Manuál pro organizátory o přístupových prvcích Simulační hry na poslance

Evropský parlament

Obsah

Funkce přístupnosti 3

Návody 4

A / Režim pro nevidomé 4

1. Typy obrazovek 5

2. Pohyby prstů k ovládání dotykových obrazovek a mobilních telefonů 5

3. Jak zacházet s myší 6

B / Režim pro neslyšící 7

C / Myš a dotykové obrazovky 7

D / Interaktivní obrazovky 8

1. Odpočet a interaktivní prvky na dotykových a myší ovládaných obrazovkách 8

2. Odpočet a interaktivní prvky na mobilních zařízeních 10

Funkce přístupnosti

Simulační hra na poslance Evropského parlamentu funguje s využitím digitálních zařízení s integrovanými funkcemi pro usnadnění přístupu lidem se zrakovým nebo sluchovým postižením.

Prezentace digitálního obsahu a interakce s ním (včetně velikosti písma, kontrastu a barev, převodu textu na řeč a kontroly hlasitosti) se řídí metodikou přístupnosti internetového obsahu (WCAG) 2.2 na úrovních A a AA.

Návštěvnická centra, v nichž lze simulační hru hrát, jsou postavená tak, aby se hry mohli účastnit až dva lidé na vozíku současně.

Pročtěte si na naše prohlášení o přístupnosti.

Návody

A / Režim pro nevidomé

Simulační hra probíhá v různých místnostech, které napodobují skutečné prostory v Evropském parlamentu, kupříkladu jednací sál, zasedací místnosti výborů nebo kanceláře politických uskupení. Hráči komunikují pomocí dotykových obrazovek, obrazovek ovládaných myší a mobilních zařízení, která hráčům Evropský parlament sám poskytne. Vlastní telefony se při hře nepoužívají. Hra je zaměřená především na diskusi, vyjednávání a hledání kompromisů mezi hráči.

Rozhraní pro nevidomé bylo navrženo pro hráče se zrakovým postižením tak, aby se prostřednictvím interaktivních obrazovek a mobilních zařízení mohli do hry zapojit také. Personál v návštěvnickém centru je může aktivovat jen vybraným hráčům, nebo celé skupině. Jestliže společně hrají hráči s různými zrakovými dispozicemi, může personál aktivovat režim pro nevidomé jen na mobilních zařízeních, která budou používat hráči se zrakovým postižením. Ti se tak budou moci zúčastnit hlasování.

Hráči bez zrakového postižení mohou svým spoluhráčům s postižením při hře pomáhat. Skupina se také může rozhodnout, že v režimu pro nevidomé budou hrát všichni hráči.

Skupinu složenou výhradně z hráčů se zrakovým postižením musí při hře doprovázet alespoň jeden asistent, který jim pomůže se v hracích prostorách orientovat. Hráči by se rovněž měli naučit pohyby prstů, jimiž se ovládají digitální zařízení.

Pokud společně hrají hráči s různými zrakovými dispozicemi, měli by se před návštěvou s danými pohyby seznámit všichni.

Hráčům se zrakovým postižením se doporučuje, aby při ovládání funkcí čtečky na herním zařízení používali sluchátka. Personál jim je na požádání rád poskytne.

1. Typy obrazovek

— V místnostech, kde probíhají konzultace, jsou k dispozici dotykové obrazovky.

— V prostorách politických uskupení jsou zpravidla obrazovky ovládané myší. V některých centrech Europa Experience jsou i zde dotykové obrazovky.

— Všechna mobilní zařízení jsou dotyková.

2. Pohyby prstů k ovládání dotykových obrazovek a mobilních telefonů

Klepnutí a dvojité klepnutí

— Pokud hráč klepne na obrazovku, daná část textu se přečte nahlas. Jestliže čtečka zrovna předčítá, čtení se klepnutím zastaví.

— Pokud hráč klepne na obrazovku dvakrát, vybere se aktuální blok textu a provede se příslušná akce (např. u tlačítka „Potvrdit“ se potvrdí daný výběr). Čtečka následně vybraný text přečte nahlas.

Potažení doleva či doprava

— Pokud hráč potáhne prstem doleva, následující část textu se přečte nahlas.

— Pokud hráč potáhne prstem doprava, přečte se nahlas předchozí část textu.

Dodatečné ovládání hlasitosti na mobilních zařízeních

— Hráči mohou hlasitost nastavit podle libosti pomocí tlačítek pro ovládání hlasitosti na svých mobilních zařízeních.

3. Jak zacházet s myší

Levé tlačítko a dvojité kliknutí

— Pokud hráč klikne na levé tlačítko myši, čtečka přečte aktuální blok textu. Jestliže čtečka zrovna předčítá, čtení se kliknutím zastaví.

— Pokud hráč levým tlačítkem myši klikne dvakrát, vybere se aktuální blok textu a provede se akce (např. tlačítko „Potvrdit“). Čtečka následně vybraný text přečte nahlas.

Potažení doleva či doprava

— Pokud hráč podrží levé tlačítko myši a potáhne doleva, následující část textu se přečte nahlas.

