

ACC essibilité Web

Livre blanc

Accessibilité & Web

Livre blanc

Qu'est-ce que l'accessibilité ? Pourquoi un site Web accessible ?
Comment le concevoir ? Quel référentiel choisir ? Est-il possible
de faire du multimédia accessible ? Existe-t-il des CMS qui
génèrent des contenus accessibles ?



Agence ligne 122 (Groupe Jouve)
Mai 2009 – Version 1.0
Estelle Renaud, Consultante ergonomiste

Jouve

Un spécialiste reconnu du traitement du contenu

Depuis sa création, Jouve traite et valorise les contenus de ses clients. Au cœur de leur business ou constituant un avantage concurrentiel, ces contenus sont stratégiques pour les éditeurs, les institutions, les industriels ou les entreprises.

Prestataire de services et intégrateur des nouvelles technologies, Jouve dispose de trois atouts :

- * une connaissance approfondie des contenus de ses clients,
- * la maîtrise de technologies de pointe,
- * des solutions adaptées aux processus métiers.

Dans chacun de ces domaines, Jouve met en œuvre une politique d'innovation permanente. Elle constitue son principal moteur de développement depuis l'apparition du CD-ROM dans les années 1980, puis de la numérisation, du web, et en 2007 du e-book.

Jouve propose aujourd'hui des solutions et des services de :

- * dématérialisation,
- * reconnaissance de formes ou de caractères,
- * structuration,
- * indexation de métadonnées,
- * content mining,
- * mise en forme et mise en page,
- * diffusion multicanale.

Jouve développe, intègre et opère pour le compte de ses clients des systèmes informatiques d'acquisition, d'édition, de gestion, de recherche et de diffusion du contenu.

Ses offres sur mesure vous permettent :

- * une utilisation intelligente de vos contenus : accessibilité via les moteurs de recherche, mise à jour, diffusion multicanale (papier, web, audio/vidéo, pocket, ebook..), etc.

Elles sont :

- décisionnelles (consultation de la jurisprudence pour les juristes, par ex.),
- informationnelles (partage interactif d'informations - technologies Web 2.0, 3.0),
- pédagogiques (cartable électronique avec des contenus vivants, par ex.).

Table des matières

1 Introduction	1
2 Autant d'équipements que d'internautes	2
2.1 Le matériel : ordinateur et périphériques	2
2.2 Les logiciels : navigateurs, plugins et synthèse vocale	3
2.3 La connexion Internet : bas débit vs haut débit	6
3 Recommandations, labels et législation	8
3.1 Recommandations de la WAI (W3C) : WCAG, ATAG, ARIA	9
3.2 Les labels de qualité : AccessiWeb, Anysurfer, Euracert	12
3.3 La législation : France, Union Européenne, Etats-Unis	14
4 Un site Web accessible, un travail d'équipe	18
4.1 Ergonomes et concepteurs	18
4.2 Directeurs artistiques et infographistes	19
4.3 Intégrateurs HTML, CSS et Javascript	19
4.4 Développeurs multimédia (Flash, Web 2.0)	21
4.5 Développeurs CMS	23
4.6 Rédacteurs et Webmasters	24
5 Initiatives en faveur du handicap	28
5.1 Vidéos en langage des signes	28
5.2 Vocalisation des contenus	29
5.3 Synthèse vocale	29
6 Synthèse	30

Introduction

Un site Web accessible est un site Web qui pourra être consulté par un maximum de personnes, y compris les personnes handicapées équipées de dispositifs de compensation. L'accessibilité du Web est un facteur d'intégration sociale, professionnelle et culturelle. En France plus de 4 millions de personnes sont touchées par le handicap, et près de 40 millions en Europe.

Les premières initiatives en faveur de l'accessibilité du Web ont été amorcées en 1996 avec la création de la **WAI**, par le **W3C**. Selon Tim Berners-Lee, «Mettre le Web et ses services à la disposition de tous les individus, quels que soient leur matériel ou logiciel, leur infrastructure réseau, leur langue maternelle, leur culture, leur localisation géographique, ou leurs aptitudes physiques ou mentales.»

Tous les concepteurs de sites, savent que cette phrase interprétée au sens le plus strict, est très ambitieuse. Pour répondre au mieux à cette problématique, le W3C diffuse des recommandations qui permettent de rendre accessible les sites Web à un maximum d'utilisateurs, et ce en considérant trois niveaux d'accessibilité : A, AA et AAA.

Les recommandations du W3C, sont reconnues au niveau international, sans pour autant être imposées par la loi. Chaque pays dispose d'une législation qui lui est propre, avec généralement des distinctions entre les obligations du service public et celles des sociétés privées. Il existe également des labels internationaux d'un niveau d'accessibilité reconnu.

Avant de présenter ces lois, référentiels, labels... dont la multitude d'acronymes rend complexe la compréhension de ce sujet, nous allons nous intéresser aux internautes. Les internautes se distinguent les uns des autres, certes par des caractéristiques, mais ils ont des besoins communs. Ils auront des équipements adaptés. Il est important de comprendre que l'accessibilité des contenus ne se limite pas à l'accessibilité des contenus pour les personnes handicapées, mais bien à l'accessibilité des contenus pour tous.

Comment mener à bien un projet de création ou de refonte de site Web Accessible ? Quelles sont les bonnes pratiques pour chacun des acteurs du projet (ergonomes, graphistes, développeurs, rédacteurs etc.) ? Ces problématiques seront l'objet des deux derniers chapitres.

Liens utiles et Index des acronymes.

2. Autant d'équipements que d'internautes

Pour accéder au Web, les internautes doivent disposer d'un ordinateur et d'une connexion Internet. L'ordinateur se compose d'une unité centrale, de périphériques d'entrée (clavier, souris, tablette graphique...écran, clavier, souris...), de périphériques de sortie (écran, enceinte, synthèse vocale, plage braille...), et de logiciels.

L'objectif du présent chapitre est de montrer la diversité des périphériques et installations utilisés en fonction des besoins utilisateurs.

2.1 Le matériel : ordinateur et périphériques

2.1.1 Périphériques d'entrées (clavier, souris, tablette graphique...)

Les périphériques d'entrées permettent aux internautes de lire et de saisir du contenu (formulaire de recherche, de contacts etc.). La plupart disposent d'un clavier et d'une souris. , Mmais certaines personnes ne disposent que de l'un ou de l'autre. Par exemple, la souris n'est pas utilisée par les aveugles. De même, le clavier n'est pas utilisé par les personnes atteintes de certains handicaps moteurs.

clavier et sans la souris, et inversement.

2.1.2 Périphériques de sorties (écran, plage braille, haut-parleurs, ...)

a. L'écran

visible. Par exemple, pour les internautes disposant d'un petit écran, les ascenseurs de navigation seront nécessaires pour lire l'ensemble du contenu proposé. En conséquence, il sera important de ne pas bloquer l'usage de ces ascenseurs, car cela rendrait inaccessible le contenu situé en dehors de l'écran.

textuelle

b. Les hauts parleurs

Les haut-parleurs permettent de générer le contenu audio. Les concepteurs oublient souvent que tous les internautes ne disposent pas de haut- parleur. D'où l'importance de prévoir des alternatives textuelles aux contenus audio.

textuelle

c. La plage braille

La plage braille est utilisée par les non-voyants sachant lire le braille. Elle est limitée à 80 caractères selon le type de plage braille. On comprendra ainsi l'intérêt de l'une des recommandations du W3C qui consiste à ne pas mettre de liens de plus de 80 caractères.

