Rolová hra
Návod
o prvkoch prístupnosti pre organizátorov

Európsky parlament

Obsah

Funkcie prístupnosti 3

Návod 4

A / Režim pre nevidiacich 4

1. Typy obrazoviek 5

2. Pohyby prstov na ovládanie dotykových obrazoviek a mobilných telefónov 5

3. Ako používať myš 6

B / Režim pre nepočujúcich 7

C / Myš a dotykové obrazovky 7

D / Interaktívne obrazovky 8

1. Odpočítavanie a interaktívne prvky na dotykových a myšou ovládaných obrazovkách 8

2. Odpočítavanie a interaktívne prvky na mobilných zariadeniach 10

Funkcie prístupnosti

Rolová hra na poslancov Európskeho parlamentu funguje s využitím digitálnych zariadení s integrovanými funkciami na uľahčenie prístupu ľuďom so zrakovým alebo sluchovým postihnutím.

Prezentácia digitálneho obsahu a interakcia s ním (vrátane veľkosti písma, kontrastu a farieb, prevodu textu na reč a kontroly hlasitosti) sa riadi pravidlami pre prístupnosť webového obsahu (WCAG) 2.2 na úrovniach A a AA.

Návštevnícke centrá, kde je možné zahrať si rolovú hru, sú navrhnuté tak, aby sa na hre mohli zúčastniť až dvaja používatelia invalidného vozíka súčasne.

Prečítajte si naše vyhlásenie o prístupnosti.

Návod

A / Režim pre nevidiacich

Rolová hra sa odohráva v rôznych miestnostiach, ktoré napodobňujú skutočné priestory v Európskom parlamente, ako napríklad rokovaciu sálu, zasadacie miestnosti výborov či kancelárie politických skupín. Hráči komunikujú prostredníctvom dotykových obrazoviek, obrazoviek ovládaných myšou a mobilných zariadení poskytnutých Európskym parlamentom. Vlastné telefóny sa pri hre nepoužívajú. Hra sa zameriava predovšetkým na diskusiu, rokovania a kompromisy medzi hráčmi.

Rozhranie pre nevidiacich bolo navrhnuté pre hráčov so zrakovým postihnutím, aby sa mohli tiež zúčastniť hry prostredníctvom interaktívnych obrazoviek a mobilných zariadení. Zamestnanci návštevníckeho centra ho môžu aktivovať pre vybraných hráčov alebo pre celú skupinu. Ak hru súčasne hrajú hráči s rôznymi zrakovými schopnosťami, zamestnanci môžu aktivovať režim pre nevidiacich len na mobilných zariadeniach, ktoré budú používať hráči so zrakovým postihnutím. Tí sa tak budú môcť zúčastniť hlasovania.

Hráči bez zrakového postihnutia môžu svojim spoluhráčom s postihnutím pri hre pomáhať. Skupina sa tiež môže rozhodnúť, že všetci hráči budú hrať v režime pre nevidiacich.

Skupinu, ktorú tvoria výlučne hráči so zrakovým postihnutím, musí pri hre sprevádzať aspoň jeden asistent, ktorý im pomôže orientovať sa v hracích priestoroch. Hráči by sa takisto mali naučiť pohyby prstov, ktorými sa ovládajú digitálne zariadenia.

Ak hru súčasne hrajú hráči s rôznymi zrakovými schopnosťami, všetci by sa mali s uvedenými pohybmi oboznámiť ešte pred návštevou.

Zrakovo postihnutým hráčom sa odporúča, aby pri používaní funkcií čítača obrazovky na zariadeniach pre hráčov používali slúchadlá. Môžu o ne požiadať facilitátora.

1. Typy obrazoviek

— V miestnostiach, kde prebiehajú konzultácie, sú k dispozícii dotykové obrazovky.

— Miestnosti politických skupín majú zvyčajne obrazovky, ktoré sa ovládajú myšou. V niektorých centrách Europa Experience sú dotykové obrazovky.