— Pokud hráč podrží levé tlačítko myši a potáhne doprava, přečte se nahlas předchozí část textu.

Potažení nahoru nebo dolů

— Pokud hráč podrží levé tlačítko myši a potáhne nahoru, zvýší se hlasitost. Čtečka nahlas oznámí „hlasitost zvýšena“. Je-li hlasitost již zvýšena na maximum, čtečka nahlas oznámí „hlasitost je na maximu“.

— Pokud hráč podrží levé tlačítko myši a potáhne dolů, hlasitost se sníží. Čtečka nahlas oznámí „hlasitost snížena“. Je-li hlasitost již snížena na minimum, čtečka nahlas oznámí „hlasitost je na minimu“.

Pohyb myší

— Pokud hráč pohybuje myší, aniž by kliknul, čtečka obrazovky oznámí, jakým směrem se myš posunula: „myš se posunula doleva/doprava/nahoru/dolů“.

B / Režim pro neslyšící

Všechny mluvené projevy ve hře jsou opatřeny titulky.

Skupinám složeným výhradně z hráčů se sluchovým postižením doporučujeme, aby je po celou dobu návštěvy doprovázel tlumočník znakového jazyka, který bude komunikovat s personálem centra.

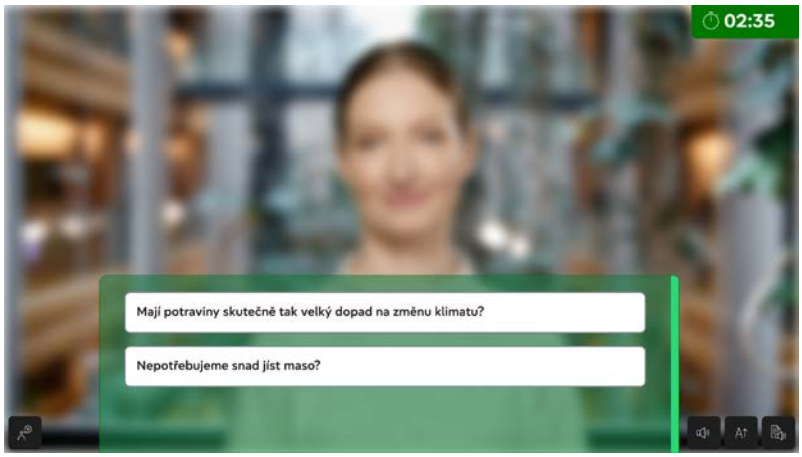
Pokud mají sluchové postižení jen někteří hráči a nemají k dispozici tlumočníka, mohou se do hry i přesto zapojit a komunikovat s ostatními písemně. Pro tuto eventualitu byl vyhrazen dostatek času.

C / Myš a dotykové obrazovky

Používáte-li myš, klikejte levým tlačítkem (nedržte ho). Chcete-li používat dotykovou nebo mobilní obrazovku, rychle a krátce na ni klepejte (nemačkejte).

D / Interaktivní obrazovky

1. Odpočet a interaktivní prvky na dotykových a myší ovládaných obrazovkách



Odpočítávání zbývajícího času

Odpočet ukazuje, kolik času zbývá hráčům na dokončení úkolu. Úkolem může být zhlédnutí videí, diskuse, vyjednávání nebo konverzace. Jakmile odpočet dojde k nule, systém simulační hry se přesune na další scénu. Pokud je úkolem vybrat jednu z několika alternativ a hráči před koncem odpočtu žádnou z nich nevyberou, systém simulační hry za ně jednu z možností zvolí sám.

Tlačítka pro výběr

K výběru jedné z možností použijte tlačítka.

Změna velikosti textu

Tímto tlačítkem přepnete mezi výchozím a zvětšeným textem.

Čtení textu na obrazovce

Tímto tlačítkem si vedle jednotlivých položek zobrazíte možnost přečíst text nahlas.

Tímto tlačítkem spustíte četbu vybrané textové položky.

Nastavení hlasitosti

Tímto tlačítkem zvýšíte nebo snížíte hlasitost.

Opuštění konverzace

Tímto tlačítkem ukončíte konverzaci.

2. Odpočet a interaktivní prvky na mobilních zařízeních

Odpočítávání zbývajícího času

Odpočet ukazuje, kolik času zbývá na hlasování a další herní aktivity. Před vypršením času je potřeba hlasovat pro či proti nebo vybrat jednu z možností.

Tlačítko Pro, palec nahoru

Tímto tlačítkem podpoříte změnu či návrh.

Tlačítko Proti, palec dolů

Tímto tlačítkem odmítnete změnu či návrh.

Změna velikosti textu

Tímto tlačítkem přepnete mezi výchozím a zvětšeným textem.

Čtení textu na obrazovce

Tímto tlačítkem si vedle jednotlivých položek zobrazíte možnost přečíst text nahlas.

Tímto tlačítkem spustíte četbu vybrané textové položky.

Nastavení hlasitosti

Tímto tlačítkem zvýšíte nebo snížíte hlasitost.