Exemple : `HTML - W3C`

2.2 Les logiciels : navigateurs, plugins et synthèse vocale

2.2.1 Les navigateurs Web

Le navigateur Web est le logiciel indispensable pour consulter un site Web. Il existe 3 types de navigateurs : graphique, textuel ou vocal.

a. Les navigateurs graphiques

Les navigateurs graphiques sont les navigateurs que la plupart des internautes connaissent, les plus connus sont Mozilla, Internet Explorer et Opéra. Ces navigateurs restituent l'information avec une belle mise en forme ou presque... Presque, car nous n'avons pas tous les mêmes versions de navigateurs, les mêmes systèmes d'exploitation, la même taille d'écran, le même paramétrage etc.

La restitution parfaite de l'information quel que soit le navigateur de l'utilisateur est un objectif à atteindre. Si les éditeurs de sites Web respectent correctement les standards du W3C en phase de développement, alors le contenu restera lisible même sur les navigateurs moins utilisés.

Exemple : `HTML - W3C`

Exemple :

HTML - W3C <http://www.w3.org/html/>

CSS - W3C <http://www.w3.org/Style/CSS/>

b. Les navigateurs textuels

Un navigateur textuel permet à l'utilisateur de naviguer dans le Web en remplaçant les éléments non textuels (image, vidéo, son, Flash) par leur alternative textuelle.

Exemple de navigateur textuel : Lynx

Exemple de navigateur textuel : Lynx

c. Les navigateurs vocaux

Un navigateur vocal est un logiciel permettant aux utilisateurs aveugles ou malvoyants de naviguer dans le contenu du Web exprimé vocalement. La langue indiquée dans le code source de chaque page du site permet ainsi de vocaliser le contenu avec l'accent linguistique approprié.

Le navigateur vocal n'est pas l'outil de navigation préféré des aveugles, car les navigateurs vocaux sont limités en comparaison aux lecteurs d'écran, qui ont l'avantage de guider l'utilisateur dans l'emploi du système d'exploitation. Les lecteurs d'écran disposent d'options d'accessibilité plus évoluées, comme la lecture de tableaux. Un exemple de lecteur d'écran est proposé dans le chapitre 2.2.3.

Exemple de navigateur vocal : IBM Home Page Reader

Exemple de navigateur vocal : IBM Home Page Reader

2.2.2 Les plugins (ou plugiciels)

En informatique, un plugin est un programme qui interagit avec un logiciel principal, pour lui apporter de nouvelles fonctionnalités. Il est aujourd'hui très courant de naviguer sur des sites Web proposant des plugins comme Adobe Reader pour ouvrir les PDF, Flash pour lire les animations SWF, Windows Media Player pour lire les vidéos WMV, etc.

Exemple de plugin : Adobe Reader pour ouvrir les PDF

2.2.3 Lecteur d'écran et synthèse vocale

Le lecteur d'écran et la synthèse vocale sont deux outils complémentaires qui permettent la restitution vocale des contenus. Le lecteur d'écran lit le contenu, et la synthèse vocale le restitue vocalement.

a. Lecteur d'écran (ou Logiciel de revue d'écran)

Il s'agit d'un logiciel qui permet de lire un texte en braille lu via une tablette ou un texte oral lu via une synthèse vocale.

Exemples de lecteurs d'écran : Jaws (pour Windows), Window Eyes, VisioVox (pour Mac)

Jaws est le logiciel de revue d'écran le plus largement répandu. Le coût de la licence étant très élevé pour les particuliers, ils ne disposent que rarement de la dernière version. En conséquence, il vaut mieux effectuer les tests sur d'anciennes versions de Jaws.

b. Synthèse vocale pour revue d'écran

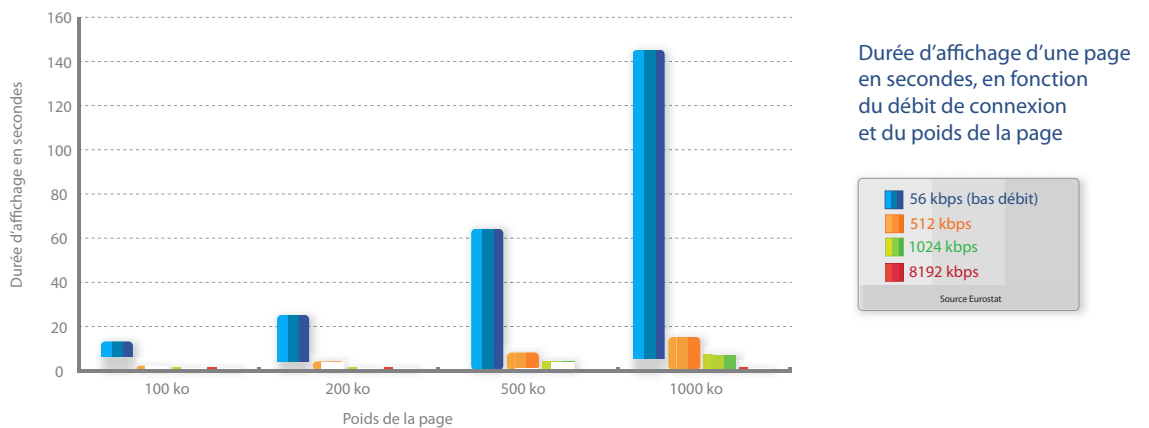
La synthèse vocale vient en complément du lecteur d'écran, c'est-à-dire qu'elle restitue vocalement les contenus lus par le lecteur d'écran.

La synthèse vocale est une technique informatique de synthèse sonore qui permet de transformer un texte en un son numérisé. Pour obtenir ce résultat, elle s'appuie à la fois sur des techniques de traitement linguistique, notamment pour transformer le texte orthographique en une version phonétique prononçable sans ambiguïté, et sur des techniques de traitement du signal pour transformer cette version phonétique en son numérisé écoutable sur un haut parleur.

2.3 La connexion Internet : bas débit vs haut débit

Tout le monde ne dispose pas d'une connexion haut débit, et les débits de connexion sont très variables d'un pays à l'autre. Pour mieux comprendre l'importance de la connexion Internet dans l'accessibilité du Web, rappelons ci-dessous la durée de chargement d'une page en fonction du poids de la page et du débit de connexion :

:][i fY%! 8i ffYXfUZWU[YXff bY'dU[Y'Yb gY'WēbXYg'Yb Z' bW]c b'Xi 'XfV]hXY'WēbbYI]c b'Yh' Xi 'dc]XgXY'U'dU[Y



il est important de compresser les images avant leur insertion sur un site Web, et d'optimiser le code source

Aujourd'hui, de nombreux sites Web ne sont pas accessibles aux internautes équipés de bas débit pour des raisons de délais de chargement des pages. Il est donc recommandé aux éditeurs de site Web de s'informer de l'évolution des équipements de leurs internautes. Les sites doivent être conçus en fonction de l'évolution des équipements, et non en fonction de l'évolution des technologies.

A titre d'exemples, ci-dessous quelques chiffres indiquant les type de connexion en France et en Europe.

