

# Plain-Pied

L'information écrite accessible

Plain-Pied©février 2004

L'information écrite accessible

© PLAIN-PIED 2004

## Sommaire

1. La police	3
2. La taille de la police	4
3. Les pictogrammes	14
4. Les dessins simples	16
5. Les repères tactiles	16
6. Le clavier	17
7. L'écran	18
8. Exemples	19

Note : les documents que nous publions sur notre site peuvent être modifiés.  
En effet, nous les étoffons ou les améliorons au fil de notre expérience et de la vôtre :  
c'est pourquoi nous sommes très intéressés par vos remarques, questions ou commentaires.  
Chaque document porte donc une date de mise à jour.

Plain-Pied assume sa responsabilité pour les conseils donnés dans cette brochure  
mais attire l'attention sur le fait que les autres normes (par exemple de sécurité) doivent être respectées.

## Comment choisir ?

### 1. La police

- simple
- sans fioriture
- unie (sans contour)
- sans empattement (les lettres ne « collent » pas les unes aux autres)
- les espaces entre les mots sont nets
- matériaux mats ne réfléchissant pas la lumière
- couleur contrastant avec le fond

Certaines couleurs sont déjà associées à une information particulière (voir les pictogrammes) :

- **bleu pour l'information**
- **vert pour la sécurité**
- **Jaune pour le risque**
- **rouge pour l'urgence**
- **marron pour le tourisme**

Il est intéressant de poursuivre cette logique, afin d'offrir aux usagers des messages cohérents et aisément reconnaissables. Idéalement, la signalétique devrait être internationalisée.

## 2. La taille de la police

Nous distinguons 4 situations :

1. « **écran** » : la personne est la plus proche possible de la zone de texte qui peut être doublée d'un écran tactile.  
La taille de la police est de : 1cm ou 8mm, en fonction de la hiérarchie du texte.
2. « **porte** » : la personne cherche l'information de plus loin, le texte est placé sur une surface plus grande et unie.  
La taille de la police est de 2cm.
3. « **à 3m** » : il s'agit d'une distance intermédiaire qui correspond, par exemple, à l'orientation dans un bâtiment.  
La taille de la police est de 4cm.
4. « **grande distance** » : l'information est conçue pour être vue de loin, elle est destinée au piéton.  
La taille de la police est calculée sur base de la proportion 1/200.

Exemples :   à 15 mètres, la police mesure 7,5cm  
                  à 100 mètres, la police mesure 50cm

Le rapport taille/épaisseur de la police est très important.

Pour les grands lettrages, la fonction « gras » sera utilisée.

Comment mesurer exactement la taille de la police ?

**H**armonie : combinaison de sons perçus  
simultanément d'une manière **ag**réable à  
l'oreille. **L**'harmonie des voix**x**...

Verdana 30 = 8mm

**H** représente la taille de la police

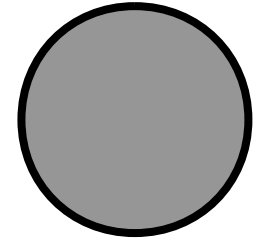
**x** est la plus petite lettre de la police

**L** + **g** représente la hauteur totale de la police

Renouvellement abonnement

Jeune de moins de 26 ans

Trimestriel



Verdana 38 = 1cm

Verdana 30 = 8mm

Bouton de 3cm

Réservé au  
personnel

Verdana 80 = 2cm

La situation « à 3m »

# Accueil



Verdana 158 = 4cm



Nord

SUD

Une situation « grande distance » : Verdana 195, **gras** = 5cm (visible jusqu'à 10M)

25 a

**Une situation « grande distance » : Verdana 293, gras = 7,5cm (visible jusqu'à 15M)**

## Notre sélection de polices lisibles

Il n'y a pas 2 visions identiques chez les personnes malvoyantes.

Certaines peuvent lire mais utilisent une canne blanche ou jaune pour se déplacer.

D'autres utilisent une aide optique pour avoir accès à l'information.

Les problèmes d'éblouissement sont fréquents, ce qui nécessite le port de verres teintés.

La vision nocturne est souvent atteinte.

Verdana 22 = 7mm

## Les différentes formes de malvoyance :

- perte de la vision centrale
- perte de la vision périphérique
- (vision tubulaire)
- vision floue
- vision avec des taches

lucida sans unicode 22 = 7mm

Les malvoyants représentent au moins 1% de la population belge. Leur vision ne leur permet pas de fonctionner sans adaptation. Leur acuité visuelle est de moins 3/10. Le champ visuel peut aussi être perturbé.

Arial 32 = 10mm

*Merci à l'IRSA et la CBPAM pour les textes-exemples*

### 3. Les pictogrammes

**Nous distinguons 2 types de pictogrammes :**

1. le pictogramme d'information :

Dessin blanc sur fond bleu

2. le pictogramme d'orientation :

Dessin noir sur fond blanc

**Exemple de pictogramme complet :**

« Itinéraire à suivre » :

usager

+

équipement

+

flèche

« Vous y êtes » :

usager

+

équipement

Une signalétique adéquate guide aisément tout le monde.

Les repères tactiles sont toujours en relief et non en creux !

