

Paramètres d'accessibilité

Aperçu général

Cet article présente les paramètres pris en charge pour rendre vos implémentations WalkMe accessibles à tous vos utilisateurs, ainsi que la manière de les activer et de les utiliser dans le cadre de vos constructions. Pour plus d'informations générales concernant l'accessibilité dans WalkMe et les normes que nous supportons, veuillez lire l'article suivant : [L'accessibilité dans WalkMe](#)

Paramètres

Contenu adaptable

Les éléments WalkMe contiennent des balises ARIA et une balise HTML sémantique pour permettre à la technologie d'assistance d'identifier leur structure, leurs rôles et leur fonctionnalité.

```
▼ <div class="walkme-walkthru walkme-walkthru-378281 walkme-visible  
walkme...tivatable walkme-deployable walkme-override walkme-css-reset"  
tabindex="60" role="button" >   
▼ <div class="walkme-deployable-row walkme-override walkme-css-reset">
```

Accessibilité des mots-clés

La fonctionnalité complète de tous les composants WalkMe est accessible via une interface du clavier.

Par exemple, la touche TAB permet de naviguer dans les éléments à cliquer tels que les Launchers, les éléments de menu et les boutons, la touche Entrée permet de cliquer sur les boutons d'action et la touche ESC permet de fermer les boîtes de dialogue telles que les bulles, les ShoutOuts et le menu WalkMe.

Ordre et visibilité de la mise au point

WalkMe définit un ordre de mise au point prédéfini pour tous ses divers éléments et affiche une bordure visible autour des éléments qui reçoivent une mise au point, rendant l'expérience cohérente, prévisible et logique.

Disponibilité du lecteur d'écran

WalkMe se concentre sur les lecteurs d'écran les plus populaires sur le marché, ainsi que leurs combinaisons de navigateurs communs :

- JAWS avec Chrome et Internet Explorer
- NVDA avec Firefox
- VoiceOver avec Safari

Activation et utilisation de l'onglet Accessibility (accessibilité)

Activation

Les fonctions d'accessibilité sont activées sur demande en contactant votre Gestionnaire du succès client ou votre contact WalkMe.

Une fois activé, l'onglet **Accessibilité** est disponible dans le menu **Options des étapes** pour Smart Walk-Thrus.

Click Add to cart Learn UX Tips

Step Options

Interaction

Appearance

Precision

Notes

Accessibility

Accessibility

Balloon Focus

Auto-focus grab

Focus lock

ARIA Configuration

aria-label

Default

Custom

Related Accessible Element

Change the related element from Default if the balloon should interact with a different element than the originally captured one. The change will affect keyboard navigation but will not alter the balloon's location.

Default

On-Screen Element

jQuery

Play Re-select element Discard Done

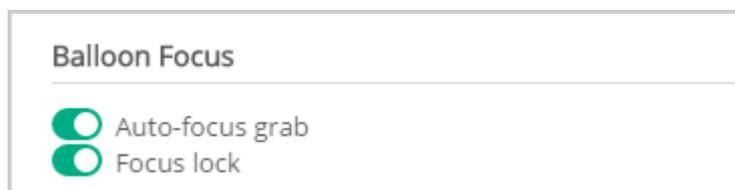
Utilisation des bascules du Balloon Focus (mise au point de la bulle)

Les lecteurs d'écran sont en mesure d'identifier les éléments dans l'interface utilisateur qui sont en mode in-focus, ce qui signifie que les éléments sélectionnés sont où l'utilisateur peut décider d'interagir avec eux. Par exemple, un lecteur d'écran peut identifier qu'un champ d'écran spécifique est en mode in-focus, permettant à l'utilisateur d'ajouter une entrée ou de passer à un autre élément. La plupart des navigateurs Web affichent un contour à l'écran. Pour modifier l'élément en mode in-focus avec un lecteur d'écran, les utilisateurs utilisent souvent leur clavier pour naviguer dans l'interface utilisateur.