Figure 2 – En France en 2006-2007 : évolution du nombre d'internautes à domicile surfant en haut débit

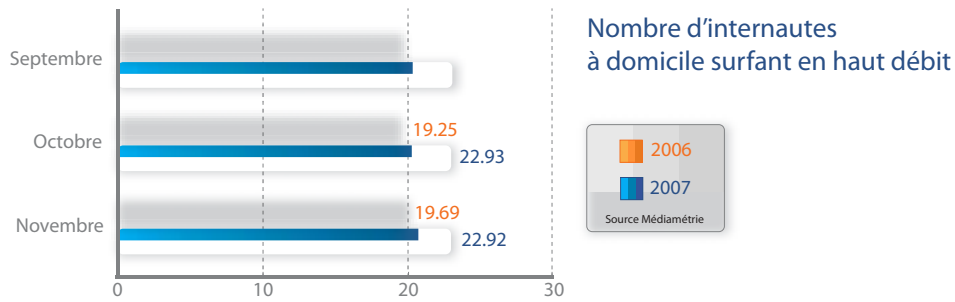
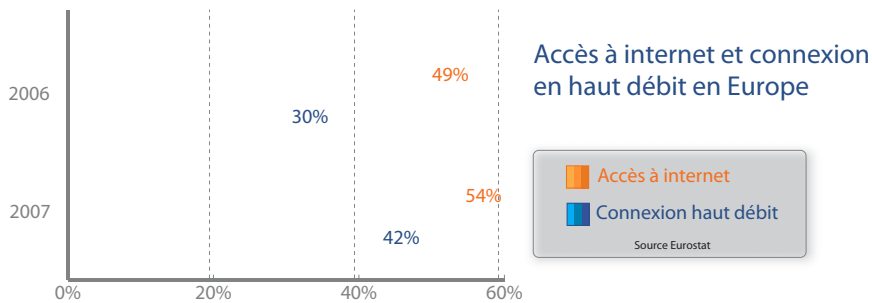


Figure 3 – Accès à internet et connexion en haut débit en Europe



Chiffres clés - <http://www.journaldunet.com/chiffres-cles.shtml>

Chiffres clés

Chiffres clés - <http://www.journaldunet.com/chiffres-cles.shtml>

3. Recommandations, labels et législation

Comprendre les écrits sur l'accessibilité n'est pas simple : **WAI, WCAG, RGAA, Bronze, Argent, Or, A, AA, AAA...** la liste de sigles ou acronymes est longue.

3.1 Recommandations de la WAI (W3C) : WCAG, ATAG, ARIA ...

Le W3C travaille sur les standards présents sur le Web. En 1996, il crée la WAI. La WAI diffuse différents types de recommandations, largement répandues et reconnues par la communauté internationale. Parmi ces recommandations, les principaux référentiels destinés aux concepteurs de site Web sont les suivants :

- Les **WCAG 2.0** sont les recommandations pour améliorer l'accessibilité des contenus Web. La version 2.0 des WCAG est la version de référence depuis décembre 2008.
- Les **ATAG 1.0** sont les recommandations pour améliorer les outils de création de sites Web (éditeurs HTML **WYSIWYG**) tels que Dreamweaver, TinyMCE par exemple ; et les outils de gestion de contenus (également appelé **WAG**) tels que SPIP, Typo3, Joomla!... La version 1.0 des ATAG est la version de référence depuis février 2000. La version 2.0 est prévue pour 2009.
- **ARIA** : **Accessible Rich Internet Applications**. Exemple d'interface riche : les widgets

@Ybgi hYg

WCAG - <http://www.w3.org/WAI/intro/wcag.php>

Traduction française des WCAG 2.0

http://www.brailenet.org/accessibilite/wcag20/wcag20_fr/fr_WCAG20_17fev09.htm

ATAG - <http://www.w3.org/WAI/intro/atag.php>

ARIA - <http://www.w3.org/WAI/intro/aria.php>

3.1.1 WCAG (niveau A, AA ou AAA), un référentiel pour l'accessibilité des contenus Web

Datés de décembre 2008, les WCAG 2.0 constituent le référentiel actuel du W3C. Ils sont composés des **12 directives** réparties selon 4 principes fondamentaux :

1- Des contenus perceptibles

- 1) Fournir des alternatives textuelles à tous les contenus non textuels, de sorte qu'ils puissent être adaptés sous une forme répondant aux besoins des utilisateurs
- 2) Fournir des alternatives synchronisées aux média synchronisés
- 3) Créer du contenu qui puisse être mis en forme de différentes manières sans perte d'information ou de structure
- 4) Permettre aux utilisateurs de voir et d'entendre plus facilement le contenu, notamment en séparant avant-plan et arrière-plan

2 - Des contenus utilisables

- 5) Rendre toutes les fonctionnalités utilisables au clavier
- 6) Permettre aux utilisateurs de comprendre et utiliser le contenu
- 7) Ne pas mettre en forme le contenu d'une manière connue pour entraîner des dommages
- 8) Fournir des aides aux utilisateurs handicapés pour naviguer, rechercher du contenu et se situer dans ceux-ci

3- Des contenus compréhensibles

- 9) Fournir des textes lisibles et compréhensibles
- 10) Permettre aux pages Web d'apparaître et d' se comporter de manière prévisible

4- Des contenus robustes

- 12) Optimiser la compatibilité avec les agents utilisateurs actuels et futurs, y compris les aides techniques

Chacune des 12 directives se décompose en un ou plusieurs "critères de succès" de niveau A, AA ou AAA.

Ces 3 niveaux sont:

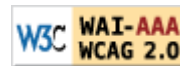
A : Atteindre un niveau d'accessibilité minimum

AA : Améliorez le niveau d'Accessibilité

AAA : Atteindre un niveau supérieur d'accessibilité

politiques d'accessibilité globale, le niveau AAA n'étant pertinent que
concernés.

Tout concepteur de site ayant respecté l'ensemble de ces points de contrôle peut alors apposer l'un de ces logos sur son site. Les logos sont à télécharger sur le site du W3C.



Contrairement aux labels de qualité (décrits dans le chapitre 3.2), la présence de ce logo sur un site ne garantit pas son niveau d'accessibilité, car le W3C ne contrôle pas l'utilisation de ces logos.

Pour chaque critère de succès (associé à un niveau), WCAG 2.0
guide sans pour autant associer exclusivement la norme à l'utilisation
précédente des WCAG (version 1.0) concernait principalement les
contenus HTML, les WCAG 2.0 font abstraction de la technologie
toutes les technologies actuelles et futures de conception de pages
Web. Cela concerne les technologies du W3C comme **CSS**, LA @et
GA @ ou potentiellement de technologies non W3C telles que Flash,
Silverlight ou PDF. Plus aisées à utiliser et à comprendre que les WCAG
1.0, les WCAG 2.0 sont dotées d'un guide d'implémentation.

3.1.2 ATAG, un référentiel pour l'accessibilité des CMS et éditeurs WYSISYG

Les ATAG constituent les recommandations pour les éditeurs d'outils
de gestion de contenus (communément appelés CMS). Rappelons
qu'un outil de gestion de contenu est un outil permettant à des
internet, intranet ou extranet. Les ATAG ont deux objectifs : offrir une
interface accessible pour la gestion du contenu d'un site Web, et
générer du contenu accessible.

A l'heure actuelle, aucun CMS ne produit nativement des contenus répondant à l'ensemble des critères de succès des WCAG. Par contre, de nombreux CMS sont plus ou moins personnalisables : certains CMS permettent de gérer plus facilement les tableaux de données accessibles, d'autres proposent des fonctionnalités plus avancées pour les alternatives textuelles aux images. Il conviendra alors de choisir le CMS le plus adapté en fonction du type de contenu (ajout de tableaux, ajout d'images, création de formulaires...). Dans tous les cas, le CMS devra permettre de publier du contenu accessible, en laissant la main au contributeur sur le code HTML. Mais cela nécessite que le contributeur ait des compétences techniques. On perd alors l'un des intérêts du CMS.

