibilité a été écartée parce qu'elle a été jugée trop difficile d'application.

Un site Web qui applique les exigences des standards SGQRI est donc conforme aux critères de succès 3.3.1 à 3.3.4 des WCAG 2.0. Un site Web qui applique les critères de succès 3.3.1 à 3.3.3 est conforme aux standards SGQRI. Toutefois, s'il applique seulement l'option de réversibilité pour le critère de succès 3.3.4, ce site Web sera non conforme aux standards SGQRI. Rien n'empêce cependant un site conforme aux standards SGQRI d'appliquer les trois options prévues par les WCAG 2.0.

PRINCIPE 4 : ROBUSTE

by [Jean-Marie D'Amour](#) — Dernière modification 20/02/2011 19:13

Principe 4 : robuste - Le contenu doit être suffisamment robuste pour être interprété de manière fiable par une large variété d'agents utilisateurs, y compris les technologies d'assistance.

Compatibilité avec les outils d'adaptation

Le problème

Certains types d'erreur d'encodage HTML peuvent créer des problèmes aux lecteurs d'écran.

De plus, les mécanismes permettant l'interactivité ne sont pas toujours perceptibles ou utilisables avec les technologies d'adaptation informatique. Toutes les fonctionnalités d'interactivité doivent donc être soigneusement testées avec ces outils. Lorsqu'il n'est pas possible d'assurer la compatibilité, il faut s'assurer que les contenus sont utilisables sans ces fonctionnalités, même si elles contribuent à l'enrichissement de l'expérience de l'utilisateur.

La solution

Validation du code

- Dans WCAG 1.0, on exigeait une validation complète du code en priorité de niveau 2.
- Dans WCAG 2.0, cette exigence a été réduite aux types d'erreurs qui peuvent poser problème du point de vue de l'accessibilité.
- Il faut aussi noter qu'il s'agit maintenant d'une exigence de niveau A.
- SGQRI a adopté la même orientation en y ajoutant deux précisions : il faut un `<doctype>` et une utilisation sémantiquement correcte des balises.

Utilisation de JavaScript

À propos de l'utilisation de JavaScript, WCAG 1.0 est beaucoup plus sévère que WCAG 2.0 ou SGQRI-008, ce qui s'explique en partie par le fait qu'en 1999, le support de JavaScript dans les outils d'adaptation informatique était très déficient. Dans WCAG 2.0 et dans SGQRI 008, on n'exige plus que la page demeure utilisable sans JavaScript, mais plutôt que l'utilisation de JavaScript soit compatible avec les technologies d'adaptation informatique (donc conforme au *Document Object Model* (DOM) du W3C). - Voir les [techniques de programmation proposées par le W3C \(en anglais\)](#).

Si vous utilisez des scripts :

- Vous pouvez inscrire dans la section `<noscript>` un contenu équivalent à celui qui devient inaccessible sans les scripts (y compris tous les liens inutilisables sans Javascript), mais cela n'est plus obligatoire avec WCAG 2.0.
- Il n'est pas nécessaire de placer autant de section `<noscript>` qu'il y a de scripts, car une seule peut suffire. Vous y regrouperez tout le contenu équivalent aux

scripts.

- Cette balise peut être placée en début ou en fin de page, selon l'utilité de son contenu, et n'apparaîtra à l'écran que lorsque JavaScript est désactivé.
- Si les scripts n'ont qu'un effet décoratif (ex. illumination de boutons de navigation), le contenu équivalent peut n'être qu'une simple mention de cette fonction.
- Malgré ce que l'on pourrait croire, JAWS ne donne pas accès au contenu de l'élément `<noscript>`, et ce, parce qu'il supporte JavaScript, même si ce support a ses limites.

Si vous utilisez des menus déroulants :

- Si le système de navigation comporte des menus déroulants ou extensibles, mais que l'en-tête de chacun des menus conduit à une page intermédiaire où l'on trouve tous les liens contenus dans le menu déroulant, ce menu est tout de même jugé accessible, puisque l'utilisateur dispose d'un autre moyen pour accéder au même contenu.
- Pour créer un menu déroulant ou extensible dont le contenu sera visible pour JAWS, ce contenu doit être déclaré visible au moment du chargement de la page, quitte à être masqué dans la fraction de seconde qui suit.
- Voir les techniques [SCR26 : Insérer du contenu dynamique \(en anglais\)](#) et [SCR37 : Créer des dialogues personnalisés](#).

Si vous utilisez AJAX : Le contenu modifié de façon dynamique en utilisant la technologie AJAX doit répondre aux trois conditions suivantes :

- Le contenu généré doit être accessible.
- Le concepteur doit prévoir une façon d'avertir l'utilisateur de toute mise à jour du contenu.
- L'utilisateur doit disposer d'un moyen simple de se déplacer à ce nouveau contenu.

Notes :

1. Ce type d'information doit être transmis via une API d'accessibilité.
2. Compte tenu de la nouveauté de ces techniques, il faudra quelques années pour qu'elles deviennent utilisables par tous les utilisateurs de technologies d'adaptation informatique, étant donné l'étalement dans le temps du processus de mise à jour des logiciels adaptés.
Il faut donc toujours prévoir une position de repli qui permette l'accès à tout le contenu pour lequel ces fonctionnalités pourraient être considérées comme des enrichissements de l'expérience de l'utilisateur.
Il est évidemment toujours possible de proposer une version de remplacement de ce contenu, version qui ne ferait pas appel à ce type de fonctionnalités.

Si vous utilisez des objets programmes :

- Si vous incorporez des objets programmes à vos pages, ceux-ci doivent être accessibles avec les logiciels d'adaptation, et vous devez donc les tester pour vous en assurer.

- La compagnie SUN a investi beaucoup d'effort pour permettre la réalisation d'applet ou d'applications Java accessibles : <http://java.sun.com/products/jfc/accessibility/>

Notes :

1. Une simple recherche en français sur les mots « java » et « accessibilité » peut également vous fournir une multitude de références en français.
2. Pour plus d'information sur les travaux du W3C concernant l'accessibilité d'AJAX et WAI-ARIA, vous pouvez consulter :
 - [AJAX et son accessibilité](#) par Patrice Lauriston.
 - [Introduction à WAI ARIA](#) de Gez Lemon, traduite en français.
 - [Documents originaux du W3C \(en anglais\)](#).

Les règles qui s'appliquent à la compatibilité avec les outils d'adaptation

SGQRI 008-01 (site Web)

10 a) être codée selon la déclaration de type de document indiquée, quant aux aspects d'imbrication, d'ouverture et de fermeture des balises, ainsi que d'unicité des attributs dans une balise et des valeurs d'un attribut d'identification dans une page Web.

10 c) coder de la façon appropriée la déclaration de type de document.

16 b) une description de tout cadre par un titre permettant d'en comprendre la fonction, codée de la façon appropriée.

19 a) être conçu pour que tout élément de programmation soit

SGQRI 008-02 (doc. téléchargeable)

SGQRI 008-03 (multimédia)

WCAG 2.0

4.1.1 Analyse syntaxique : à moins que les spécifications ne le permettent, dans un contenu implémenté via un langage de balisage, les éléments ont des balises de début et de fin complètes, ils sont imbriqués conformément à leurs spécifications, ils ne contiennent pas d'attributs dupliqués et chaque ID est unique. (Niveau A)

Note: les balises de début et de fin auxquelles il manque un caractère critique, comme un chevron fermant ou un guillemet pour une valeur d'attribut, sont considérées incomplètes.

utilisable avec les technologies d'adaptation informatiques, et le soit avec le clavier.

19 d) si l'information est mise à jour sans rechargeement de la page :
i. l'afficher pour qu'elle soit détectable par les technologies d'adaptation informatiques sans obligation de rafraîchir la page ;
ii. informer la personne, dès l'entrée dans la page Web, d'une possibilité de mise à jour.

19 e) être conçu pour que le nom, le rôle, les technologies états, les propriétés et les valeurs de tout composant d'interface utilisateur soient détectables par les technologies d'adaptation informatiques et que les états, les propriétés et les valeurs puissent être modifiés par la personne.

14. Tout contenu interactif présenté dans un document téléchargeable doit être conçu pour que tout élément de programmation soit utilisable avec les technologies d'adaptation informatiques, et avec le clavier.

13 d) permettre que les éléments de navigation puissent être utilisés à l'aide des technologies d'adaptation informatiques, et permettre l'accès à tout le contenu informatif dans un ordre séquentiel logique.

