Ghidul organizatorilor de grup pentru funcțiile de accesibilitate ale jocului de rol

Parlamentul European

Cuprins

Funcții de accesibilitate 3

Ghid 4

A / Interfața pentru persoanele cu deficiențe de vedere 4

1. Tipuri de ecrane 5

2. Gesturile folosite pentru ecranele tactile și telefoanele mobile 5

3. Cum se folosește mouse-ul 6

B / Interfața pentru persoanele cu deficiențe de auz 7

C / Mouse-ul și ecranele tactile 7

D / Ecranele interactive 8

1. Cronometrele cu numărătoare inversă și elementele interactive pentru ecranele tactile sau dotate cu mouse 8

2. Cronometrele cu numărătoare inversă și elementele interactive pentru ecranele mobile 10

Funcții de accesibilitate

Jocul de rol al Parlamentului European folosește dispozitive digitale cu funcții de accesibilitate, pentru a veni în ajutorul persoanelor cu deficiențe de vedere și al persoanele surde sau cu deficiențe de auz.

Prezentarea conținutului digital și interacțiunile cu acesta respectă cerințele orientărilor privind accesibilitatea conținutului web (WCAG) 2.2, nivelurile A și AA, în ceea ce privește dimensiunea caracterelor, contrastul și culorile, sinteza vocală și ajustarea volumului.

Sălile destinate jocului de rol sunt configurate pentru a putea primi doi utilizatori de fotolii rulante în același timp.

Consultați declarația noastră privind accesibilitatea.

Ghid

A / Interfața pentru persoanele cu deficiențe de vedere

Jocul de rol se desfășoară în camere diferite, care reproduc spații reale din cadrul Parlamentului European, precum sala reuniunilor plenare, sălile comisiilor parlamentare sau sălile grupurilor politice. Jucătorii interacționează cu jocul folosind ecrane tactile, monitoare dotate cu mouse și dispozitive mobile. Jucătorii nu își folosesc propriile telefoane, ci dispozitivele mobile puse la dispoziție de Parlamentul European. Activitățile pun în prim-plan abilitatea jucătorilor de a discuta, negocia și ajunge la un compromis.

Interfața pentru persoanele cu deficiențe de vedere este special concepută pentru a le ajuta să folosească ecranele interactive și dispozitivele mobile. Facilitatorii Parlamentului European pot activa interfața respectivă pentru întreg grupul de jucători sau doar pentru unii dintre ei. Dacă grupul de jucători include atât persoane cu deficiențe de vedere, cât și persoane fără deficiențe de vedere, facilitatorul poate activa separat interfața pentru persoanele cu deficiențe de vedere pe dispozitivul lor mobil. Aceasta le va ajuta să voteze în timpul jocului.

Alternativ, în grupurile mixte, jucătorii cu deficiențe de vedere pot fi ajutați de ceilalți jucători. Grupul va trebui să decidă dacă să folosească pentru toți jucătorii interfața pentru persoanele cu deficiențe de vedere.

Dacă grupul este format în întregime din persoane cu deficiențe de vedere, el trebuie să fie însoțit de unul sau mai mulți asistenți care să acorde sprijin jucătorilor, mai ales în contextul deplasărilor în spațiul de joc. De asemenea, jucătorii trebuie să învețe gesturile descrise mai jos pentru a folosi dispozitivele digitale.

Dacă grupul este format atât din jucători cu deficiențe de vedere, cât și din jucători fără deficiențe de vedere, toți participanții ar trebui să se familiarizeze cu gesturile menționate înainte de a începe jocul.

Recomandăm ca jucătorii cu deficiențe de vedere să utilizeze căști audio atunci când folosesc cititorul de ecran prevăzut de dispozitivele jucătorilor. Dacă este necesar, facilitatorul poate distribui la cerere căști audio.

1. Tipuri de ecrane

— În faza de consultare se folosesc ecrane tactile.

— În sălile grupurilor politice se folosesc ecrane dotate cu mouse. Unele centre Europa Experience folosesc în acest caz ecrane tactile.

— Telefoanele mobile sunt dispozitive tactile.

2. Gesturile folosite pentru ecranele tactile și telefoanele mobile

Apăsare simplă sau dublă

— Dacă jucătorii apasă o singură dată pe ecran, cititorul de ecran va citi blocul de text curent. Dacă cititorul de ecran citește deja un text, îl puteți opri apăsând tot o singură dată pe ecran.

— Dacă jucătorii apasă rapid pe ecran de două ori, va fi selectat blocul de text curent și se va executa acțiunea asociată acestuia (cum ar fi în cazul butonului de confirmare). Cititorul de text va citi blocul de text selectat.

Glisarea la stânga sau la dreapta

— Dacă jucătorii glisează la stânga, cititorul de ecran va citi următorul bloc de text.

— Dacă jucătorii glisează la dreapta, cititorul de ecran va citi blocul de text anterior.

Reglarea suplimentară a volumului pe telefoanele mobile

— Utilizatorul poate regla volumul după preferință, folosind butoanele fizice de pe telefoanele mobile.