Il faut donc évaluer le choix du CMS dans le contexte global d'un projet Web. Car le choix du CMS dépendra d'un ensemble de contraintes parmi lesquelles l'accessibilité du contenu. Nous pouvons néanmoins citer quelques CMS tels que SPIP, Typo3, Drupal qui peuvent après personnalisation, permettre de générer du contenu accessible. Par ailleurs, le choix de l'éditeur Wysiwyg intégré au CMS sera essentiel, car il génère la plus grande partie du contenu saisi via le CMS. Les éditeurs WYSIWYG privilégiés pour l'accessibilité sont TinyMCE et Xstandard.

En France depuis 2008, une méthode d'application des ATAG 1.0 de cette méthode appelée "Référentiel AccessiWeb CMS", est disponible.

3.1.3 ARIA, un référentiel pour l'accessibilité des interfaces "riches"

Le référentiel ARIA (Accessible Rich Internet Applications) du W3C concernant l'accessibilité du Web, sans évoquer ARIA.

Visuellement, créer des contrôles riches (JavaScript) et effectuer des requêtes serveur en arrière plan (**AJAX**) permet de créer une meilleure expérience utilisateur. Malheureusement, ces techniques posent des problèmes d'accessibilité pour les utilisateurs de technologies d'assistance, comme les lecteurs d'écran.

Il est donc important de fournir une description des rôles, des états et des propriétés pour les interfaces riches, de manière à ce qu'ils soient reconnaissables et utilisables par les utilisateurs de technologies d'assistance.

3.2 Les labels de qualité : AccessiWeb, Anysurfer, Euracert...







Les labels de qualité en accessibilité du Web ont deux intérêts :

1. Une marque de qualité visible et reconnue par des professionnels
2. Un site sous contrôle, permettant de conserver un site Web accessible sur le long terme

Un site peut respecter l'ensemble des critères du label sans pour autant être labellisé. La labellisation nécessite une démarche auprès de qualité, par exemple : 'AccessiWeb' en France, 'Anysurfer' en Belgique, 'Technosite' en Espagne... Chacun de ces labels repose sur les WCAG du W3C, avec un delta sur quelques critères. De la même façon que les WCAG proposent 3 niveaux d'accessibilité (A, AA et AAA), les labels proposent 2 à 3 niveaux (par exemple, Bronze Argent et Or pour le label AccessiWeb).

Au niveau européen, le label Euracert a été créé pour harmoniser les standards d'accessibilité du Web et faciliter la reconnaissance de sites labellisés localement au sein des pays de l'Union. Le label Euracert n'est pas un label d'accessibilité du Web de plus. Il est attribué à un site Web en complément du label délivré par un organisme de labellisation de l'accessibilité du Web. Cet organisme doit être habilité (tels que le sont AccessiWeb, AnySurfer et Technosite).

Tableau 1 : Comparaison des labels de qualité en accessibilité du Web

Référentiel ou label	Référentiel K 75 ; %S	AccessiWeb	Anysurfer	Technosite	Euracert
D'origine	International	France	Belgique	Espagne	Europe
Niveau 1	A	Bronze 	Anysurfer de base 	A 	A 
	AA	Argent 	Anysurferplus 	AA 	AA 
Niveau 3	AAA	Or 		AAA 	

De nombreux logos sont disponibles :

- 1) Il n'y a pas une équivalence stricte entre ces différents logos.
 - 2) Chacun des logos ne peut être apposé à un site Web que sous certaines conditions.
 - 3) La version 2.0 des WCAG n'étant que très récente (décembre 2008), les labels de qualité actuels sont encore conçus sur la base des WCAG 1.0.
 - 4) Le logo Euracert a la particularité de ne pouvoir être apposé seul sur un site. Il vient en complément de l'un des 3 logos : AccessiWeb, Anysurfer ou Technosite
 - 5) Les logos pour les labels ne peuvent être apposés qu'après accord. Les sites labellisés sont soumis à des contrôles réguliers.
- *Le logo AccessiWeb ne peut être apposé sur un site Web que si ce site est conforme à la norme WCAG 2.0. Il ne s'agit pas d'un label et il n'y a pas de contrôle.

Logos disponibles

AccessiWeb (France) - <http://www.accessiWeb.org>

Braillenet (France) - <http://www.brailenet.org>

Anysurfer (Belgique) - <http://www.anysurfer.be>

Technosite (Espagne) - <http://www.technosite.es>

Euracert (Europe) - <http://www.euracert.org>

3.3 La législation : France, Union Européenne, Etats-Unis

3.3.1 En France : le RGAA pour les services publics, un référentiel en attente

En 2005, une loi favorable à l'accessibilité des sites Web des administrations publiques a été votée :

Loi n° 2005-102 du 11 février 2005 pour l'égalité des droits et des chances, la participation et la citoyenneté des personnes handicapées - Article 47 -

« L'État et les collectivités territoriales assurent l'accessibilité des services publics en ligne. Ils prennent les mesures nécessaires pour garantir que les personnes handicapées puissent accéder aux services publics en ligne. »

« L'État et les collectivités territoriales assurent l'accessibilité des services publics en ligne. Ils prennent les mesures nécessaires pour garantir que les personnes handicapées puissent accéder aux services publics en ligne. »

Quatre ans après la publication de cette loi, le décret d'application vient d'être publié. Ce décret précise les modalités générales d'application pour les trois canaux : Web, télévision et téléphonie. Il s'appuie sur le RGAA pour les modalités techniques de mise en œuvre. Le RGAA s'appuie sur les standards internationaux en vigueur (WCAG) et propose un mode de déploiement progressif : les administrations disposent de 2 à 3 ans pour rendre leurs sites Web accessibles. La version actuelle (v1.0) du RGAA est basée sur les WCAG 1.0. Une nouvelle version du RGAA prenant en compte les WCAG 2.0 est attendue pour 2009.

À retenir

RGAA - <http://www.references.modernisation.gouv.fr/rgaa-accessibilite>

3.3.2 Union Européenne

La résolution du parlement européen du 13 juin 2002, incite tous les pays européens à voter une loi rendant obligatoire l'accessibilité des sites et services Web du secteur public, avec les WCAG niveau AA comme référence commune.

Il est recommandé aux Etats de l'Union Européenne d'évaluer l'accessibilité de leurs sites Web suivant une méthodologie commune : le résultat d'un travail mené conjointement par 3 projets européens au sein d'un groupe appelé **WAB Cluster** (Web Accessibility Benchmarking Cluster). 23 organisations participent à ces 3 projets européens dont les sigles sont **EIAO** (European Internet Accessibility Observatory), **Support 95 A** (Supporting the creation of an eAccessibility Mark) et **BenToWeb** (Benchmarking Tools and Methods for the Web). La dernière version stable des UWEM est la version 1.2, datée de mars 2008 et basée sur les WCAG 1.0. La prochaine version des UWEM tiendra compte des WCAG 2.0.

Le tableau ci-après est issu d'une étude publiée par l'association Brailenet en septembre 2008 : « Quels moyens pour appliquer l'obligation légale d'accessibilité du Web ? ». Pour un aperçu plus complet de la législation en Europe, nous conseillons vivement la lecture complète de ce document.