17 a) être conçu pour que tout élément de programmation soit utilisable avec les technologies d'adaptation informatiques, et avec le clavier

17 d) si l'information dans l'animation Web est mise à jour, sans recharge de la page qui contient cette animation Web :
i. l'afficher pour qu'elle soit détectable par les technologies d'adaptation informatiques, sans obligation de rafraîchir cette page ;
ii. informer la personne, dès l'entrée dans l'animation Web,

4.1.2 Nom, rôle et valeur : pour tout composant d'interface utilisateur (comprenant mais n'étant pas limité aux éléments de formulaire, liens et composants générés par des scripts), le nom et le rôle peuvent être déterminés par un programme informatique ; les états, les propriétés et les valeurs qui peuvent être paramétrés par l'utilisateur peuvent être définis par programmation ; et la notification des changements de ces éléments est disponible aux agents utilisateurs, incluant les technologies d'assistance. (Niveau A)

Note : ce critère de succès s'adresse d'abord aux auteurs qui développent ou programment leurs propres composants d'interface utilisateur. Toutefois, les contrôles HTML standards se conforment déjà à ce critère de succès lorsqu'ils sont utilisés conformément à la spécification.

d'une possibilité de
mise à jour.

Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :

Les standards SGQRI sont un peu plus détaillés que le critère de succès 4.1.1 des WCAG et reprennent sous forme d'exigence des techniques recommandées par le W3C. Quant au critère de succès 4.1.2 les standards SGQRI le traitent à la fois du point de vue de l'utilisateur et de celui, plus technique, du concepteur.

Un site Web qui applique les exigences des standards SGQRI est conformes aux critères de succès 4.1.1 et 4.1.2 des WCAG 2.0. Toutefois, un site Web qui applique les critères de succès 4.1.1 et 4.1.2 des WCAG 2.0 sera non conforme au standard SGQRI sur l'accessibilité d'un site Web à moins qu'il n'applique aussi les exigences 10c, 16b et 19a.

ROBUSTE : Règle 4.1 Compatible

by [Jean-Marie D'Amour](#) — Dernière modification 17/02/2011 11:35

Règle 4.1 Compatible : optimiser la compatibilité avec les agents utilisateurs actuels et futurs, y compris les technologies d'assistance.

Compatibilité avec les outils d'adaptation

Le problème

Certains types d'erreur d'encodage HTML peuvent créer des problèmes aux lecteurs d'écran.

De plus, les mécanismes permettant l'interactivité ne sont pas toujours perceptibles ou utilisables avec les technologies d'adaptation informatique. Toutes les fonctionnalités d'interactivité doivent donc être soigneusement testées avec ces outils. Lorsqu'il n'est pas possible d'assurer la compatibilité, il faut s'assurer que les contenus sont utilisables sans ces fonctionnalités, même si elles contribuent à l'enrichissement de l'expérience de l'utilisateur.

La solution

Validation du code

- Dans WCAG 1.0, on exigeait une validation complète du code en priorité de niveau 2.
- Dans WCAG 2.0, cette exigence a été réduite aux types d'erreurs qui peuvent poser problème du point de vue de l'accessibilité.
- Il faut aussi noter qu'il s'agit maintenant d'une exigence de niveau A.
- SGQRI a adopté la même orientation en y ajoutant deux précisions : il faut un <doctype> et une utilisation sémantiquement correcte des balises.

Utilisation de JavaScript

À propos de l'utilisation de JavaScript, WCAG 1.0 est beaucoup plus sévère que WCAG 2.0 ou SGQRI-008, ce qui s'explique en partie par le fait qu'en 1999, le support de JavaScript dans les outils d'adaptation informatique était très déficient. Dans WCAG 2.0 et dans SGQRI 008, on n'exige plus que la page demeure utilisable sans JavaScript, mais plutôt que l'utilisation de JavaScript soit compatible avec les technologies d'adaptation informatique (donc conforme au *Document Object Model* (DOM) du W3C). - Voir les [techniques de programmation proposées par le W3C \(en anglais\)](#).

Si vous utilisez des scripts :

- Vous pouvez inscrire dans la section <noscript> un contenu équivalent à celui qui devient inaccessible sans les scripts (y compris tous les liens inutilisables sans Javascript), mais cela n'est plus obligatoire avec WCAG 2.0.
- Il n'est pas nécessaire de placer autant de section <noscript> qu'il y a de scripts, car une seule peut suffire. Vous y regrouperez tout le contenu équivalent aux scripts.

- Cette balise peut être placée en début ou en fin de page, selon l'utilité de son contenu, et n'apparaîtra à l'écran que lorsque JavaScript est désactivé.
- Si les scripts n'ont qu'un effet décoratif (ex. illumination de boutons de navigation), le contenu équivalent peut n'être qu'une simple mention de cette fonction.
- Malgré ce que l'on pourrait croire, JAWS ne donne pas accès au contenu de l'élément `<noscript>`, et ce, parce qu'il supporte JavaScript, même si ce support a ses limites.

Si vous utilisez des menus déroulants :

- Si le système de navigation comporte des menus déroulants ou extensibles, mais que l'en-tête de chacun des menus conduit à une page intermédiaire où l'on trouve tous les liens contenus dans le menu déroulant, ce menu est tout de même jugé accessible, puisque l'utilisateur dispose d'un autre moyen pour accéder au même contenu.
- Pour créer un menu déroulant ou extensible dont le contenu sera visible pour JAWS, ce contenu doit être déclaré visible au moment du chargement de la page, quitte à être masqué dans la fraction de seconde qui suit.
- Voir les techniques [SCR26 : Insérer du contenu dynamique \(en anglais\)](#) et [SCR37 : Créer des dialogues personnalisés](#).

Si vous utilisez AJAX : Le contenu modifié de façon dynamique en utilisant la technologie AJAX doit répondre aux trois conditions suivantes :

- Le contenu généré doit être accessible.
- Le concepteur doit prévoir une façon d'avertir l'utilisateur de toute mise à jour du contenu.
- L'utilisateur doit disposer d'un moyen simple de se déplacer à ce nouveau contenu.

Notes :

1. Ce type d'information doit être transmis via une API d'accessibilité.
2. Compte tenu de la nouveauté de ces techniques, il faudra quelques années pour qu'elles deviennent utilisables par tous les utilisateurs de technologies d'adaptation informatique, étant donné l'étalement dans le temps du processus de mise à jour des logiciels adaptés.

Il faut donc toujours prévoir une position de repli qui permette l'accès à tout le contenu pour lequel ces fonctionnalités pourraient être considérées comme des enrichissements de l'expérience de l'utilisateur.

Il est évidemment toujours possible de proposer une version de remplacement de ce contenu, version qui ne ferait pas appel à ce type de fonctionnalités.

Si vous utilisez des objets programmes :

- Si vous incorporez des objets programmes à vos pages, ceux-ci doivent être accessibles avec les logiciels d'adaptation, et vous devez donc les tester pour vous en assurer.
- La compagnie SUN a investi beaucoup d'effort pour permettre la réalisation d'applet

ou d'applications Java accessibles : <http://java.sun.com/products/jfc/accessibility/>

Notes :

1. Une simple recherche en français sur les mots « java » et « accessibilité » peut également vous fournir une multitude de références en français.
2. Pour plus d'information sur les travaux du W3C concernant l'accessibilité d'AJAX et WAI-ARIA, vous pouvez consulter :
 - [AJAX et son accessibilité](#) par Patrice Lauriston.
 - [Introduction à WAI ARIA](#) de Gez Lemon, traduite en français.
 - [Documents originaux du W3C \(en anglais\)](#).

Les règles qui s'appliquent à la compatibilité avec les outils d'adaptation

SGQRI 008-01 (site Web)	SGQRI 008-02 (doc. téléchargeable)	SGQRI 008-03 (multimédia)	WCAG 2.0
10 a) être codée selon la déclaration de type de document indiquée, quant aux aspects d'imbrication, d'ouverture et de fermeture des balises, ainsi que d'unicité des attributs dans une balise et des valeurs d'un attribut d'identification dans une page Web.			4.1.1 Analyse syntaxique : à moins que les spécifications ne le permettent, dans un contenu implémenté via un langage de balisage, les éléments ont des balises de début et de fin complètes, ils sont imbriqués conformément à leurs spécifications, ils ne contiennent pas d'attributs dupliqués et chaque ID est unique. (Niveau A) <i>Note:</i> les balises de début et de fin auxquelles il manque un caractère critique, comme un chevron fermant ou un guillemet pour une valeur d'attribut, sont considérées incomplètes.
10 c) coder de la façon appropriée la déclaration de type de document.			
16 b) une description de tout cadre par un titre permettant d'en comprendre la fonction, codée de la façon appropriée.			
19 a) être conçu pour que tout élément de programmation soit utilisable avec les			

technologies d'adaptation informatiques, et le soit avec le clavier.