En se basant sur les meilleures pratiques d'accessibilité, WalkMe annonce et concentre le lecteur d'écran sur les bulles lorsqu'elles apparaissent à l'écran. La mise au point du clavier est également verrouillée dans la bulle et l'élément spécifique sélectionné, ce qui facilite l'interaction de l'utilisateur avec les conseils à l'écran. Cela permet à l'utilisateur final d'avoir une expérience équivalente à celle de l'utilisateur visuel. Cependant, si vous souhaitez que le lecteur d'écran et la navigation par clavier soient en mesure de passer à l'intérieur de tous les éléments et les champs interactifs et de fournir le contexte complet de l'interface utilisateur, vous pouvez modifier les paramètres par défaut.

Le Balloon Focus vous permet de modifier la façon dont les lecteurs d'écran se concentrent et de naviguer sur les éléments de l'interface utilisateur lorsque les bulles WalkMe apparaissent à l'écran.

- **Auto-focus grab (conversion en auto-focus)** : en DÉSACTIVANT le bouton à bascule, le comportement de la bulle donnée se concentrant sur la mise au point de premier plan sera annulé et il ne restera pas automatiquement concentré sur l'apparence (uniquement lorsqu'il est sous forme d'onglet).
- **Focus lock (verrouillage de la mise au point)** : par défaut, la mise au point du clavier sera verrouillée autour de la bulle et ses éléments capturés et les utilisateurs du clavier ne pourront pas continuer à naviguer. La DÉSACTIVATION de ce bouton à bascule désactivera le comportement pour la bulle spécifique et l'utilisateur du clavier sera en mesure de naviguer sur le reste de la page. Le verrouillage de la mise au point ne signifie pas que l'utilisateur ne peut pas arrêter un Walk-Thru. Cette option est toujours disponible en cliquant sur ESC.



Remarque : ces options sont activées par défaut pour fournir aux utilisateurs du clavier des mises à

jour en temps réel des apparitions de la bulle et les aider à rester dans le contexte du Walk-Thru. Désactiver ces bascules N'est PAS recommandé à moins d'avoir à ajuster le comportement souhaité.

Spotlight n'est pas pris en charge lors de l'utilisation des boutons Balloon Focus. Si cette option est activée, l'avertissement suivant s'affichera et les boutons seront désactivés car le focus sera verrouillé et conservé sur ce ballon spécifique :

Click Add to cart

Learn UX Tips

Step Options

Interaction

Appearance

Precision

Notes

Accessibility

Accessibility

Balloon Focus

Keyboard focus is not configurable when balloon Spotlight is turned ON. Upon appearance, balloon focus will always be retained and locked.

Auto-focus grab

Focus lock

ARIA Configuration

aria-label

Default

Custom

Related Accessible Element

Change the related element from Default if the balloon should interact with a different element than the originally captured one. The change will affect keyboard navigation but will not alter the balloon's location.

Default

On-Screen Element

jQuery

Play Re-select element

Discard Done

Utilisation de la configuration ARIA (uniquement les étiquettes aria pour le moment)

Les étiquettes aria fournissent un autre élément de texte qui décrit l'objectif, la structure, le rôle et la fonctionnalité des éléments de l'interface utilisateur pour les technologies d'assistance. Par exemple, il peut y avoir un « X » qui ferme une fenêtre pop-up. Cet élément n'a pas d'étiquette appropriée pour un lecteur d'écran. Une étiquette aria peut donc être ajoutée dans le code HTML

pour qu'un lecteur d'écran puisse l'identifier comme « fermer ».

Conformément à la [directive WCAG 2.0 1.3.1](#), les éléments WalkMe ont des balises ARIA et une balise HTML sémantique pour aider la technologie d'assistance. À partir du panneau de configuration, vous pouvez créer des étiquettes aria personnalisées pour les bulles.

- **Default** : l'étiquette aria de la bulle sera définie avec le titre de la bulle par défaut. Lorsque le titre n'est pas disponible, l'étiquette aria retournera à « Guidance Balloon » (bulle de conseil) ou une autre étiquette par défaut de votre choix.
- **Custom (personnalisé)** : utilisez cette option si vous avez besoin de configurer une autre étiquette aria que celle par défaut. Vous en aurez peut-être besoin si, par exemple, les titres des bulles dépendent d'une autre représentation visuelle sur la page pour être compris. Dans ce cas-là, l'étiquette n'est peut-être pas assez claire pour les utilisateurs du lecteur d'écran.