HUVYUi &I 9I Ya d YgXY`f[gUhc b dUf`dUng`Yb 9i fc dY fci FW` 6fU]`YbYH

	@ l`g]hYg` concernés	WCAG	Organisme responsable	Contrôle	Sanctions
Belgique	Anti Discrimination (25/02/03) et Circulaire du Gouvernement Wallon de 2003 : tous les sites eGov	WCAG 1.0	Commissariat EASI-WAL	Le label AnySurfer est utilisé par le gouvernement Wallon	Cf. dispositions loi anti
France	Article 47 de la loi n°2005-102	WCAG pour les sites Web ff` W`bUfa Yf` dans le décret) : niveau non XfUb]`{` WY` jour	DGME pour XfUb]`hc b`Xi` référentiel RGAA Ministère chargé des personnes handicapées pour l'application de la loi et son suivi	En attente du décret Existence d'un label AccessiWeb émis par l'association Brailenet	En attente du décret (liste noire à ce jour)
Irlande	Différentes lois anti discrimination	WCAG 1.0 AA	National Disability Authority (NDA) : information mais pas contrôle	Pas de schéma de contrôle	Médiateur de la République
Italie	Stanca Law	WCAG 1.0 AA	CNIPA	Schéma de contrôle avec ou sans organisme WYfhUW]hY`i` f` suivant nature du site	responsa- -bilité pénale et civile (article 9)
Royaume Unis	DDA, sites publics et privés	- Defacto WCAG 1.0 - Niveau 55` fC` ZUWY` of the Deputy Prime Minister) - Niveau A comme minimum dans règles eGov Unit	- EHRC peut être consulté sur respect de la loi - e-Gov Unit ff7 UV]bYhC` ZUWY` publie les règles pour sites eGov Organisme de référence : RNIB	Pas de contrôle par un organisme Existence d'un label émis par RNIB (SeeltRight)	- Retirer le nom de domaine - Aller en justice

@Ybgi hYg

UWEM v1.2 (en anglais) - http://www.wabcluster.org/uwem1_2/

UWEM v1.0 (en français) - <http://www.accessiWeb.org/fr/uwem/tests.html>

Dossier « Quels moyens pour appliquer l'obligation légale d'accessibilité du Web ? » http://www.accessiWeb.org/_repository/files/dossier_Accessibilite_Web_Europe_BrailleNet_12sept2008.doc

Dossier « Label et Europe » http://www.accessiWeb.org/fr/Label_Accessibilite/label_europe/

3.3.3 Aux Etats-Unis

Au Etats-Unis, il existe deux lois en faveur de l'accessibilité numérique :

- la loi section 508 est une loi équivalente à l'article 47 en France de la loi n°2005-102 : cette loi impose de rendre accessible aux personnes handicapées les sites fédéraux et ressources électroniques du gouvernement.

- la loi ADA qui date de 1990 et qui interdit toute discrimination envers les personnes handicapées de manière générale aux Etats-Unis. Cette loi rend obligatoire l'accessibilité des sites de vente en ligne.

@Ybgi hYg

Loi section 508 (en anglais) <http://www.section508.gov>

loi ADA (en anglais) <http://www.ada.gov>

4. Un site Web accessible, un travail d'équipe

L'objet du présent chapitre est de montrer l'importance de chacun des acteurs d'un projet Web. Les responsabilités sont partagées entre l'équipe de réalisation du site (du concepteur au développeur) et l'équipe de contributeurs-rédacteurs.

4.1 Ergonomes et concepteurs

L'accessibilité doit être prise en compte dès la phase de conception d'un site Web. L'ergonome devra proposer un maximum d'aides à la navigation, dont voici quelques exemples : un plan de site, une d'U[Y XÑU]XYži b'a c hYi f'XY'fYW YfW Y'Uj YWì b'a c XY XÑVa d'c ži b'Ú d'Ariane, une page décrivant l'accessibilité du site. Ces éléments ne sont pas tous obligatoires selon le niveau d'accessibilité souhaité.

L'ergonome devra également s'assurer de la stabilité du positionnement des contenus d'une page à l'autre. Par exemple, un même menu de navigation ne devra pas changer de place d'une page à l'autre.

Dci f'YgZ'fa i U]fYgž]'Zi XfUj ff]ÚYf'e i Y WUei Y]h]i 'f XY WUa dgYh son champ associé sont côte à côte.

9bÚždci f'YgÚW]YfgYb hf`fWUf[Ya YblžXYg']bZ'fa Uh'c bgfYUhj Yg' à leur consultation doivent être présentes. Par exemple, on indiquera '' Rapport d'avancement 2008 (PDF, 345 ko)'' plutôt que ''Rapport d'avancement 2008''. Dans cet exemple, un lien complémentaire permettant de télécharger le plugin Acrobat Reader devra être présent sur la page. Cela permet ainsi aux utilisateurs qui ne X]gdc gYbhd UgXÑ Wc VUhFYUXYfzXY`ÑbgU`Yf'gUbgXZUW hfžYhU]bg' de consulter le document à télécharger.

4.2 Directeurs artistiques et infographistes

Le rôle essentiel du directeur artistique sera d'offrir un contenu lisible : les polices seront de bonne taille, le contraste de couleur entre le hYl hY`Yh`Y Z' bX'g Z'gUa a Ybhf`Yj f''''''.

Dans le cadre de la déclinaison graphique, l'infographiste a pour mission de conserver la lisibilité des contenus. L'une des erreurs les plus fréquentes survient lorsque le directeur artistique a prévu une couleur par rubrique avec une alternance de couleurs claires et foncées. L'infographiste doit alors penser à faire varier la couleur de la fonte avec les variations de couleur de fond selon les rubriques.

Dans le cas de formulaires, les infographistes s'assureront qu'aucune information n'est véhiculée que par la couleur. Par exemple, une mauvaise pratique est d'indiquer en rouge les champs obligatoires. La présence d'un astérisque sera indispensable pour les daltoniens par exemple.

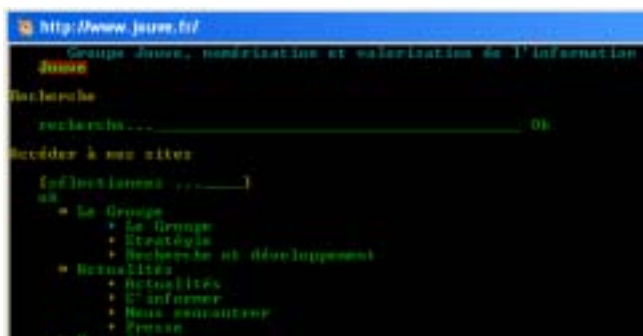
4.3 Intégrateurs HTML, CSS et Javascript

Le rôle de l'intégrateur est essentiel. L'intégrateur HTML devra être un expert en CSS et en accessibilité pour mener à bien le projet. Nous n'allons pas ici dresser la liste des critères à respecter, car la liste est longue et les référentiels sont une bien meilleure lecture. Nous allons plutôt donner les clés pour tester l'accessibilité d'une maquette HTML.

La première étape est de disposer des bons outils pour tester, les deux outils essentiels étant :

1. Un navigateur textuel. Exemple : Lynx

`: [i fY(!BUj] UHYi f@bl`



2. Une barre d'outils de tests à installer sur son navigateur graphique.

Exemple : la barre Web Developer pour Firefox

`: [i fY) 'BUj] UHYi f: jYz:l Uj YWU^VUfY XÑi HgK YV'8Yj YcddYf]bgU'fY`



Utiliser le navigateur textuel permettra de voir immédiatement les contenus dont la pertinence de l'information est pertinente.