19 d) si l'information est mise à jour sans rechargeement de la page :
i. l'afficher pour qu'elle soit détectable par les technologies d'adaptation informatiques sans obligation de rafraîchir la page ;
ii. informer la personne, dès l'entrée dans la page Web, d'une possibilité de mise à jour.

14. Tout contenu interactif présenté dans un document téléchargeable doit être conçu pour que tout élément de programmation soit utilisable avec les technologies d'adaptation informatiques, et avec le clavier.

13 d) permettre que les éléments de navigation puissent être utilisés à l'aide des technologies d'adaptation informatiques, et permettre l'accès à tout le contenu informatif dans un ordre séquentiel logique.

17 a) être conçu pour que tout élément de programmation soit utilisable avec les technologies d'adaptation informatiques, et avec le clavier

17 d) si l'information dans l'animation Web est mise à jour, sans rechargeement de la page qui contient cette animation Web :
i. l'afficher pour qu'elle soit détectable par les technologies d'adaptation informatiques, sans obligation de rafraîchir cette page ;
ii. informer la personne, dès l'entrée dans l'animation Web, d'une possibilité de

4.1.2 Nom, rôle et valeur : pour tout composant d'interface utilisateur (comprenant mais n'étant pas limité aux éléments de formulaire, liens et composants générés par des scripts), le nom et le rôle peuvent être déterminés par un programme informatique ; les états, les propriétés et les valeurs qui peuvent être paramétrés par l'utilisateur peuvent être définis par programmation ; et la notification des changements de ces éléments est disponible aux agents utilisateurs, incluant les technologies d'assistance.
(Niveau A)

Note : ce critère de succès s'adresse d'abord aux auteurs qui développent ou programmment leurs propres composants d'interface utilisateur. Toutefois, les contrôles HTML standards se conforment déjà à ce critère de succès lorsqu'ils sont utilisés conformément à la spécification.

mise à jour.

Comparaison entre les standards SGQRI et WCAG 2.0 :

Les standards SGQRI sont un peu plus détaillés que le critère de succès 4.1.1 des WCAG et reprennent sous forme d'exigence des techniques recommandées par le W3C. Quant au critère de succès 4.1.2 (Nom, rôle et valeur), les standards SGQRI abordent plutôt l'application de ce critère de succès du point de vue de son résultat plutôt que de celui de la programmation. Alors que dans les WCAG 2.0, ce critère de succès ne semble s'appliquer qu'à certains types de composants personnalisés, les standards SGQRI en font plutôt une exigence d'application générale.

Nous pouvons donc affirmer que l'application des standards SGQRI est conforme aux WCAG 2.0. Tout en soulignant que toutes les façons d'appliquer les WCAG 2.0 ne sont pas conformes aux standards SGQRI. En effet, les standards SGQRI privilégient, pour des raisons de cohérence entre les sites, certaines façons particulières d'appliquer les WCAG 2.0. Il y aurait donc d'autres façons de faire si l'on se situait dans une perspective uniquement et entièrement WCAG 2.0.

Glossaire des WCAG 2.0

by [Jean-Marie D'Amour](#) — Dernière modification 26/02/2009 12:40

Définitions tirées des Règles pour l'accessibilité des contenus Web 2.0 (WCAG)

Annexe A : Glossaire

Cette section est [normative](#).

abréviation

forme abrégée d'un mot, d'une expression ou d'un nom lorsque l'abréviation ne fait pas encore partie de la langue courante

Note 1 : ceci comprend les sigles et les acronymes formés à partir des initiales des mots où :

1. **les sigles** sont une forme abrégée d'un nom ou d'une expression constituée des lettres initiales des mots ou des syllabes contenues dans ce nom ou cette expression.

Note 1 : ne sont pas définies dans toutes les langues.

Exemple 1 : SNCF est le sigle de la Société nationale des chemins de fer français.

Exemple 2 : ESP est le sigle, en anglais, de extrasensory perception, la perception extrasensorielle.

2. **les acronymes** sont des abréviations formées à partir des premières lettres ou des parties d'autres mots (dans un nom ou une expression) et qui peuvent être prononcés comme un mot.

Exemple : ONU est un acronyme constitué des premières lettres de Organisation des Nations unies.

Note 2 : quelques sociétés ont adopté ce qui constituait un sigle ou un acronyme comme nom de leur société. Dans un tel cas, le nouveau nom de la société est constitué des lettres (par exemple, Ecma) et le mot n'est plus alors considéré comme une abréviation.

agent utilisateur

tout logiciel qui récupère et présente le contenu Web aux utilisateurs

Exemple : les navigateurs Web, les lecteurs de média, les modules d'extensions et les autres programmes — dont [les technologies d'assistance](#) — qui aident à récupérer, restituer et interagir avec le contenu Web.

(texte) agrandi

avec au minimum 18 points ou 14 points gras ou une taille de caractère équivalente pour les polices chinoises, japonaises ou coréennes (CJK)

Note 1 : les polices avec des traits extraordinairement fins ou des aspects et des caractéristiques inhabituels qui réduisent la reconnaissance de la forme des lettres sont plus difficiles à lire, spécialement à des niveaux de contrastes bas.

Note 2 : la taille de caractère est la taille lorsque le contenu est affiché. Cela n'inclut pas le redimensionnement qui pourrait être fait par l'utilisateur.

Note 3 : la taille réelle des caractères qu'un utilisateur voit est dépendante à la fois de la définition de la taille faite par l'auteur, du périphérique de restitution de l'utilisateur ou du paramétrage de l'agent utilisateur. Pour la majorité des polices de corps de texte, 14 et 18 points est sensiblement équivalent à 1,2 et 1,5 em ou à 120% et 150% de la taille par défaut du corps de texte (en considérant que la police de corps est à 100%), mais les auteurs seraient tenus de vérifier cela pour les polices particulières qui seraient utilisées. Quand les polices sont définies en unités relatives, la taille réelle du point est mesurée par l'agent utilisateur pour l'affichage. La taille d'un point doit être obtenue auprès de l'agent utilisateur ou calculée sur la même base de mesure que celle de l'agent utilisateur, lors de l'évaluation de ce critère de succès. Les utilisateurs qui ont une basse vision auront à choisir les paramètres appropriés.

Note 4 : lors de l'utilisation de texte sans spécification de taille de caractère, la taille la plus petite utilisée dans les principaux navigateurs pour le texte dont la taille n'est pas spécifiée serait considérée comme une taille raisonnable pour la police. Si un titre de niveau 1 est restitué en 14pt gras ou plus sur les principaux navigateurs, alors il est raisonnable de considérer qu'il s'agit de texte agrandi. Le redimensionnement relatif peut être calculé de manière identique à partir de la taille par défaut.

Note 5 : la taille 18 ou 14 points pour les textes en alphabet latin est définie à partir de la taille minimum pour les grands caractères (14pt) et de la taille standard plus grande (18pt). Pour les autres polices telles que les langues CJK, les tailles « équivalentes » seraient la taille de grand caractère minimum utilisée pour ces langues et la taille de grands caractères plus grande suivante.

aide contextuelle

texte d'aide qui fournit des informations relatives à la fonction actuellement utilisée

Note : des étiquettes claires peuvent jouer le rôle d'aide contextuelle.
ambigu pour tout utilisateur

l'intention ne peut être déterminée à partir du lien et de toute l'information de la page Web présentée à l'utilisateur en même temps que ce lien. (c'est-à-dire qu'un lecteur sans limitations fonctionnelles ne connaît pas la fonction d'un lien avant de l'activer)

Exemple : le mot goyave dans la phrase suivante utilisé comme lien : « L'une des exportations importantes est la goyave ». Ce lien pourrait conduire à une définition de la goyave, à un graphe présentant une liste des quantités de goyave exportées ou à une photo de gens récoltant la goyave. Jusqu'à ce que le lien soit activé, tout utilisateur est dans l'incertitude et une personne handicapée n'est donc pas désavantagée.

art ASCII

dessin créé par une disposition spatiale de caractères ou glyphs (habituellement à partir des 95 caractères imprimables définis en ASCII)

audio

la technologie de reproduction des sons

Note : le son peut être créé de façon synthétique (y compris la synthèse vocale), être enregistré à partir de sons réels ou les deux.

audio-description

narration ajoutée à une piste sonore pour décrire les détails visuels importants qui ne peuvent être compris à partir de la piste sonore principale seulement

Note 1 : l'audio-description d'une [vidéo](#) fournit de l'information à propos des actions, des personnages, des changements de scènes, du texte apparaissant à l'écran et d'autres contenus visuels.

