

# Semaine 6 – De l'intégration sur la plateforme à l'ouverture du MOOC, et après...



## Quelques règles de base pour une intégration accessible

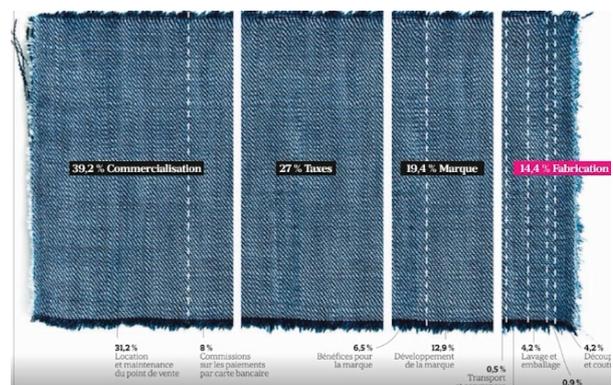
### VIDÉO DE TÉMOIGNAGE - CÉCILE AVERSENG – UNIVERSITÉ DE MONTPELLIER

Bonjour. Je suis Céline Averseng, responsable d'un master Contrôle de gestion à l'IAE Montpellier. Il y a 4 ans, j'ai été porteur de projets pour un MOOC : "Comptabilité de gestion et pratique du tableur", diffusé sur la plateforme FUN. Dans le cadre du projet EIFFELa, nous avons voulu travailler sur l'accessibilité des vidéos et on s'est rendu compte que nos vidéos présentaient plusieurs problèmes qu'on devait régler. Notamment au niveau des visuels, certains visuels qu'on avait mis en place nous semblaient se suffire à eux-mêmes alors qu'en fait, il fallait les décrire.



Par exemple, on utilisait une signalétique dans nos vidéos pour préciser qu'il y avait deux parcours, un parcours débutant et un parcours perfectionnement. Et les codes

graphiques ne pouvaient pas être perçus par des personnes déficientes visuelles. On a fait un effort pour expliquer tous ces codes visuels, pour rajouter des pop-ups expliquant la signification de telle ou telle représentation qu'on avait insérée dans nos vidéos. Ça nous a permis de mieux faire passer des messages.



Je pense aussi à un autre cas, qui peut être problématique dans de nombreuses vidéos, c'est l'usage des infographies. Les infographies, en général, comportent beaucoup d'informations qui sont difficiles à décrire, à retranscrire. Donc, on a

essayé, autant que faire se peut, de travailler sur cette dimension pour que ce soit plus facile de faire passer des informations.

	Matière première (tonne)			Production (tonnes)
	Sel	Arachide	Main d'œuvre (€)	
Nature	-	150	23 500,00 €	150
Classique	7	295	38 790,00 €	302
Total	7	445	62 290,00 €	452

	Achats de MP	
	Quantités	PU (tonne)
Matières premières (Tonnes)	Arachide	500 635,00 €
	Sel	20 211,00 €

	Centres auxiliaires			Centres principaux		
	Administration	Entretien	Transports	Approvisionnement	Production	Distri

Là, c'était un peu compliqué parce qu'on a énormément de chiffres, de données calculées à décrire. Les

lecteurs sur Excel permettent déjà d'obtenir certaines informations, mais on a retravaillé tous nos supports pour que, systématiquement, l'information commence à tel endroit dans le classeur pour aider les personnes à naviguer et à se repérer. On a aussi utilisé à chaque fois les mêmes types de présentation pour aider cette navigation. En une phrase, pour moi, l'accessibilité numérique, c'est permettre au plus grand nombre de personnes d'accéder à des ressources pédagogiques dans les meilleures conditions possibles.

## VIDÉO DE TÉMOIGNAGE - CÉCILE AVERSENG – UNIVERSITÉ DE MONTPELLIER

Je suis Cédric Bassette et je suis le **référént accessibilité numérique de France Université Numérique**. Les enjeux pour l'utilisation des iframes sont multiples. Il y a un enjeu au niveau de l'expérience utilisateur, notamment pour les apprenants utilisant un lecteur d'écran, un enjeu technique, la robustesse du code, et un enjeu d'égal, le respect des normes. Pour faire simple, l'iframe, c'est l'insertion d'un contenu extérieur au sein d'un cours, par exemple, un site internet, dont on ne maîtrise pas le code. Par exemple, si vous mettez un site internet au sein de votre cours, mais si ce site n'est pas accessible, le contenu de ce dernier ne le sera pas, et on ne pourra pas le mettre aux normes. FUN prévient son réseau des enjeux concernant l'utilisation des iframes, notamment

par la sensibilisation, la mise à disposition de documentation et de nombreuses contre-indications. Dans certains MOOC, il y a parfois des iframes. En général, les concepteurs utilisent l'iframe pour ajouter un contenu essentiel ou complémentaire au cours. Dans ces cas-là, les concepteurs nous préviennent avant d'intégrer l'iframe dans leur cours. Un iframe, ça peut être un serious game, un site internet, des applications... Pour gérer l'accessibilité des iframes, il faut ajouter un **attribut "title"** dans le code, ce qui permet de donner des informations au lecteur d'écran. L'accessibilité numérique, pour moi, c'est avant tout un sujet humain, bien qu'elle se matérialise par des actions techniques qui ne sont pas toujours visibles pour les utilisateurs.