La barre d'outils Web Developer permettra de faire de nombreux tests, par exemple :

- **CSS > Désactiver les styles > Tous les styles** : le contenu reste visible et compréhensible lorsque les feuilles de styles sont désactivées

- **Désactiver > Désactiver JavaScript > Tout le JavaScript** : permet de tester si les fonctionnalités JavaScript sont désactivées. Exemples de fonctionnalités pouvant être codées avec du JavaScript : les menus déroulants, les fonctionnalités d'ajout au panier...)

! :a U[Yg'2'5ZWXyf'Yg'Uhf]Vi hg'D'N' dYfa YhXYj ff]ÚYf'U'dffgYbW'Yh la pertinence des alternatives textuelles des images

! :bZ'fa Uh'cb'2'D'Ub'Xi'Xc'W'a'Ybh.'dYfa YhXYj ff]ÚYf'Y'Vc'bi'gU[Y'XYg balises <h1>, <h2>, <h3> qui servent à structurer l'information dans le document

Pour compléter ces tests, on pourra également :

! :J ff]ÚYf'U'dffgYbW'c'V][Uh'fY'Yh'U'dYfh'bYbW'XY'U'VU'gY'Oh'hY2

! :J ff]ÚYf'U'dffgYbW'c'V][Uh'fY'Yh'U'dYfh'bYbW'XY'U'Ub[i Y'dUf' défaut

- Tester la navigation au clavier : tout le contenu devra être accessible au clavier avec un ordre de tabulation logique

! :H'gh'f'Y'nc'ca'Xi'bu'j][Uh'f'f'fUd\]ei Y'.i'b'V'cb'UZWXU[Y'f'ge'i'N' 200% est une bonne pratique

! :DU'gg'Yf'Ui'K'7'j'U'XU'hf'Y'W'XY'g'ci'fW'.W'U'dYfa YhfU'XY'j ff]ÚYf' une bonne conformité avec les normes du W3C

! :D'ci'f'Y'g'Z'fa'i'U][Y'g'Z]'Z'i'XfU'j ff]ÚYf'XU'bg'Y'W'XY'g'ci'fW'Y'V'c'bi'gU[Y' de la balise <label> (avec ses attributs correspondants id et for), de U'VU'gY'OU'Y'X'gY'h'2'Yh'XY'U'VU'gY'O'Y[Y'b'X'2

! :D'ci'f'Y'g'hUV'Y'Ui'l'XY'X'c'bb'f'Y'g'Z]'Z'i'XfU'j ff]ÚYf'XU'bg'Y'W'XY'g'ci'fW' le bon usage des balises <caption>, <th> et attributs 'summary',

'id'/'headers', 'abbr' et 'scope'. A noter qu'il est préférable que l'intégrateur HTML évite d'utiliser des tableaux de mise en forme, la bonne pratique étant de gérer la mise en forme via les feuilles de style.

Les tests indiqués ci-dessus ne constituent pas une liste exhaustive des tests à effectuer.

@Yb'i h`Y

Valdateur HTML du W3C (en anglais) <http://validator.w3.org/>

4.4 Développeurs multimédia (Flash, Web 2.0)

4.4.1 L'essentiel

Le multimédia est un élément essentiel de l'expérience utilisateur. L'insertion d'animations, de sons et de vidéos rendent la navigation plus ludique et attractive pour la majorité des utilisateurs. Nous sommes alors au cœur de la problématique d'accessibilité : comment faire du multimédia sans exclure aucun internaute ?

Pour les non voyants, le contenu multimédia devra être complété d'un contenu textuel alternatif. Par exemple, un sous-titrage sera nécessaire pour les vidéos, un formulaire HTML pour remplacer un jeu-quizz en Flash.

Pour les personnes ne pouvant pas naviguer avec la souris, l'élément multimédia devra être entièrement accessible avec le clavier.

Pour les personnes atteintes de troubles cognitifs (exemple : crise d'épilepsie provoquée par des clignotements à l'écran), un bouton de pause sera nécessaire pour lui permettre de stopper tous les éléments animés.

Il est recommandé de :

- le téléchargement du plug-in à disposition ou détection automatique
- la navigation au clavier & à la souris
- le sous-titrage synchronisé avec les contenus sonores
- les boutons de contrôle 'lecture'/'pause' (notamment pour les bannières publicitaires)

4.4.2 Flash (recommandations d'Adobe)

Depuis la dernière mise à jour de Flash Player, Adobe améliore régulièrement ses outils :

- l'arrivée d'Adobe Flash CS4 Professional offre un ensemble d'outils des plus complets pour rendre accessible les applications "Rich Media".

Il est possible d'avoir accès aux applications "Rich Media" par Internet en utilisant le plugin Flash Player. Adobe propose un guide complet de bonnes pratiques pour réaliser des animations Flash accessibles, parmi lesquelles :

- Renseigner un texte équivalent aux éléments visuels
- Animation : Ne pas faire tourner en boucle les animations, car les animations qui ne s'arrêtent jamais provoquent un rafraîchissement fréquent des lecteurs d'écran. Ceci est interprété comme une mise à jour de la page et empêche la bonne lecture de la page.
- Animation : Permettre aux utilisateurs de contrôler l'animation
- Permettre le contrôle de l'ordre de lecture
- Faciliter l'accès clavier à toutes les commandes
- Fournir des sous-titres
- Fournir des commandes vidéo accessibles
- Permettre le contrôle de lecture audio
- Exposer la structure
- Exposer l'état des commandes
- Utiliser des couleurs contrastées

À propos

<http://www.adobe.com/fr/accessibility/practices.html>

<http://www.adobe.com/fr/accessibility/>

<http://www.adobe.com/fr/accessibility/>

4.4.3 SMIL pour les vidéos (recommandation du W3C)

Depuis le 1er décembre 2008 le nouveau standard du multimédia synchronisé pour le Web est SMIL 3.0 (Synchronized Multimedia) de la vidéo, de l'audio, des images, du texte et des liens hypertexte dans des présentations interactives et d'optimiser le contrôle de la disposition et de la temporisation. SMIL est un langage de la famille XML. La structure XML d'un document SMIL décrit le déroulement temporel et spatial des différents composants intégrés. SMIL offre donc un moyen souple et standard d'accompagner les médias de liens, légendes, métadonnées et autres informations induisant la synchronisation.

Bonnes pratiques :

- Ne pas lancer la vidéo par défaut, mais laisser le choix à l'utilisateur
- Mettre les barres de contrôle en dehors de la vidéo

4.5 Développeurs CMS

Lorsqu'un site Web est géré avec un CMS, les développeurs doivent être vigilants lors de la reprise du maquettage HTML. En effet, dès page est générée automatiquement sur la base du maquettage HTML. Il faudra alors que la génération automatique de code HTML respecte scrupuleusement le maquettage initial.

Ensuite le développeur devra s'assurer que les contributeurs pourront renseigner l'ensemble des balises et attributs HTML liés aux critères d'accessibilité. Par exemple, l'insertion d'une image ne se limite deux champs supplémentaires : l'attribut 'alt' pour renseigner une alternative textuelle obligatoire (moins de 80 caractères), et l'attribut 'longdesc' pour renseigner une description longue lorsque cela est nécessaire.