Note 2 : dans une audio-description standard, la narration est ajoutée durant les pauses qui existent dans le dialogue. (Voir aussi [audio-description étendue](#).)

Note 3 : lorsque toute l'information de la [vidéo](#) est déjà donnée dans la piste [audio](#), aucune audio-description supplémentaire n'est requise.

Note 4 : aussi nommée « vidéo-description » et « narration descriptive ».

audio-description étendue

audio-description ajoutée à une présentation audiovisuelle en mettant en pause la [vidéo](#) de manière à avoir le temps d'ajouter des descriptions supplémentaires

Note : cette technique est utilisée seulement si le sens de la [vidéo](#) serait perdu sans [audio-description](#) supplémentaire et que les pauses entre les dialogues ou la narration sont trop courtes.

blocs de texte

plus d'une phrase de texte

CAPTCHA

sigle de « Completely Automated Public Turing test to tell Computers and Humans Apart » (test public de Turing entièrement automatique ayant pour but de

distinguer les humains des ordinateurs)

Note 1 : les tests de type CAPTCHA demandent souvent à l'utilisateur de taper un texte présenté dans une image ou un extrait audio déformés.

Note 2 : un test de Turing est tout système de tests conçu pour distinguer un humain d'un ordinateur. Il est nommé en l'honneur du célèbre informaticien Alan Turing. Ce terme a été popularisé par les chercheurs de l'Université Carnegie Mellon. [\[CAPTCHA\]](#)

changements de contexte

changements majeurs dans le contenu d'une [page Web](#) qui, s'ils sont faits sans que l'utilisateur en soit conscient, peuvent désorienter l'utilisateur qui ne peut voir l'ensemble de la page en même temps

Les changements de contexte comprennent les changements de :

1. [agent utilisateur](#) ;
2. [espace de restitution](#) ;
3. focus ;
4. [contenu](#) qui modifie la signification de la [page Web](#).

Note : Un changement de contenu n'est pas toujours un changement de contexte. Un changement dans le contenu comme le déploiement d'une arborescence, un menu dynamique ou un déplacement de tabulation ne change pas nécessairement le contexte à moins qu'il ne change aussi l'un des éléments énumérés ci-dessus (par exemple le focus).

Exemple : l'ouverture d'une nouvelle fenêtre, le déplacement du focus sur un composant différent, le déplacement vers une nouvelle page (y compris tout ce qui, pour l'utilisateur, aurait l'air d'un déplacement vers une autre page) ou la réorganisation significative du contenu d'une page sont autant d'exemples d'un changement de contexte.

clignotement

alternance entre deux états visuels d'une façon qui veut attirer l'attention

Note : voir aussi [flash](#). Il est possible que quelque chose soit suffisamment gros et clignote de façon suffisamment lumineuse à la fréquence appropriée pour être aussi considéré comme un flash.

compatible avec l'accessibilité

compatible avec les [technologies d'assistance](#) des utilisateurs ainsi qu'avec les fonctions d'accessibilité des navigateurs et des autres [agents utilisateurs](#)

Pour que l'utilisation d'une technologie Web (ou d'une fonctionnalité d'une

technologie) soit considérée comme compatible avec l'accessibilité, les conditions 1 et 2 doivent toutes deux être respectées pour une technologie Web (ou pour une fonctionnalité d'une technologie) :

1. **La façon dont la technologie Web est utilisée doit être compatible avec les technologies d'assistance des utilisateurs.** Cela signifie que la façon dont la technologie est utilisée a été testée dans une perspective d'interopérabilité avec des utilisateurs des technologies d'assistance dans la ou les langues du contenu ;

ET

2. **La technologie Web doit fonctionner avec des agents utilisateurs qui sont compatibles avec l'accessibilité et qui sont à la disposition des utilisateurs.** Cela signifie qu'au moins une des quatre affirmations suivantes est vraie :

1. La technologie fonctionne de façon native dans des agents utilisateurs largement distribués qui sont eux-mêmes compatibles avec l'accessibilité (comme HTML et CSS) ;

OU

2. La technologie fonctionne avec un module d'extension largement distribué et qui est lui-même compatible avec l'accessibilité ;

OU

3. Le contenu est disponible dans un environnement fermé comme le réseau d'une université ou d'une entreprise où l'agent utilisateur requis par la technologie et utilisé par l'organisation est lui-même compatible avec l'accessibilité ;

OU

4. Les agents utilisateurs avec lesquels fonctionne la technologie sont compatibles avec l'accessibilité et sont disponibles en téléchargement ou à l'achat d'une façon qui :

- ne coûte pas plus cher à une personne handicapée qu'à une personne sans limitations fonctionnelles **et**
- est aussi facile à trouver et à obtenir par une personne handicapée qu'elle l'est pour une personne sans limitations fonctionnelles.

Note 1 : le Groupe de travail des WCAG et le W3C ne précisent pas quel niveau de compatibilité avec les technologies d'assistance une technologie Web particulière doit avoir pour être considérée comme compatible avec l'accessibilité. (Voir le niveau de compatibilité avec les

technologies d'assistance nécessaire à la « compatibilité avec l'accessibilité » (en anglais).)

Note 2 : les technologies Web peuvent être utilisées d'une manière qui n'est pas compatible avec l'accessibilité tant que l'utilisation du contenu n'en dépend pas et que la page dans son ensemble satisfait aux exigences de conformité, incluant l'Exigence de conformité 4 : L'usage des technologies selon des méthodes exclusivement compatibles avec l'accessibilité et l'Exigence de conformité 5 : Non interférence sont satisfaites.

Note 3 : quand une technologie Web est utilisée d'une manière qui est « compatible avec l'accessibilité », cela n'implique pas que toute la technologie ou que tous les usages de cette technologie sont compatibles. La plupart des technologies, y compris HTML, comportent une fonction ou un usage qui n'est pas compatible. Les pages sont conformes aux WCAG seulement si les usages de la technologie qui sont compatibles avec l'accessibilité sont les seuls dont dépend l'utilisation du contenu et que ces usages permettent de satisfaire aux exigences des WCAG.

Note 4 : lorsqu'une technologie Web est citée et qu'elle se présente en plusieurs versions, la ou les versions compatibles devraient être spécifiées.

Note 5 : pour les auteurs, une façon de repérer les usages d'une technologie qui sont compatibles avec l'accessibilité consisterait à consulter la compilation des usages qui sont documentés comme compatibles avec l'accessibilité. (Voir Comprendre les usages des technologies compatibles avec l'accessibilité (en anglais).) Les auteurs, les sociétés, les vendeurs de technologies ou n'importe qui d'autre peuvent documenter les usages des technologies qui sont compatibles avec l'accessibilité. Toutefois, tous les usages des technologies documentés devraient satisfaire à la définition des technologies Web compatibles avec l'accessibilité telle qu'elle est énoncée ci-dessus.

composant d'interface utilisateur

partie du contenu qui est perçue par les utilisateurs comme un élément de contrôle unique pour une fonction distincte

Note 1 : plusieurs composants d'interface utilisateur peuvent être implémentés au sein d'un seul programme. La notion de composant n'est pas liée ici aux techniques de programmation, mais plutôt à ce que les utilisateurs perçoivent comme des éléments de contrôle distincts.

Note 2 : les composants d'interface utilisateur incluent les éléments de formulaire et les liens aussi bien que des composants générés par scripts.

Exemple : un microprogramme (applet) dispose d'un « élément de contrôle » permettant de se déplacer dans le contenu ligne par ligne, page par page ou au hasard. Puisque chacune de ces fonctions devrait avoir un nom et fonctionner indépendamment, elles constituerait chacune un « composant d'interface utilisateur ».

conformité

satisfaire à toutes les exigences d'une norme ou d'un standard donné, d'une règle ou d'une spécification

contenu additionnel

contenu supplémentaire illustrant ou clarifiant le contenu primaire

Exemple 1 : la version audio d'une [page Web](#).

Exemple 2 : l'illustration d'un [processus](#) complexe.

