

# Glossaire

## Table des matières

A11Y.....	1
Alphabétique	
Compréhensible	
CUA- Conception Universelle des Apprentissages	
FALC (Français Facile à Lire et à Comprendre)	
Haptique.....	2
Lecteur d'écran	
LSF (Langue des Signes Française)	
Média temporel	
Perceptible	
RGAA (Référentiel Général pour l'Amélioration de l'Accessibilité)	
Robuste	
Technologies d'assistance.....	3
Utilisable	
WCAG (Web Content Accessibility Guidelines)	

## A11Y

C'est la contraction du mot "Accessibility" : la première lettre du mot (A), le nombre de lettres entre la première et la dernière lettre (11) et la dernière lettre du mot (Y).

C'est le terme qui est utilisé pour parler de l'accessibilité, notamment sur les réseaux sociaux où l'on utilise fréquemment le #A11Y.

## Alphabétique

[Un site très complet sur le vocabulaire informatique](#)

## Compréhensible

C'est le troisième des 4 grands principes des WCAG (Web Content Accessibility Guidelines).

Les contenus présentés doivent être Compréhensibles, cela signifie que les informations et l'utilisation de l'interface doivent être compréhensibles pour les utilisateurs.

Pour améliorer la compréhension, on peut par exemple : faire en sorte que les pages fonctionnent de manière prévisible ; aider l'utilisateur à corriger les erreurs de saisie ; etc.

## CUA- Conception Universelle des Apprentissages

Conception Universelle des Apprentissages. La CUA est une démarche de conception pédagogique qui prend en compte la diversité des besoins des apprenants.

## FALC (Français Facile à Lire et à Comprendre)

Il s'agit d'un ensemble de règles graphiques et de rédaction conçues pour permettre à tous, y compris aux personnes déficientes intellectuelles d'accéder à des informations, y compris des informations complexes.

## **Haptique**

L'haptique se réfère à la perception et à la compréhension du monde à travers le sens du toucher. Cela englobe la sensation de textures, de formes et de températures. Dans le contexte technologique, l'haptique se réfère à la simulation du toucher à travers des dispositifs électroniques, offrant une expérience tactile aux utilisateurs.

## **Lecteur d'écran**

Un lecteur d'écran est un logiciel ou un dispositif matériel conçu pour aider les personnes aveugles ou malvoyantes à accéder aux contenus affichés sur un écran d'ordinateur, de smartphone ou de tout autre appareil électronique.

Le lecteur d'écran convertit le texte affiché en informations vocales ou en braille, permettant ainsi aux utilisateurs de naviguer sur l'interface, de lire des documents et de surfer sur le web de manière autonome.

## **LSF (Langue des Signes Française)**

La Langue des Signes Française est une langue gestuelle utilisée par la communauté des personnes sourdes et malentendantes en France et dans les régions francophones du monde.

Elle permet la communication visuelle à travers des gestes, des expressions faciales et des mouvements corporels.

## **Média temporel**

Un média temporel est un média qui se déroule dans le temps. C'est le terme qui est utilisé dans les Web Content Accessibility Guidelines pour parler des médias sonores ou des vidéos.

Exemple : Une piste audio ou vidéo est un média temporel, un diaporama à défilement non automatique n'est pas un média temporel.

## **Perceptible**

C'est le premier des 4 grands principes des WCAG (Web Content Accessibility Guidelines).

Les contenus présentés doivent être Perceptibles, c'est-à-dire que l'information et les composants de l'interface utilisateur doivent être proposés à l'utilisateur de façon à ce qu'il puisse les percevoir par tous ses sens.

Pour améliorer la perceptibilité, on peut par exemple : proposer des équivalents textuels à tout contenu non textuel ; 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) ; etc.

## **RGAA (Référentiel Général pour l'Amélioration de l'Accessibilité)**

Le RGAA est un document réglementaire français. Il s'agit d'un ensemble de critères et de tests qui permettent d'évaluer l'accessibilité d'un site web ou d'une ressource numérique.

## **Robuste**

C'est le dernier des 4 grands principes des WCAG (Web Content Accessibility Guidelines).

Les contenus présentés doivent être Robustes, c'est-à-dire qu'ils doivent être suffisamment robustes pour être interprétés de manière fiable par une large variété d'agents utilisateurs, y compris les technologies d'assistance.

Pour améliorer la robustesse, on peut par exemple : faire en sorte que les contenus soient adaptables quelque soit l'outil utilisé pour les consulter ; respecter les règles de bonne conception numérique (sommaire automatique, pieds de page, titres de diapo) ; etc.

## **Technologies d'assistance**

Les technologies d'assistance sont des aides techniques qui permettent de maintenir ou d'améliorer la mobilité et l'autonomie des individus. Ces aides peuvent être physiques comme le sont les lunettes, les aides auditives, les cannes blanches, les fauteuils roulants, les prothèses de membres, les béquilles. Mais elles peuvent aussi être numériques comme les lecteurs d'écrans, les logiciels de dictée vocale ou de navigation vocale, les technologies de lecture d'images, etc.

## **Utilisable**

C'est le deuxième des 4 grands principes des WCAG (Web Content Accessibility Guidelines).

Les contenus présentés doivent être Utilisables, cela signifie que les personnes qui consultent les interfaces doivent pouvoir les utiliser (remplir les champs, valider les informations, etc.).

Pour améliorer l'utilisabilité, on peut par exemple : fournir à l'utilisateur des éléments d'orientation pour naviguer, pour trouver le contenu ; rendre toutes les fonctionnalités accessibles au clavier ; laisser à l'utilisateur suffisamment de temps pour lire et utiliser le contenu, etc.

## **WCAG (Web Content Accessibility Guidelines)**

Les WCAG sont un ensemble de règles émises par le World Wide Web Consortium pour l'accessibilité du web. Ces règles sont réunies en quatre grands principes : Perceptible, Utilisable, Compréhensible, Robuste.