— Všetky mobilné zariadenia sú dotykové.

2. Pohyby prstov na ovládanie dotykových obrazoviek a mobilných telefónov

Kliknutie a dvojité kliknutie

— Keď hráč ťukne na obrazovku jedenkrát, vybraný text sa prečíta nahlas. Ak čítač obrazovky už niečo číta, opätovné jednorazové ťuknutie ho zastaví.

— Ak hráč klikne na obrazovku dvakrát, vyberie sa konkrétna časť textu a vykoná sa príslušná akcia (napr. tlačidlo „Potvrdiť“ potvrdí výber). Čítačka následne vybraný text nahlas prečíta.

Potiahnutie doľava alebo doprava

— Ak hráč potiahne prstom doľava, nasledujúca časť textu sa nahlas prečíta.

— Ak hráč potiahne prstom doprava, prečíta sa nahlas predchádzajúca časť textu.

Dodatočné ovládanie hlasitosti na mobilných telefónoch

— Hráč si môže nastaviť hlasitosť podľa svojich preferencií pomocou tlačidiel hlasitosti na mobilnom telefóne.

3. Ako používať myš

Ľavé tlačidlo a dvojité kliknutie

— Keď hráč klikne na ľavé tlačidlo myši, čítačka prečíta aktuálnu časť textu. Ak čítačka práve číta, takéto kliknutie ju zastaví.

— Ak hráč klikne na obrazovku ľavým tlačidlom dvakrát, vyberie sa konkrétna časť textu a vykoná sa príslušná akcia (napr. tlačidlo „Potvrdiť" potvrdí výber). Čítačka následne vybraný text nahlas prečíta.

Potiahnutie doľava alebo doprava

— Ak hráč podrží ľavé tlačidlo myši a potiahne doľava, nasledujúca časť textu sa nahlas prečíta.

— Ak hráč podrží ľavé tlačidlo myši a potiahne doprava, prečíta sa nahlas predchádzajúca časť textu.

Potiahnutie hore alebo dole

— Ak hráč podrží ľavé tlačidlo myši a potiahne nahor, zvýši sa hlasitosť. Čítačka nahlas oznámi: „zvýšená hlasitosť". Ak je hlasitosť už zvýšená na maximum, čítačka nahlas oznámi: „maximálna hlasitosť".

— Ak hráč podrží ľavé tlačidlo myši a potiahne nadol, hlasitosť sa zníži. Čítačka nahlas oznámi: „znížená hlasitosť". Ak je hlasitosť už znížená na minimum, čítačka nahlas oznámi: „minimálna hlasitosť".

Pohyb myšou

— Ak hráč pohybuje myšou bez kliknutia, čítačka obrazovky oznámi smer, v ktorom sa myš pohybovala: „pohyb myši doľava/doprava/hore/dole".

B / Režim pre nepočujúcich

Všetky hovorené dialógy v hre sú otitulkované.

Odporúčame, aby skupiny pozostávajúce výlučne z hráčov s poruchou sluchu boli počas celej návštevy sprevádzané tlmočníkom posunkového jazyka, aby mohli komunikovať s personálom centra.