Exemple 3 : un paragraphe résumant les principales conclusions et recommandations d'un rapport de recherche.

contenu non textuel

tout contenu qui n'est pas une suite de caractères [déterminée par un programme informatique](#) ou suite de caractères sans signification dans aucune [langue](#)

Note : ceci inclut [l'art ASCII](#) (qui est un dessin à base de caractères), les émoticônes, l'écriture « leetspeak » (qui utilise la substitution de caractères) et les images représentant du texte.

contenu Web

information et expérience sensorielle à communiquer à l'utilisateur au moyen d'un [agent utilisateur](#), y compris le code ou le balisage qui définit la [structure](#), la [présentation](#) et les interactions du contenu

contexte du lien déterminé par un programme informatique

information supplémentaire qui peut être [déterminée par un programme informatique](#) à partir des [relations](#) avec un lien, combinée avec le texte du lien et présentée aux utilisateurs sous différentes formes

Exemple : en HTML, l'information qui est déterminée par un programme informatique à partir d'un lien en français, y compris le texte qui est dans le même paragraphe, la même liste ou la même cellule de tableau que le lien, ou une cellule d'en-tête de tableau associée avec la cellule contenant le lien.

Note : puisque les lecteurs d'écran interprètent la ponctuation, ils peuvent aussi fournir le contexte de la phrase en cours, lorsque le focus est sur le lien contenu dans cette phrase.

contrôlable par l'utilisateur

donnée auxquelles les utilisateurs ont accès

Note : ceci ne concerne pas les journaux de connexions (logs) Internet et les données de supervision des moteurs de recherche.

Exemple : les champs nom et adresse d'un compte utilisateur.
dans une fenêtre plein écran
sur les écrans d'ordinateur de bureau ou portable de taille courante dont l'espace de restitution est maximisé

Note : du fait que les gens gardent leurs ordinateurs pendant plusieurs années, il est conseillé de ne pas se baser sur les dernières résolutions d'écrans des ordinateurs de bureau ou portable, mais de prendre en considération la plus représentative des résolutions d'écrans durant une période de plusieurs années précédant cette évaluation.

défini par programmation
défini par un logiciel utilisant des méthodes qui fonctionnent avec les agents utilisateur, y compris les technologies d'assistance
dépendre (technologies)
le contenu ne serait pas conforme si cette technologie est inactivée ou si elle n'est pas compatible
déterminé (déterminable) par un programme informatique
déterminé par un programme à partir de données fournies par l'auteur d'une manière qui permet aux agents utilisateur, y compris les technologies d'assistance, d'extraire et de présenter cette information aux utilisateurs sous différentes formes

Exemple 1 : déterminé dans un langage de balisage à partir d'éléments et d'attributs auxquels on accède grâce aux technologies d'assistance couramment disponibles.

Exemple 2 : déterminé grâce à des structures de données spécifiques d'une technologie pour un langage non-balisé et exposée aux technologies d'assistance via une API d'accessibilité aux technologies d'assistance couramment disponibles.

en direct
information captée depuis un événement du monde réel et transmis à un récepteur sans autre délai que celui de la diffusion

Note 1 : le délai de diffusion est un court délai souvent automatisé, utilisé par exemple pour permettre aux diffuseurs de mettre en liste d'attente ou de censurer le flux sonore (ou vidéo), mais insuffisant pour permettre un montage significatif.

Note 2 : si l'information est totalement générée par ordinateur il ne s'agit pas d'information en direct.

engagements juridiques

transactions par lesquelles la personne contracte une obligation ou reçoit un bénéfice de nature juridique

Exemple : un contrat de mariage, un échange d'actions (financier et juridique), un legs, un prêt, une adoption, un enrôlement dans l'armée, un contrat de tout type, etc.

enseignement primaire

période de six ans qui commence entre l'âge de 5 et 7 ans, sans forcément d'antécédents d'éducation

Note : cette définition se fonde sur la norme de Classification internationale type de l'éducation de l'[UNESCO](#).

ensemble de pages Web

groupe de [pages Web](#) partageant un objectif commun et créées par le même auteur, groupe ou organisation

Note : différentes versions linguistiques seraient considérées comme des ensembles de pages Web distincts.

équivalent textuel

[Texte](#) associé par programmation à un [contenu non textuel](#) ou dont il est fait mention depuis un texte associé par programmation à un contenu non textuel. Un texte associé par programmation est un texte dont l'emplacement peut être déterminé par programmation depuis le contenu non textuel.

Exemple : l'image d'un graphique est décrite textuellement dans le paragraphe suivant le graphique. Le bref équivalent textuel du graphique indique que la description suit celui-ci.

Note : se référer à [Comprendre les équivalents textuels \(en anglais\)](#) pour plus d'informations.

erreur de saisie

information fournie par l'utilisateur qui n'est pas acceptée

Note : cela inclut :

1. L'information qui est demandée par la [page Web](#) mais oubliée par l'utilisateur.
2. L'information qui est fournie par l'utilisateur mais qui ne correspond pas au format ou aux valeurs des données attendus.

espace de restitution

objet au sein duquel l'agent utilisateur présente du contenu

Note 1 : [l'agent utilisateur](#) présente le contenu au travers d'un ou plusieurs espaces de restitution. Les espaces de restitution peuvent être des fenêtres, des cadres, des haut-parleurs et des loupes virtuelles. Un espace de restitution peut contenir lui-même un autre espace de restitution (par exemple, des cadres imbriqués). Les composants d'interface créés par l'agent utilisateur, tels que des invites de commandes, des menus et des alertes ne sont pas des espaces de restitution.

Note 2 : cette définition est fondée sur le [Glossaire des règles pour l'accessibilité des agents utilisateurs 1.0 \(en anglais\)](#).

essentiel(le)

élément qui changerait fondamentalement les informations ou les fonctionnalités du contenu s'il était supprimé **et** informations et fonctionnalités qui ne pourraient être restituées autrement d'une manière conforme

étiquette

[texte](#) ou autre composant avec un [équivalent textuel](#) qui est restitué à l'utilisateur pour permettre d'identifier un composant dans un [contenu](#) Web

Note 1 : une étiquette est présentée à tous les utilisateurs alors que le [nom](#) peut être masqué et seulement restitué par une technologie d'assistance. Dans de nombreux cas (mais pas tous) le nom et l'étiquette sont identiques.

Note 2 : le terme étiquette n'est pas limité à l'élément label en HTML.

événement en temps réel

événement qui a) se produit en même temps que la visualisation et b) n'est pas entièrement généré par le contenu

Exemple 1 : une diffusion Web d'une représentation en direct (qui se produit en même temps que la visualisation et qui n'est pas pré-enregistrée).

Exemple 2 : des enchères en ligne avec des gens qui enchérissent (avec une visualisation en direct).

Exemple 3 : des humains interagissant dans un monde virtuel grâce à des avatars (qui ne sont pas entièrement générés par le contenu et qui se produisent en même temps que la visualisation).

expérience sensorielle spécifique

une expérience sensorielle qui n'est pas purement décorative et dont l'objectif premier n'est pas de transmettre une information importante ou d'accomplir une fonction

Exemple : on compte parmi les exemples un morceau de flûte solo, des œuvres d'art visuel, etc.

expression idiomatique

phrase dont le sens ne peut être déduit du sens des mots qui la composent et dont les mots spécifiques ne peuvent être changés sans en perdre le sens

Note : les expressions idiomatiques ne peuvent être traduites littéralement sans perdre leur sens (culturel ou linguistique).

Exemple 1 : en anglais, « spilling the beans » signifie « révéler un secret ». Cependant, « knocking over the beans » ou « spilling the vegetables » ne signifie pas la même chose.

Exemple 2 : en japonais, la phrase « さじを投げる » se traduit littéralement par « il jette une cuillère » mais cela signifie qu'il n'y a rien qu'il puisse faire et que finalement il abandonne.

Exemple 3 : en néerlandais, « Hij ging met de kippen op stok » se traduit littéralement par « il est allé rôtir avec les poulets » mais cela signifie qu'il est allé au lit tôt.

flash

alternance de [luminosité relative](#) qui peut causer des crises chez certaines personnes si leur taille est suffisamment importante dans une gamme de fréquences spécifiques

Note 1 : voir [seuil de flash générique](#) et [seuil de flash rouge](#) pour plus d'informations sur les types de flashes qui ne sont pas autorisés.