A titre d'exemples, voici quelques fonctionnalités essentielles à prévoir au sein d'un CMS :

!5^i h#A cXJÚWUhc b'XY`ÑUhf]vi hDU hÑXYg]a U| Yg

!5^i h#A cXJÚWUhc b'XY`U`VU`lgY`OhhY2`g`f`WUei Y`dU| Y

!5^i h#A cXJÚWUhc b'#G ddfYgg]c b'XY`ÑUhf]vi hDc b| XYgWÑXYg]a U| Yg

!5^i h # A cXJÚWUhc b' # G ddfYgg]c b' XYg`VU`lgY`Oh`2ž`OhX2` Yh XYg` attributs 'id'/'header', 'scope' pour les tableaux de données

! '5 ^i h#A cX]ÚWUhc b#G ddfYggcb'XY'ÑUhf]Vi hDhYÑXYg'Ybg

! '5 ^i h#A cX]ÚWUhc b'XY'ÑUhf]Vi hDUB[ÑfUgg Wf' { 'U'VU'lgY'0\ha '2L' pour chaque version linguistique du site

! '5 ^i h#A cX]ÚWUhc b#G ddfYggcb'XY'ÑUhf]Vi hDUB[ÑfUgg Wf'Ui l' balises <p>, , ...) pour les changements de langue au sein du contenu

4.6 Rédacteurs et Webmasters

4.6.1 Formation des contributeurs

Le contributeur (rédacteur ou webmaster) est un acteur clé dans l'accessibilité d'un site Web. En effet, les concepteurs et développeurs doivent offrir un outil permettant de générer du contenu accessible. Ensuite il est fondamental que les contributeurs utilisent leur outil de gestion de contenus à bon escient, et que tout nouveau contenu créé ou mis à jour respecte les critères d'accessibilité du Web. La formation des contributeurs à l'accessibilité est donc primordiale.

4.6.2 Texte

Lors de la création d'un nouvel article aussi simple soit-il, il existe de nombreux critères. Citons ci-dessous les principales bonnes pratiques :

- Renseigner la balise <title> de façon pertinente. A noter que chaque titre de page doit être unique.
- Pour chaque page Web ayant une langue par défaut, le code langue doit être valide
- Si le rédacteur change de langue, par rapport à la langue par défaut de l'article, alors il devra renseigner le changement de langue dans le code source
- Si le rédacteur utilise des acronymes ou abréviations, alors il devra utiliser la balise appropriée dans le code source, c'est-à-dire <abbr> ou <accr> avec un attribut 'title'. A noter que seule la première occurrence de l'acronyme dans l'article doit être renseignée.

4.6.3 Hyperlien

Lors de l'insertion des hyperliens dans le texte, le contributeur devra respecter des critères, parmi lesquels :

- Chaque lien sans titre de lien doit être explicite hors contexte. Par exemple, un lien "en savoir plus" sorti du contexte perd tout son sens. L'attribut title permettra alors de rendre explicite le lien hors contexte : "en savoir plus (sur la société Jouve)"
- Pour chaque lien ayant un titre de lien, le titre doit être nécessaire et pertinent
- Chaque lien ne doit pas excéder 80 caractères (espaces compris)

4.6.4 Tableau

D'une manière générale, l'insertion de tableaux dans les articles est à éviter. On s'abstiendra d'utiliser les tableaux pour faire de la mise en forme, et on l'utilisera exclusivement pour des tableaux de données. Lorsque l'insertion d'un tableau apportera un véritable intérêt à l'internaute, alors il sera important de bien respecter les règles d'insertion des tableaux. Un tableau mal codé peut très vite devenir incompréhensible, plus particulièrement par les non voyants.

Le rédacteur devra donc :

- Renseigner l'attribut 'summary' avec un résumé pertinent
- Renseigner les en-têtes de colonnes et de lignes avec la balise <th>, en complétant avec un attribut 'abbr' lorsque l'intitulé dépasse 15 caractères
- Utiliser la technique appropriée permettant d'associer chaque cellule avec ses en-têtes

Pour créer un tableau accessible, le rédacteur devra avoir de bonne connaissance HTML, ou alors un outil de gestion de contenus facilitant son insertion.

4.6.5 Image

La première étape avant d'ajouter une image à un article est de préparer cette image à un format Web. Les formats les plus courants sont le jpg et le gif. Le rédacteur devra compresser l'image de telle sorte que son poids n'empêche pas l'accès à la page. Ensuite, l'insertion d'une image accessible est relativement simple. Il faudra comprendre le bon usage des attributs alt et longdesc. 'alt' est un attribut obligatoire, et 'longdesc' un attribut nécessaire dans certains cas seulement :

- 'alt' : Prévoir une alternative textuelle pertinente à chaque image. Cette alternative ne doit pas excéder 80 caractères
- 'longdesc' : Lorsque c'est nécessaire, si l'image contient beaucoup de texte, il faudra ajouter une description détaillée avec l'attribut longdesc

Exemple de code HTML d'une image :

```

<img alt="description courte de l'image" longdesc="description longue de l'image"/>

```

4.6.6 Document Word

Produire un document Word accessible consiste à suivre des principes similaires à ceux des pages HTML, à savoir :

- Bien structurer le document (exemples : bon usage des styles, des titres de niveaux 1, 2, 3...)
- Ajouter un texte de remplacement et une légende pour chaque image
- Utiliser les tableaux à bon escient (exemple : ne pas utiliser les tableaux pour faire de la mise en forme)
- Créer des aides à la navigation (exemples : insertions de renvois, table des matières, table des illustrations...)
- Créer des formulaires accessibles
- Donner des informations supplémentaires (exemples : compléter les propriétés du document avec le titre, la date, l'auteur, les mots-clés...)

- Utiliser une présentation appropriée (exemples : police lisible, couleurs bien contrastées...)

Microsoft et Brailenet diffusent sur leurs sites Web des tutoriels pour créer des documents Word accessibles avec Word 2003 et Word 2007.

@Ybgi h`Yg

Word 2003: <http://www.brailenet.org/guides/msword2003>

Word2007: <http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyID=cabba7da-4e34-4ffc-ac3b-596110cf9bc9&DisplayLang=fr>

4.6.7 Document PDF

Il y a plusieurs façons de produire un PDF accessible. L'une des solutions est de produire une source accessible avant de la transformer en PDF. Par exemple, si le document source est du Word et qu'il est lui-même accessible, alors on pourra facilement créer un PDF accessible en choisissant les bonnes options de conversion.

Pour être accessible, un document Adobe PDF doit remplir les caractéristiques suivantes :

!`@Y`Xc W`a YbhD8: `Xc Jh..hfY`i b`ÚW Jyf hY hY`XUbg`Ye i Y`c b`d Yi hZUJfY`
une recherche, et non une simple image scannée.

- Les champs de formulaire du document doivent être accessibles
- La structure du document est indiquée par des « tags » (signets)
- L'ordre de lecture doit être clair et simple à suivre
- Un texte descriptif doit être disponible pour toutes les images, liens, et champs de formulaire
- Une aide à la navigation doit être présente

!`I bY`Ub[i Y`Xc Jh..hfY`gd fWÚfY`XUbg`Y`Xc W`a Ybh

- Le document doit utiliser des polices de caractère qui permettent l'extraction des caractères en texte
- Les paramètres de sécurité ne doivent pas interférer avec les lecteurs d'écran

@Ybgi hYg

http://www.adobe.com/enterprise/accessibility/pdfs/acro7_pg_ue.pdf

\hrd.##k k k "UWWYggK YV"cf] #SfYdc g]h fn#UYg#5 WWYggK YVS
bonnes_pratiques_pdf_accessible_5mars2009.pdf

5. Initiatives en faveur du handicap

Nous avons abordé dans les chapitres précédents la notion d'accessibilité du Web pour tous. Nous allons présenter ci-après quelques initiatives complémentaires qui consistent à proposer des

5.1 Vidéos en langage des signes

Proposer des vidéos en langage des signes en complément des contenus est une initiative très appréciée du public sourd, car environ 70% des personnes sourdes de naissance sont en situation d'illettrisme. En effet, l'apprentissage d'une langue passe avant tout par l'ouïe. Au fur et à mesure de l'apprentissage de notre langue maternelle, nous avons créé des équivalences entre oral et écrit. Pour les enfants nés sourds, la langue maternelle est le langage des signes. Le problème est que ce langage n'est pas basé sur des mots et des constructions de phrases mais sur des idées. Il n'y a donc aucune équivalence directe entre le langage des signes et l'écriture.

