

PODCAST : ACCESSIBILITÉ NUMÉRIQUE

MASTER DNHD - 2020/2021

Théo JEANTICOU
Stéfan MENARD

[Zoom sur l'accessibilité numérique par Zoom Sur | Écoute gratuite sur SoundCloud](#)



INSTITUT DES SCIENCES
DE L'INFORMATION ET
DE LA COMMUNICATION
MASTER
Document numérique
et humanités digitales

 Université
BORDEAUX
MONTAIGNE

Sommaire

Introduction	2
Note d'intention	3
Scénario	4
Répartition du travail	9
Conclusion	10
Bibliographie	11

Introduction

Le module “**Écriture & Conception**”, nous a permis d’apprendre les rudiments de bases pour mener à bien un podcast. À la suite de la partie théorique, c’était au tour de la pratique, avec la réalisation d’un podcast pour expliquer un terme ou un concept en Humanités numériques. Les sujets étant en relation avec le domaine des technologies éducatives, nous nous sommes tournés vers l’**accessibilité numérique**.

Le podcast doit être réalisé dans un format court 4 minutes / 4’30 minutes maximum. Celui-ci a pour forme un échange entre deux personnages fictifs en privilégiant un langage soutenu. En supplément l’ajout d’une ambiance sonore spécifique par spécialité (DNE, DNHD, CPNM) devait être créée par le biais du montage afin que les personnages soient localisés dans un lieu spécifique. Enfin, nous avons rajouté quelques ponctuations sonores pour dynamiser et enrichir notre podcast.

Tout d’abord, nous allons vous présenter le cheminement que nous avons choisi pour créer les bases de notre podcast à travers la note d’intention. Ensuite, nous vous présenterons notre scénario tout en l’expliquant et précisant les subtilités sonores ajoutées. Puis, le détail de la répartition du travail durant le projet. Enfin, le descriptif des ressources textuelles et sonores, ainsi qu’une conclusion afin de résumer notre production et notre ressenti sur cette expérience.

Note d'intention

Notre podcast sur l'accessibilité numérique a pour but de donner le maximum d'informations sur ce thème tout en rendant une discussion entre deux amis plausible et divertissante.

Pour que la discussion soit structurée d'un point de vue informationnel, nous avons réalisé des recherches pour trouver les différentes thématiques de notre sujet, pour cela la mise en place d'une carte mentale (avec l'outil FreeMind) était essentielle (se référer à la carte mentale dans la bibliographie ou la télécharger).

[Carte Mentale Accessibilité Numérique](#)

Grâce à cette carte mentale, la création d'un plan se trouvait bien plus simple à élaborer, il a fallu garder les axes les plus importants et généralistes pour ne pas rendre le podcast complexe.

Ainsi, nous avons découpé notre podcast en **5 axes**. Le premier est la **difficulté sans accessibilité**, qui fait référence à l'introduction avec Alex incapable de déchiffrer le contenu d'un site par son manque de connaissance en anglais puis Camille confirmant son daltonisme. Le second axe correspond aux **outils favorisant l'accessibilité**, avec la tirade de Camille lorsqu'il raconte son anecdote. On peut également voir comme troisième axe **les enjeux**, qui sont expliqués par les deux personnages à travers deux tirades, et comme quatrième axe, les **lois en relation avec l'accessibilité numérique** notamment exprimées par Alex qui cite les lois durant deux tirades. Enfin le cinquième axe correspond à la **connaissance des usages favorisant l'application de l'accessibilité numérique** évoqué par Alex lorsqu'il cite les formations et référentiels.

À propos de l'écriture du script, dans un premier temps nous avons choisi de nous servir du langage familier, qu'il nous semblait plus adéquat lors d'une conversation entre amis. C'est après l'écoute commune des podcasts que nous avons changés notre direction lexicale pour incorporer davantage de langage soutenu et par conséquent nous avons réalisé un savant mélange rendant le podcast bien plus fluide et explicite concernant les informations présentées.

Scénario

Le titre que nous avons sélectionné pour notre podcast est **Zoom Sur l'Accessibilité Numérique**. Lors d'une visioconférence qui devait être anodine entre deux amis, elle va mener à une révélation sur l'un des deux orateurs, et tout cela à l'aide d'une fonctionnalité de l'accessibilité numérique.

Le personnage d'Alex est interprété par Stéfan MENARD et le personnage de Camille par Théo JEANTICOU.

***Fondu sur le début** : Douce apparition du jingle.

***Le jingle** : Ce jingle représente correctement l'idée derrière le contexte de notre podcast, qui a pour but de se dérouler en visioconférence. Nous voulions un jingle posé, en adéquation avec l'ambiance qu'on peut retrouver à la maison. Il fait également ressortir le ton plus sérieux que décalé de celui-ci.