Note 2 : voir aussi [clignotement](#).

fonction du lien

nature d'un résultat obtenu par l'activation d'un lien

fonctionnalité

[processus](#) et résultats atteignables par une action de l'utilisateur

fonctionnalité similaire

produit le même résultat à l'utilisation

Exemple : un bouton « rechercher » sur une page Web et un bouton « trouver » sur une autre peuvent tous les deux proposer un champ pour saisir un terme et lister les sujets présents dans le site et pertinents par rapport au terme soumis. Dans ce cas, ils offrent la même fonctionnalité mais ne sont pas nommés à l'identique.

informatif, informative

Dans un but d'informations complémentaires et non exigé pour la conformité

Note : le contenu exigé pour la [conformité](#) est indiqué comme « [normatif](#) ».

interface clavier

interface utilisée par un logiciel pour obtenir une saisie au clavier

Note 1 : une interface clavier permet aux utilisateurs de fournir aux programmes une saisie au clavier même si la technologie native ne comporte pas de clavier.

Exemple : un assistant numérique personnel (PDA) à écran tactile possède une interface clavier intégrée à son système d'exploitation et un connecteur pour des claviers externes. Les applications dans le PDA peuvent utiliser l'interface pour obtenir une saisie au clavier externe ou par d'autres applications qui simulent une sortie clavier comme les interpréteurs d'écriture manuscrite ou les applications de transcription vocale en texte avec des fonctionnalités « d'émulation clavier ».

Note 2 : l'utilisation d'une application (ou de parties d'une application) à travers un pointeur souris dirigé au clavier, comme MouseKeys, ne constitue pas une opération réalisée au travers d'une interface clavier car l'utilisation du programme passe par l'interface de pointage et non pas par l'interface clavier.

interprétation en langue des signes

traduction d'une langue, généralement parlée, en [langue des signes](#)

Note : les véritables langues des signes sont des langues indépendantes qui ne sont pas attachées à la langue parlée de la même région ou du même pays.

jargon

termes utilisés par les personnes d'une façon particulière dans un domaine particulier

Exemple : les termes « touches rémanentes » sont du jargon du domaine des technologies d'assistance.

langue

langue qui est parlée, écrite ou signée (à l'aide des signes visuels ou tactiles) pour communiquer avec les humains

Note : voir aussi [langue des signes](#).

langue des signes

un langage employant des combinaisons de mouvements des mains et des bras, des expressions faciales ou des positions corporelles pour transmettre du sens

luminosité relative

luminosité relative d'un quelconque point de l'espace colorimétrique normalisé à 0

pour le noir le plus foncé et à 1 pour le blanc le plus clair

Note 1 : pour l'espace colorimétrique de couleur sRGB, la luminance relative d'une couleur est définie par $L = 0,2126 * R + 0,7152 * G + 0,0722 * B$ où R , G and B sont définis par :

- si $R_{sRGB} \leq 0,03928$ alors $R = R_{sRGB}/12,92$ sinon $R = ((R_{sRGB} + 0,055)/1,055) ^ 2,4$
- si $G_{sRGB} \leq 0,03928$ alors $G = G_{sRGB}/12,92$ sinon $G = ((G_{sRGB} + 0,055)/1,055) ^ 2,4$
- si $B_{sRGB} \leq 0,03928$ alors $B = B_{sRGB}/12,92$ sinon $B = ((B_{sRGB} + 0,055)/1,055) ^ 2,4$

et R_{sRGB} , G_{sRGB} et B_{sRGB} sont définis par :

- $R_{sRGB} = R_{8bit}/255$
- $G_{sRGB} = G_{8bit}/255$
- $B_{sRGB} = B_{8bit}/255$

Le caractère " $^$ " est l'opérateur exponentiel. (formules tirées de [\[sRGB\]](#) et [\[IEC-4WD\]](#)).

Note 2 : la plupart des systèmes utilisés aujourd'hui pour afficher le contenu Web adoptent l'encodage sRGB. À moins que l'on sache qu'un autre espace colorimétrique va être utilisé pour traiter et afficher le contenu, les auteurs devraient l'évaluer en utilisant l'espace colorimétrique sRGB. Si l'on utilise d'autres espaces colorimétriques, voir [Comprendre le critère de succès 1.4.3 \(en anglais\)](#).

Note 3 : si un tramage est effectué après l'affichage, alors la valeur source de la couleur est utilisée. Pour les couleurs tramées à la source, les valeurs moyennes des couleurs qui sont tramées devraient être utilisées (R moyen, G moyen, B moyen).

Note 4 : il existe des outils qui effectuent automatiquement les calculs lors des tests de contraste et de flash.

Note 5 : une [version MathML de la définition de la luminosité relative](#) est disponible.

mécanisme

[processus](#) ou technique pour obtenir un résultat

Note 1 : le mécanisme peut être explicitement fourni par le contenu ou

dépendre de la plateforme ou de l'agent utilisateur, y compris les technologies d'assistance.

Note 2 : le mécanisme doit satisfaire à tous les critères de succès (d'un niveau donné) pour déclarer un niveau de conformité.

média de remplacement pour un texte

média qui ne donne pas plus d'information que ce que donne le texte (directement ou via un équivalent textuel)

Note : une version de remplacement pour un texte est fournie à ceux qui bénéficient de représentations équivalentes du texte. Les versions de remplacement de texte peuvent n'être que seulement audio, que seulement vidéo (y compris la vidéo en langue des signes) ou audio-vidéo.

média synchronisé

flux audio ou vidéo synchronisé avec un autre format pour présenter de l'information et/ou comportant des composants temporels interactifs, à moins que le média soit un média de remplacement pour un texte clairement identifiée comme telle

même ordre relatif

même position relativement aux autres éléments

Note : plusieurs éléments sont considérés être dans le même ordre relatif même si d'autres éléments sont insérés ou retirés de l'ordre original. Par exemple, des menus de navigation extensibles peuvent intégrer un niveau de détail additionnel, une section de navigation secondaire peut être insérée dans l'ordre de lecture.

mis en pause

arrêté par une action de l'utilisateur et relancé seulement sur demande de l'utilisateur

nom

texte grâce auquel un logiciel peut identifier pour l'utilisateur un composant du contenu Web

Note 1 : le nom peut être caché et présenté seulement aux technologies d'assistance, alors qu'une étiquette est présentée à tous les utilisateurs. Dans de nombreux cas (mais pas dans tous), l'étiquette et le nom sont identiques.

Note 2 : celui-ci n'a pas de lien avec l'attribut HTML name.

normatif

exigé pour la conformité

Note 1 : il est possible d'être en conformité stricte avec ce document de nombreuses manières bien définies.

Note 2 : le contenu identifié comme « [informatif](#) » ou « non-normatif » n'est jamais exigé pour la conformité.

ordre de lecture correct

tout ordre séquentiel où les mots et les paragraphes sont présentés dans un ordre qui ne modifie pas la signification du contenu

page Web

une ressource autonome obtenue depuis un URI unique grâce au protocole HTTP, accompagnée de toutes les autres ressources utilisées dans la restitution ou conçues pour être restituées simultanément par un [agent utilisateur](#)

Note 1 : bien que toutes les « autres ressources » seraient restituées avec la ressource primaire, elles ne sont pas nécessairement restituées simultanément.

Note 2 : à des fins de conformité avec ces règles, une ressource doit être autonome à l'intérieur du périmètre de conformité pour être considérée comme une page Web.

Exemple 1 : une ressource Web incluant toutes les images et médias liés.

Exemple 2 : un programme Web de courrier électronique (Webmail) développé à l'aide d'AJAX (Asynchronous JavaScript and XML, JavaScript asynchrone et XML). Le programme réside intégralement à l'adresse <http://exemple.com/mail>, mais comprend une boîte de réception, un carnet d'adresses et un calendrier. Des liens et des boutons permettent d'afficher la boîte de réception, les contacts ou le calendrier, mais ne changent pas globalement l'URI de la page.

Exemple 3 : un site portail personnalisable, dans lequel les utilisateurs peuvent choisir le contenu à afficher à partir d'un ensemble de modules de contenu.