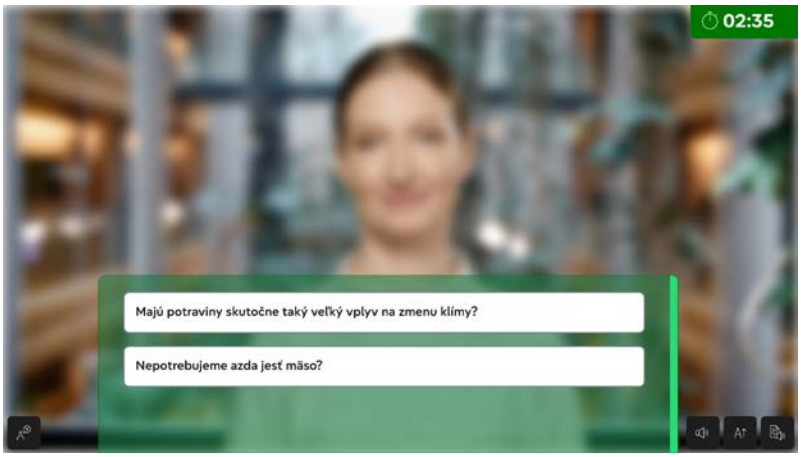
Pokiaľ majú sluchové postihnutie len niektorí hráči a nemajú k dispozícii tlmočníka, môžu sa do hry aj napriek tomu zapojiť a komunikovať s ostatnými písomne.
Pre tento prípad bol vyhradený dostatok času.

C / Myš a dotykové obrazovky

Ak chcete používať myš, kliknite ľavým tlačidlom (nedržte ho). Ak chcete používať dotykovú obrazovku a mobilné zariadenie, rýchlo a krátko sa jej dotknite (nestláčajte).

D / Interaktívne obrazovky

1. Odpočítavanie a interaktívne prvky na dotykových a myšou ovládaných obrazovkách



Odpočítavanie zostávajúceho času

Odpočítavanie ukazuje, koľko času zostáva hráčom na splnenie úlohy. Úlohou môže byť sledovanie videí, diskusia, rokovanie alebo konverzácia. Len čo sa odpočítavanie odpočítavanie skončí, systém simulačnej hry prejde k ďalšej scéne.

Ak je úlohou vybrať jednu z viacerých alternatív a hráči si pred koncom odpočítavania nevyberú žiadnu z nich, systém simulačnej hry vyberie jednu z možností za nich.

Tlačidlá pre výber

Pomocou tlačidiel vyberte jednu z možností.

Zmena veľkosti textu

Týmto tlačidlom môžete prepínať medzi predvoleným a zväčšeným textom.

Čítanie textu na obrazovke

Týmto tlačidlom si vedľa jednotlivých položiek zobrazíte možnosť prečítať text nahlas.

Týmto tlačidlom spustíte čítanie vybranej textovej položky.

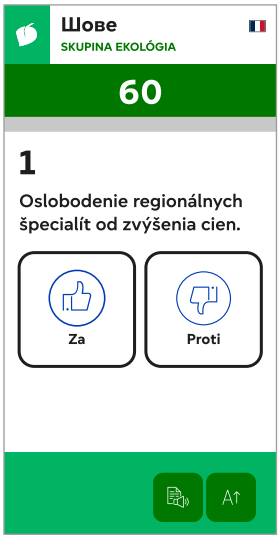
Nastavenie hlasitosti

Týmto tlačidlom zvýšite alebo znížite hlasitosť.

Opustenie konverzácie

Týmto tlačidlom ukončíte konverzáciu.

2. Odpočítavanie a interaktívne prvky na mobilných zariadeniach



Odpočítavanie zostávajúceho času

Odpočítavanie ukazuje, koľko času zostáva na hlasovanie a iné herné aktivity. Pred uplynutím času je potrebné hlasovať za alebo proti, alebo vybrať jednu z možností.

Tlačidlo „Za“, palec hore

Týmto tlačidlom podporíte zmenu či návrh.

Tlačidlo „Proti“, palec dole

Týmto tlačidlom odmietnete zmenu či návrh.

Zmena veľkosti textu

Týmto tlačidlom môžete prepínať medzi predvoleným a zväčšeným textom.

Čítanie textu na obrazovke

Týmto tlačidlom si vedľa jednotlivých položiek zobrazíte možnosť prečítať text nahlas.

Týmto tlačidlom spustíte čítanie vybraného textu.

Nastavenie hlasitosti

Týmto tlačidlom zvýšite alebo znížite hlasitosť..