3. Cum se folosește mouse-ul

Clic stânga și clic dreapta

— Dacă jucătorii fac clic cu butonul din stânga al mouse-ului, cititorul de ecran va citi blocul de text curent. Dacă cititorul de ecran citește deja un text, îl puteți opri tot cu un clic stânga.

— Dacă jucătorii fac dublu-clic pe ecran cu butonul din stânga al mouse-ului, va fi selectat blocul de text curent și se va executa acțiunea asociată acestuia (cum ar fi în cazul butonului de confirmare). Cititorul de text va citi blocul de text selectat.

Tragerea cursorului la stânga sau la dreapta

— Dacă jucătorii fac clic, țin butonul apăsat și trag cursorul la stânga, cititorul de ecran va citi următorul bloc de text.

— Dacă jucătorii fac clic, țin butonul apăsat și trag cursorul la dreapta, cititorul de ecran va citi blocul de text anterior.

Tragerea cursorului în sus sau în jos

— Dacă jucătorii fac clic, țin butonul apăsat și trag cursorul în sus, crește volumul difuzorului. Cititorul de text va enunța „volum crescut". Dacă volumul este deja la maximum, cititorul de ecran va enunța „volumul este la maximum".

— Dacă jucătorii fac clic, țin butonul apăsat și trag cursorul în jos, scade volumul difuzorului. Cititorul de text va enunța „volum redus". Dacă volumul este deja la minimum, cititorul de ecran va enunța „volumul este la minimum".

Mișcarea mouse-ului

— Dacă jucătorii mișcă mouse-ul fără a face clic, cititorul de ecran va anunța direcția în care s-a mișcat cursorul mouse-ului: „mouse deplasat spre stânga/spre dreapta/în sus/în jos".

B / Interfața pentru persoanele cu deficiențe de auz

Toate secvențele vorbite din joc sunt subtitrate.

Pentru un grup format în întregime din jucători surzi sau cu deficiențe de auz, recomandăm ca grupul să fie însoțit de un interpret în limbajul mimico-gestual pentru a comunica cu personalul Parlamentului European.

Dacă doar unii jucători sunt surzi sau cu deficiențe de auz și nu dispun de interpret, se pot alătura jocului comunicând în scris cu alți jucători. A fost alocat suficient timp în acest scop.

C / Mouse-ul și ecranele tactile

Pentru a folosi mouse-ul, apăsați scurt pe butonul din stânga al mouse-ului (nu țineți butonul apăsat). Pentru a interacționa cu ecranul tactil sau cu ecranul telefonului mobil, apăsați scurt pe ecran (nu țineți degetul apăsat).

D / Ecranele interactive

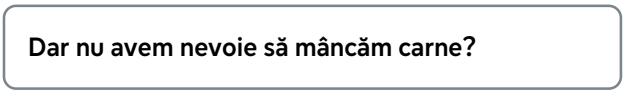
1. Cronometrele cu numărătoare inversă și elementele interactive pentru ecranele tactile sau dotate cu mouse

Afișajul cronometrului cu numărătoare inversă

Cronometrul arată cât timp rămâne la dispoziție pentru activitatea curentă a jocului. Activitățile pot fi de mai multe tipuri: vizualizarea unui conținut, o discuție, o negociere sau o intervenție. Când cronometrul ajunge la 00:00, jocul de rol trece automat la scena următoare.

Dacă activitatea constă în alegerea unei opțiuni din mai multe alternative, iar jucătorii nu aleg nimic până la expirarea timpului alocat, jocul de rol va alege automat o opțiune predefinită.

Butoanele de selecție



Folosiți aceste butoane pentru a alege între diverse opțiuni alternative.

Redimensionarea textului

Folosiți acest buton pentru a comuta dimensiunea textului între cea implicită și cea mărită.

Citirea textului de pe ecran

Folosiți acest buton pentru a afișa lângă fiecare bloc de text un buton care permite citirea lui cu voce tare.

Folosiți aceste butoane pentru a asculta blocul de text în dreptul cărora apar.

Ajustarea volumului

Folosiți acest buton pentru a crește sau reduce volumul difuzorului.

Părăsirea conversației

Folosiți acest buton pentru a termina o conversație.

2. Cronometrele cu numărătoare inversă și elementele interactive pentru ecranele mobile

Afișajul cronometrului cu numărătoare inversă

Cronometrul arată cât timp rămâne la dispoziție pentru a vota și pentru alte activități din joc. Trebuie aleasă o opțiune de vot (pentru sau împotrivă) sau o altă opțiune înainte ca numărătoarea inversă să ajungă la 00:00.

Pentru (degetul mare în sus)

Folosiți acest buton pentru a aproba un amendament sau o propunere.

Împotrivă (degetul mare în jos)

Folosiți acest buton pentru a respinge un amendament sau o propunere.

Redimensionarea textului

Folosiți acest buton pentru a comuta dimensiunea textului între cea implicită și cea mărită.

Citirea textului de pe ecran

Folosiți acest buton pentru a afișa lângă fiecare bloc de text un buton care permite citirea lui cu voce tare.

Folosiți acest buton pentru a asculta blocul de text în dreptul căruia apare.

Ajustarea volumului

Folosiți acest buton pentru a crește sau reduce volumul difuzorului.