Exemple 4 : quand on saisit « <http://shopping.exemple.com/> » dans son navigateur, on entre dans un environnement commercial animé et interactif dans lequel on se déplace visuellement dans une boutique, retirant les produits directement depuis les rayons pour les placer dans un panier d'achat face à soi. Cliquer sur un produit déclenche une démonstration avec la fiche technique juste à côté. Cela peut être un site Web à page unique ou simplement une page à l'intérieur d'un site Web.

parcouru de façon séquentielle

parcouru dans l'ordre défini par le déplacement du focus (d'un élément à l'autre) en utilisant une [interface clavier](#)

personnalisé visuellement

la police, la taille, la couleur et le fond sont paramétrables pré-enregistré information qui n'est pas diffusée [en direct](#) premier cycle de l'enseignement secondaire les deux ou trois années de scolarité qui commencent après six ans environ d'enseignement primaire et qui se terminent après neuf ans environ de scolarisation depuis le début de l'[enseignement primaire](#)

Note : cette définition se fonde sur la norme de Classification internationale type de l'éducation de l'[UNESCO](#).

présentation rendu du [contenu](#) sous une forme perceptible par l'utilisateur processus séries d'actions de l'utilisateur dont l'enchaînement est nécessaire à l'accomplissement d'une tâche

Exemple 1 : utilisation réussie par l'utilisateur, sur un site de vente, d'un enchaînement de pages Web permettant de voir différents produits, des prix et des offres, de sélectionner des produits, de soumettre une commande, de fournir les informations d'envoi et de paiement.

Exemple 2 : une page permettant de créer un compte utilisateur nécessitant l'accomplissement d'un test de Turing avant de pouvoir accéder à cette page de formulaire de création de compte.

purement décoratif utilisé seulement dans un but esthétique, ne fournissant aucune information et n'ayant aucune fonctionnalité

Note : un texte est purement décoratif si les mots peuvent être réarrangés ou remplacés sans changer leur raison d'être.

Exemple : la page couverture d'un dictionnaire présente un arrière-plan estompé et constitué de mots choisis au hasard.

rapport de contraste
$$(L1 + 0,05) / (L2 + 0,05)$$
, où

- L1 est la [luminosité relative](#) de la couleur la plus claire et
- L2 est la [luminosité relative](#) de la couleur la plus sombre.

Note 1 : le rapport de contraste peut varier de 1 à 21 (communément écrit

1:1, 1 pour 1, à 21:1, 21 pour 1).

Note 2 : étant donné que les auteurs ne contrôlent pas la configuration de l'utilisateur concernant le rendu du texte (par exemple le lissage de police ou l'anti-crénage), le rapport de contraste du texte peut être évalué en désactivant l'anti-crénage.

Note 3 : en ce qui concerne les critères de succès 1.4.3 et 1.4.6, le contraste est mesuré en tenant compte de l'arrière-plan sur lequel le texte est normalement affiché. Si aucune couleur d'arrière-plan n'est spécifiée, il est considéré comme blanc.

Note 4 : la couleur d'arrière-plan est la couleur spécifiée du contenu sur lequel le texte est normalement affiché. Il est considéré comme une erreur de ne pas définir une couleur d'arrière-plan lorsque la couleur du texte est spécifiée, parce que la couleur d'arrière-plan de l'utilisateur est inconnue et ne peut donc pas être évaluée pour vérifier si le contraste est suffisant. Pour la même raison, il est aussi considéré comme une erreur de ne pas définir la couleur du texte lorsqu'une couleur d'arrière-plan est spécifiée.

Note 5 : lorsqu'il y a une bordure autour de la lettre, la bordure peut augmenter le contraste et serait utilisée dans le calcul du contraste entre la lettre et son arrière-plan. La couleur d'une bordure étroite autour de la lettre serait utilisée à la place de la lettre. Une bordure large autour de la lettre qui remplit l'espace dans lequel se découpe le détail de la lettre agit comme un halo et serait considérée comme un arrière-plan.

Note 6 : la conformité aux WCAG devrait être évaluée pour les paires de couleurs spécifiées dans le contenu qu'un auteur s'attendrait à voir apparaître de façon adjacente dans une présentation habituelle. Les auteurs n'ont pas besoin de prendre en considération les présentations inhabituelles comme les changements de couleurs faits par l'agent utilisateur sauf si ces changements sont provoqués par le code de l'auteur.

relations

associations significatives entre des parties distinctes du contenu

rôle

texte ou nombre par lequel un logiciel peut identifier la fonction d'un composant dans du contenu Web

Exemple : un nombre qui indique si une image sert d'hyperlien, de bouton de commande ou de case à cocher.

satisfait à un critère de succès

le critère de succès ne se révèle pas « faux » lors de l'évaluation de la page

section

une portion autonome de contenu écrit qui traite d'un ou plusieurs sujets ou idées

liés entre eux

Note : une section peut consister en un ou plusieurs paragraphes et inclure des graphiques, des tableaux, des listes et des sous-sections.

seuil de flash générique et seuil de flash rouge

un flash ou une séquence d'images changeant rapidement est en dessous du seuil de flash (c'est-à-dire que le contenu est **conforme**) si l'une des conditions suivantes est satisfaite :

1. il n'y a pas plus de trois **flashes génériques** et pas plus de trois **flashes rouges** par seconde ; ou
2. la surface d'affichage combinée des flashes simultanés ne représente pas plus de 0,006 stéradian dans chaque champ visuel de 10 degrés sur l'écran (soit 25% de chaque champ visuel de 10 degrés sur l'écran) à une distance habituelle de visualisation

où :

- un **flash générique** est défini comme une alternance de luminosité relative de 10% ou plus par rapport à la luminosité relative maximum, où la luminosité relative de l'image la plus sombre est en dessous de 0,80 et où « une alternance » est définie comme étant une augmentation suivie d'une diminution ou une diminution suivie d'une augmentation, et
- un **flash rouge** est défini comme toute alternance de transition impliquant un rouge saturé.

Exception : Le flash qui suit un modèle précis et équilibré comme du bruit blanc ou un modèle de damier alterné avec des « carrés » dont les côtés font moins de 0,1 degré (du champ visuel à une distance habituelle de visualisation) ne dépasse pas le seuil de flash.

Note 1 : pour les logiciels ou le contenu Web, un rectangle de 341 x 256 pixels n'importe où sur la surface d'affichage de l'écran, quand la résolution est à 1024 x 768 pixels, fournit une bonne estimation de ce que représente 10 degrés du champ visuel sur l'écran pour un écran et une distance habituelle de visualisation (par exemple des écrans de 38 à 43 centimètres (15 à 17 pouces) à une distance de 55 à 65 centimètres (22-26 pouces)). (Un affichage à une résolution supérieure du même contenu produirait des images plus petites et plus sûres, c'est pourquoi des résolutions inférieures sont utilisées pour définir le seuil.)

Note 2 : une transition est le changement, dans un temps donné, de luminosité relative (ou de luminosité relative ou de couleur pour le flash rouge) entre les pics et les creux adjacents dans un ensemble de mesures de luminosité relative (ou de luminosité relative ou de couleur pour le flash rouge)

Note 3 : la définition couramment utilisée dans le domaine pour « **deux**

transitions opposées de rouge saturé » est : pour chacun ou tous les états impliqués dans chacune des transitions, $R/(R+G+B) \geq 0,8$, et le changement dans la valeur de $(R-G-B) \times 320$ est > 20 (les valeurs négatives de $(R-G-B) \times 320$ sont considérées comme nulles) pour chacune des transitions. Les valeurs R, G, B se classent entre 0 et 1 tel que spécifié dans la définition de « luminosité relative ». [\[HARDING-BINNIE\]](#)

Note 4 : des outils sont disponibles pour effectuer l'analyse depuis des captures vidéos. Cependant, aucun outil n'est nécessaire pour évaluer cette condition si le flash est inférieur ou égal à 3 flashes par seconde. Le contenu est automatiquement conforme (voir #1 et #2 ci-dessus).

seulement audio

une présentation temporelle qui contient seulement de l'[audio](#) (sans [vidéo](#) ni interaction)

seulement vidéo

une présentation temporelle qui ne contient que de la [vidéo](#) (aucun flux [audio](#) ni aucune interaction)

sous-titres

visuel synchronisé ou [équivalent textuel](#) pour l'information audio avec ou sans parole nécessaire à la compréhension du contenu d'un média

Note 1 : les sous-titres (en anglais captions) sont similaires à ceux qui sont utilisés seulement pour les dialogues (en anglais subtitles) sauf que les sous-titres ne communiquent pas seulement le contenu des dialogues parlés mais aussi des équivalents pour les informations audio autres que le dialogue et nécessaires à la compréhension du contenu du programme, y compris les effets sonores, la musique, les rires, l'identification et le positionnement des interlocuteurs.

Note 2 : les sous-titres codés sont de la même espèce mais peuvent être activés ou désactivés dans certains lecteurs multimédia.