**Les pictogrammes d'accessibilité des 6 catégories d'utilisateurs :**



Chaisard  
Seul



Chaisard  
accompagné



Béquillard



Aveugle et  
malvoyant



Sourd et  
malentendant



Personne  
fragilisée

**Les couleurs des pictogrammes utilisés couramment :**



Information



Sécurité



Risque

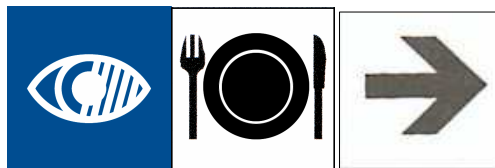


Urgence

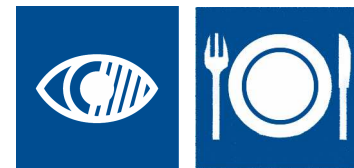


Tourisme

**Exemples de pictogrammes complets :**



Restaurant accessible aux personnes  
aveugles et malvoyantes, vers la droite



Pictogrammes affichés à l'entrée du restaurant

## 4. Les dessins simples

Il est très intéressant de doubler par des dessins simples, les informations écrites.

On rencontre ainsi **les difficultés de compréhension** de beaucoup de personnes :

- les enfants
- les personnes parlant une langue étrangère
- les personnes malvoyantes
- les personnes ayant un handicap mental
- les personnes analphabètes
- les personnes sourdes pour qui la langue écrite reste très abstraite
- les personnes distraites ou pressées
- ...

**La clarté et la simplicité** sont fondamentales : nous avons besoin du talent des graphistes et designers.

Les règles de base pour le choix d'une police adéquate sont aussi d'application ici.

## 5. Les repères tactiles

Pour les personnes aveugles, (quand il n'y a pas de synthèse vocale), l'information écrite doit être doublée par de l'information en relief (et non en creux) : braille, plan simple en relief...

Les éléments en relief sont non contondants.

Les repères tactiles sont à étudier pour chaque situation : panneau d'information, pictogramme, main-courante, écran tactile...

Les repères tactiles sont aussi utilisés par les personnes malvoyantes et respectent donc les règles de contrastes.



### **Mais quelle est la logique à suivre la plus adéquate ?**

« TOUTE » l'information ne peut être donnée sous peine de « noyer » la personne.

### **Il faut sélectionner les informations les plus pertinentes.**

Prenons l'exemple d'un lieu public :

Il sera plus judicieux de proposer un plan très général situant les différentes activités du lieu.

La personne visualisant l'espace procède par section. Elle cherchera par elle-même le complément d'information « personnalisée » dont elle a besoin.

*Nous n'abordons pas ici les différents équipements mis en place pour guider la personne aveugle tout au long du cheminement.*

## **6. Le clavier**

Voici les règles de base à respecter :

- les chiffres (de 1 à 9) sont disposés en carré
- ils sont alignés de gauche à droite
- le chiffre 5 est central et pourvu d'un repère en relief
- la touche 0 se situe sous le 8
- Idéalement, les informations affichées sont doublées d'une synthèse vocale.
- Les règles de base pour le choix de la police adéquate et des couleurs sont aussi d'application ici.

## 7. L'écran

**Les écrans lumineux peuvent être de 2 types :**

- écran accompagné d'un clavier
- écran tactile

La personne malvoyante a des exigences personnelles en matière de luminosité, de contrastes et de couleurs. L'écran informatisé lui offre la possibilité de régler l'aspect du message en fonction de ses besoins, un éventail de possibilités peut lui être proposé.

La personne aveugle confrontée à un écran tactile à besoin de 2 choses : savoir où toucher et être informée des choix possibles et des résultats.

Des repères en relief sur l'écran ou autour de l'écran sont à étudier.

Une synthèse vocale double tous les messages écrits.

Les règles de base pour le choix d'une police adéquate sont aussi d'application ici.

De même que le doublage de l'information écrite par des dessins simples.

**Le contenu** doit aussi être étudié afin de rencontrer la compréhension aisée d'un maximum de personnes.

La logique de l'ensemble et la succession des fenêtres méritent d'être testées auprès des utilisateurs à mobilité réduite.

## 8. Exemples

### **Procédure à suivre pour la synthèse vocale d'un distributeur de tickets :**

1. Le message d'accueil :  
« ceci est un distributeur de ... »  
Ce message est donné au contact de l'écran ou du pavé numérique.
2. Activation/désactivation de la synthèse :  
« pour continuer avec la synthèse vocale, appuyer sur... ou branchez votre écouteur à tel endroit... ».
3. Opérations à partir du clavier :  
Toutes les opérations sont sélectionnées à partir du clavier.

### **Exemple pour un distributeur de places de cinéma :**

- « Placez votre carte bancaire dans la fente située à tel endroit... » : repère tactile
- « choisissez votre film, pour Bambi, appuyez sur 1, pour Zouzou, appuyez sur 2... »
- « choisissez l'heure de votre séance, pour 19h, appuyez sur 1, pour 22h, appuyez sur 2... »
- « choisissez le nombre de places... »
- **Récapitulation** : « vous avez choisi ... pour un montant de ... »
- **Confirmation** : « pour valider, appuyez sur... »
- Code secret
- « les tickets sortent à tel endroit... » : repère tactile
- **Message de clôture**