La législation et la labellisation en faveur de l'accessibilité, n'impose pas de mettre des vidéos en langage des signes. Néanmoins, cette initiative est très favorable à l'accès au Web pour le public sourd

qui communique en langage des signes. Certains sites proposent également des services de contact sur rendez-vous avec une webcam.

Remarque : le référentiel AccessiWeb n'impose pas de mettre des sous-titres aux vidéos en langage des signes.

@Yb i hY

<http://www.Websourd.org>

5.2 Vocalisation des contenus

Certains sites proposent également une vocalisation des contenus, c'est-à-dire une alternative audio à chaque contenu texte. La vocalisation des contenus n'est pas une solution primordiale pour l'accessibilité d'un site. En effet, des personnes en situation de handicap surfant sur des sites (personnes non-voyantes par exemple), disposent déjà de l'environnement adéquat pour parvenir à lire un site.

B f Uba c lbg Wg g i hcbg dYfa YHYbhXY hfUbgZ fa Yf Yb ÚW JYf Ui Xj c h i hYg lZ fa Uhcbg dYfhYbhYg Xi ghYž UÚ ei Y NbhYfbUi hY di ggY les écouter ultérieurement ou lors d'un déplacement. De même, les personnes malvoyantes qui ne sont pas équipées de lecteur d'écran et synthèse vocale, apprécieront grandement ces aides à la consultation des contenus.

Exemples d'outils de vocalisation de page Web : ReadSpeaker, VoxReader, TextHelp(BrowseAloud)

) "" DYfgc bbU lghc b XY ÑZÚW U[Y

7 YftU lbg ghYg K YV dfc dc gYbh XY dYfgc bbU lghYf ÑZÚW U[Y Uj YW un grossissement de la police et un changement de la couleur des contrastes. Cette fonctionnalité apporte un confort de lecture pour les malvoyants.

6. Synthèse

Les initiatives en faveur de l'accessibilité du Web permettent de diffuser les contenus de la toile, à un maximum d'internautes, quels que soient leur équipement et leur handicap.

En dehors du cadre législatif qui incite les services publics à rendre accessible leurs contenus numériques, les éditeurs de sites Web du secteur privé ont tout intérêt à communiquer à un maximum d'internautes. Les coûts liés à l'accessibilité en phase de réalisation

Il est important de retenir que les recommandations de référence restent celles de la WAI(W3C), à savoir les WCAG 2.0 niveau AA comme objectif des politiques d'accessibilité globale. Les référentiels et labels nationaux sont tous construits à partir de ces recommandations. On retiendra que le RGAA est le référentiel pour les administrations françaises et AccessiWeb est le label national français.

équipe projet pluridisciplinaire. Les concepteurs et réalisateurs pourront produire un site Web techniquement accessible. Les efforts mis en phase de réalisation doivent être maintenus lors des mises à jour, par les rédacteurs et contributeurs formés à l'accessibilité des contenus. En effet, un site Web accessible à un instant T peut rapidement ne plus l'être suite à des mises à jour incorrectes.

Equipement des internautes, chiffres clés

Equipement des internautes, chiffres clés

<http://www.journaldunet.com/chiffres-cles.shtml>

Recommandations de la WAI et du W3C

Les WCAG pour les contenus accessibles - <http://www.w3.org/WAI/intro/wcag.php>

Traduction française des WCAG 2.0

http://www.brailenet.org/accessibilite/wcag20/wcag20_fr/fr_WCAG20_17fev09.htm

Les ATAG pour les CMS et éditeur HTML accessibles - <http://www.w3.org/WAI/intro/atag.php>

ARIA pour les interfaces riches accessibles - <http://www.w3.org/WAI/intro/aria.php>

HTML - <http://www.w3.org/html/>

CSS - <http://www.w3.org/Style/CSS/>

Valdateur HTML - <http://validator.w3.org/>

Labels pour l'accessibilité des contenus

France - <http://www.accessiweb.org> ; <http://www.brailenet.org>

Belgique - <http://www.anysurfer.be>

Espagne - <http://www.technosite.es>

Europe - <http://www.euracert.org>

Législation en faveur de l'accessibilité

France - <http://www.references.modernisation.gouv.fr/rgaa-accessibilite>

Accessibilite_Web_Europe_BrailleNet_12sept2008.doc ; http://www.accessiweb.org/fr/Label_Accessibilite/label_europe/ ; http://www.wabcluster.org/uwem1_2/ ; <http://www.accessiweb.org/fr/uwem/tests.html>

Etats-Unis - <http://www.section508.gov> ; <http://www.ada.gov>

Recommandations pour l'accessibilité des contenus Flash (Adobe)

\hd.##k k k "UXc VY"Vc a #UWYggjV]l#d fc Xi Wg#Ug\ #YgSdfUWjWg'
html <http://www.adobe.com/fr/accessibility/> <http://www.adobe.com/fr/accessibility/>
Vc a #UWYggjV]l#d fc Xi Wg#Ug\ #

Recommandations pour l'accessibilité des documents PDF (Adobe, Accessiweb)

http://www.adobe.com/enterprise/accessibility/pdfs/acro7_pg_ue.pdf

\hd.##k k k "UWYggjk YV"cf[#SfYdc g]c fn#Uyg#5 WYggk YVSVc bbYgS
pratiques_pdf_accessibles_5mars2009.pdf

Recommandations pour l'accessibilité des documents Word (Microsoft, Brailenet)

Word 2003 - <http://www.brailenet.org/guides/msword2003>

Word 2007 - <http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyID=cabba7da-4e34-4ffc-ac3b-596110cf9bc9&DisplayLang=fr>

Initiative pour le public sourd

<http://www.websourd.org>

Index des acronymes

WAI - Web Accessibility Initiative

W3C - World Wide Web Consortium

HTML - HyperText Markup Language

PDF - Portable Document Format

SWF - Small Web Format

WMV - Windows Media Video

WCAG - Web Content Accessibility Guidelines

RGAA – Référentiel Général d'Accessibilité pour les Administrations

ATAG - Authoring Tool Accessibility Guidelines

WYSIWYG – What You See Is What You Get

CMS – Content Management System

ARIA - Accessible Rich Internet Applications

CSS - Cascading Style Sheets

XML - eXtensible Markup Language

SMIL - Synchronized Multimedia Integration Language

AJAX - Asynchronous JavaScript and XML

IK 9A ! I b]ÚYX`K YV`9j U`i UH`c b`A Yh`c Xc `c [m

WAB Cluster - Web Accessibility Benchmarking Cluster

EIAO - European Internet Accessibility Observatory

Support EAM - Supporting the creation of an eAccessibility Mark

BenToWeb - Benchmarking Tools and Methods for the Web