Note 3 : les sous-titres visibles sont des sous-titres qui ne peuvent être désactivés. Par exemple, si les sous-titres sont un équivalent visuel en [texte sous forme d'image](#) intégré à la [vidéo](#).

Note 4 : les sous-titres ne devraient pas masquer l'information pertinente de la vidéo, même partiellement.

Note 5 : dans certaines langues comme l'anglais on distingue entre « caption » et « subtitles », le terme « caption » étant parfois traduit en français par sous-titres pour malentendants.

Note 6 : l'[audio-description](#) peut aussi être sous-titrée, mais n'a pas besoin de l'être, étant donné qu'il s'agit d'une description d'information qui est déjà présentée visuellement.

structure

1. La manière dont les parties d'une [page Web](#) sont organisées entre elles ; et
2. La manière dont un groupe de [pages Web](#) est organisé

technologie d'assistance (tel qu'utilisé dans ce document)

matériel ou logiciel qui agit comme [agent utilisateur](#) ou simultanément avec un agent utilisateur usuel afin de fournir des fonctionnalités répondant aux besoins des utilisateurs ayant des limitations fonctionnelles, fonctionnalités qui vont au-delà de celles qui sont offertes par les agents utilisateurs usuels

Note 1 : les fonctionnalités fournies par les technologies d'assistance comprennent des présentations de remplacement (par exemple de la synthèse vocale ou du contenu agrandi), des méthodes de saisie alternatives (par exemple la voix), des mécanismes de navigation ou d'orientation supplémentaires et des transformations de contenu (par exemple pour rendre un tableau plus accessible).

Note 2 : les technologies d'assistance communiquent souvent les données et les messages aux agents utilisateurs usuels en utilisant et en surveillant le fonctionnement d'une API (interface de programmation).

Note 3 : la distinction entre agents utilisateurs usuels et technologies d'assistance n'est pas absolue. Plusieurs agents utilisateurs usuels comportent des fonctions d'assistance aux utilisateurs ayant des limitations fonctionnelles. La principale différence est que ces agents utilisateurs usuels visent un public large et diversifié qui comprend des personnes avec et sans limitations fonctionnelles. Les technologies d'assistance visent des populations plus restreintes d'utilisateurs ayant des limitations fonctionnelles particulières. L'assistance fournie par une technologie d'assistance est plus spécifique et appropriée aux besoins des utilisateurs visés. Un agent utilisateur usuel peut comporter des fonctionnalités importantes pour les technologies d'assistance comme l'extraction du contenu Web à partir d'objets de programmation ou l'analyse syntaxique du balisage par paquets identifiables.

Exemple : les technologies d'assistance qui sont importantes dans le contexte du présent document comprennent les technologies suivantes :

- les agrandisseurs d'écran et les autres assistants de lecture visuelle qui sont utilisés par les personnes ayant des limitations de la vision, de la perception ou d'accès physique à l'imprimé pour modifier la police de caractères, la taille, l'espacement, la couleur, la synchronisation avec la synthèse vocale, etc. dans le but d'améliorer la lisibilité visuelle du rendu des textes et des images ;
- les lecteurs d'écran qui sont utilisés par les personnes aveugles pour lire l'information textuelle en synthèse vocale ou en braille ;
- les logiciels de conversion du texte en parole qui sont utilisés par certaines personnes ayant des limitations cognitives, des limitations du langage et des difficultés d'apprentissage pour convertir le texte en synthèse vocale ;

- les logiciels de reconnaissance vocale qui peuvent être utilisés par les personnes ayant certaines limitations motrices ;
- des claviers de remplacement qui sont utilisés par des personnes ayant certaines limitations motrices pour simuler le clavier (y compris des claviers de remplacement qui utilisent des pointeurs de tête, des commutateurs simples, des dispositifs d'aspiration/expiration et d'autres dispositifs spéciaux d'aide à la saisie) ;
- des dispositifs de pointage adaptés qui sont utilisés par des personnes ayant certaines limitations motrices pour simuler le pointeur de la souris et l'activation des boutons.

technologie Web

mécanisme pour encoder les instructions devant être restituées, jouées ou exécutées par les agents utilisateurs

Note 1 : tel qu'employés dans ces règles, l'expression « technologie Web » et le mot « technologie » (utilisé seul) désignent les technologies relatives aux contenus Web.

Note 2 : les technologies relatives aux contenus Web comprennent les langages de balisage, les formats de données ou les langages de programmation que les auteurs sont amenés à utiliser seuls ou combinés pour créer des expériences pour l'utilisateur final qui vont de pages Web statiques jusqu'à des présentations multimédia synchronisées, en passant par des applications Web dynamiques.

Exemple : on compte parmi les exemples les plus fréquents de technologies Web : HTML, CSS, SVG, PNG, PDF, Flash et JavaScript.

texte

séquence de caractères pouvant être déterminée par un programme informatique et exprimant quelque chose dans une langue donnée

texte sous forme d'image

texte qui est restitué sous une forme non textuelle (par exemple une image) dans le but de permettre un effet visuel particulier

Note : cela n'inclut pas le texte qui est une partie d'une image qui contient d'autres contenus visuels signifiant.

Exemple : le nom d'une personne sur un badge dans une photographie.

urgence

un événement ou une situation soudaine et imprévue qui exige une action immédiate afin de préserver la santé, la sécurité ou la propriété

utilisé de manière inhabituelle ou de façon limitée

mots employés de telle manière qu'ils obligent les utilisateurs à savoir exactement quelle définition appliquer afin de comprendre correctement le contenu

Exemple : le terme « mémoire » possède une signification différente dans une conversation universitaire de celle qu'il peut avoir dans un article consacré au stockage informatique, mais la définition pertinente peut être déduite du contexte. À l'inverse, le mot « texte » est utilisé de manière très spécifique dans les WCAG 2.0, à tel point qu'une définition figure dans le glossaire.

version de remplacement conforme

version qui

1. se conforme au niveau déterminé et
2. fournit toutes les informations similaires et les mêmes fonctionnalités dans la même langue et
3. est aussi à jour que le contenu non conforme et
4. pour laquelle au moins l'une des affirmations suivantes est vraie :
 1. la version conforme peut être atteinte à partir de la page non conforme via un mécanisme compatible avec l'accessibilité ou
 2. la version non conforme peut être atteinte seulement à partir de la version conforme ou
 3. la version non conforme peut être atteinte seulement à partir d'une page conforme qui fournit aussi un mécanisme pour atteindre la version conforme.

Note 1 : dans cette définition, « peut être atteinte seulement » signifie qu'il y a un mécanisme comme une redirection conditionnelle, qui empêche un utilisateur « d'atteindre » (de charger) la page non conforme à moins que l'utilisateur ne vienne justement de la version conforme de cette même page.

Note 2 : la version de remplacement n'a pas besoin d'être appariée page par page avec la version originale (par exemple la version de remplacement conforme peut se présenter en plusieurs pages).

Note 3 : si des versions sont proposées dans plusieurs langues, une version de remplacement conforme est donc requise pour chacune de ces langues.

Note 4 : des versions de remplacement peuvent aussi être fournies afin d'accommoder différents environnements technologiques ou différents groupes d'utilisateurs. Chaque version devrait être aussi conforme que possible. Une version devrait être entièrement conforme afin de satisfaire à l'exigence de conformité 1.

Note 5 : la version de remplacement conforme n'a pas besoin d'être située dans le périmètre de conformité ni même sur le même site Web tant qu'elle est aussi librement disponible que la version non conforme.

Note 6 : une version de remplacement ne devrait pas être confondue avec un [contenu additionnel](#) qui s'ajoute à la page originale pour en améliorer la compréhension.

Note 7 : permettre la configuration des préférences de l'utilisateur à l'intérieur du contenu afin de produire une version conforme est un mécanisme acceptable pour atteindre une autre version tant que la méthode utilisée pour configurer les préférences est compatible avec l'accessibilité.

Voir [Comprendre Version de remplacement conforme \(en anglais\)](#)

version de remplacement pour un média temporel

document renfermant dans un ordre correct une description des contenus visuels et sonores d'un média temporel et fourniant un moyen de réaliser les effets de toute interaction temporelle

Note : un scénario utilisé pour créer le contenu d'un média synchronisé serait conforme à cette définition seulement s'il a été corrigé afin de représenter fidèlement la version finale du média synchronisé après édition.

vidéo

vidéo la technologie des images ou photos en mouvement ou en séquence

Note : une vidéo peut être constituée d'images fixes ou animées ou des deux.