Centre d'Assistance multilingue : les étiquettes Aria ne sont pas affichées dans le panneau Multilingue, de sorte que les étiquettes personnalisées sont unifiées dans toutes les langues.

Utilisation de la capture accessible

Dans certains cas, les éléments capturés sont sélectionnés pour des raisons esthétiques, mais ils ne sont pas nécessairement les éléments avec lesquels l'utilisateur doit interagir. Dans ce cas, la mise au point sera verrouillée autour de l'élément incorrect. La capture accessible modifiera les éléments capturés uniquement pour la navigation par clavier, même si l'élément reste au même endroit sur l'écran.

Related Accessible Element

Change the related element from Default if the balloon should interact with a different element than the originally captured one. The change will affect keyboard navigation but will not alter the balloon's location.

Default

On-Screen Element 

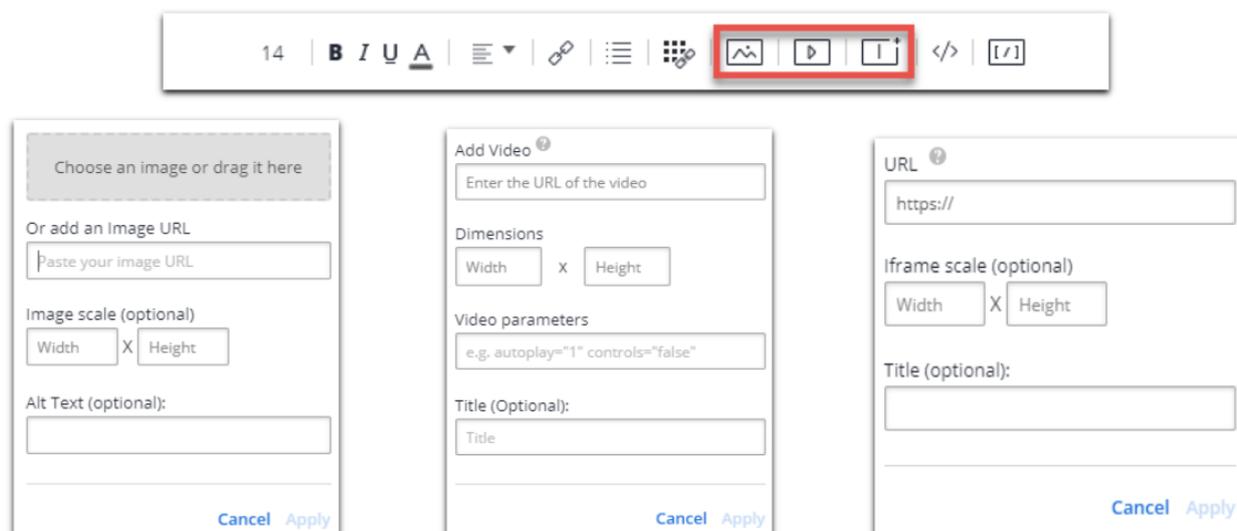
jQuery

- **Par défaut** : utilisez l'élément qui a d'abord été capturé par le constructeur Walk-Thru.
- **Élément à l'écran** : utilisez cette option pour sélectionner à nouveau les éléments en utilisant le mode capture
 - **Remarque** : cette fonctionnalité ne dispose pas de la précision des éléments et d'autres options avancées présentes dans d'autres parties du système.

- **jQuery** : utilisez cette option pour sélectionner à nouveau des éléments à l'aide de jQuery.

Images et alternatives de texte

WalkMe offre une interface utilisateur pratique dans l'éditeur de texte riche pour ajouter des balises « alt » pour les images et les balises « titre » pour les vidéos et les iFrames :



- **Par défaut** : si un texte est ajouté, une valeur vide par défaut « » sera ajoutée aux balises alt et la valeur « sans titre » aux titres, conformément aux bonnes pratiques d'accessibilité
- **BBCode** : les balises « alt » ou « titre » peuvent également être ajoutées manuellement dans le BBcode