***Fondu sur la fin** : Disparition non abrupte du jingle.

Alex - Bien le bonsoir Camille, comment vas-tu ? J'aurai besoin de ton aide, comme je sais que tu te trouves être un expert en anglais, tu pourrais m'aider à comprendre le sens de cet article.

***Fondu sur le début** : Douce apparition du premier protagoniste engageant la conversation.

***Ambiance sonore** : Début de l'ambiance sonore faisant référence aux bruits parasites que nous pouvons entendre dans un appartement, qui est un rappel direct au contexte de la visioconférence.

***Voix - ton général** : Utilisation d'un ton et d'une voix amicale pour rappeler la conversation entre deux amis, tout en gardant un certain sérieux pour une meilleure compréhension des propos tenus sur l'accessibilité numérique.

Camille - Salut Alex ! Plutôt bien et, pas de problème je te le fais ! Par contre, ton site il pique les yeux !

Alex - Mais what, tu le vois de quelle couleur ?

Camille - Et bien, Jaune fade !

Alex - Mais pas du tout ! Il est rouge bordeaux ! T'es sûr que tu n'es pas daltonien ?

Camille - C'est possible oui, je m'en doutais depuis quelque temps mais je n'étais pas sû...

Alex coupe la parole : Offre la possibilité de ramener l'aspect de conversationnelle entre les deux personnages à travers la parole coupée.

Alex - Attends attends, j'ai une idée*, on va vérifier pour que tu connaisses enfin la vérité sur ta vue, redirige-toi vers ce site qui propose d'adapter les couleurs en fonction des problèmes visuels.

***Bruit d'idée** : Permet d'appuyer le fait d'avoir une idée pouvant l'aider à la manière "cartoon" pour ajouter un effet humoristique.

***Bruit de piano TOUNTOUTOUN** : Son de piano qui ajoute de l'humour à la conversation et qui amène l'effet "dramatique" tout en second degré de découvrir qu'il est daltonien et permet de changer de rythme dans la conversation. De plus, Camille est silencieux pendant ce moment là ce qui accentue l'effet dramatique. Ce son est expliqué par Camille puisqu'il a un chat dans son appartement.

Camille - Pardon, mon chat* vient de marcher sur les touches de mon piano, mais pour revenir sur le sujet, je te confirme que je suis bel et bien daltonien, mais comment tu connaissais ces usages ?

***Miaulement** : Confirme le fait qu'un chat se trouve dans l'appartement et s'agite autour de la conversation -> Animation dans l'environnement autour des personnages, il y a une vie autour d'eux malgré le fait qu'ils soient à distance.

Alex - Bah c'est simple, mon oncle est malentendant et du coup je me suis renseigné sur l'accessibilité numérique*, pour lui faciliter la vie au quotidien. Je me suis rendu compte que cela fait quelque temps que des lois en France sont mises en vigueur, à ma surprise la première fut en 2005.

***Wyzz sound** : Bruit de rappel à chaque fois que le titre du podcast est utilisé, accessibilité numérique, et permet de mettre en valeur le nom de notre sujet tout en ajoutant une touche humoristique de ce son bien connu.

Camille - Je ne connaissais pas le terme d'accessibilité numérique* mais je comprends ce que cela veut dire mais du coup pour reprendre ce que tu disais concernant les lois, j'imagine qu'il en existe pour l'Europe spécifiquement ?

***Wyzz sound** : Bruit de rappel à chaque fois que le titre du podcast est utilisé, accessibilité numérique, et permet de mettre en valeur le nom de notre sujet tout en ajoutant une touche humoristique de ce son bien connu.

Alex - Oui, Européennes mais chaque pays a également ses propres lois.

Camille - Mais alors, sont-elles respectées ? Puisque j'ai vu peu de sites avec cette option.

Alex - Tout à fait, je trouve que c'est irrespectueux envers les personnes qui ont des difficultés. Malheureusement pour que l'accessibilité numérique* devienne une habitude, il a fallu encore mettre en place des sanctions financières* par la loi française de 2016.

***Wyzz sound** : Bruit de rappel à chaque fois que le titre du podcast est utilisé, accessibilité numérique, et permet de mettre en valeur le nom de notre sujet tout en ajoutant une touche humoristique de ce son bien connu.

***Machine à encaisser l'argent** : Renforce ce sentiment d'injustice et permet d'imager les sanctions financières reliant l'argent qu'économisent les entreprises en ne créant pas d'outils adaptés à l'accessibilité numérique mais également au fait que les États n'arrivent pas à sanctionner financièrement ces entreprises et donc qu'elles ont un manque à gagner conséquent.

Camille - Je suis d'accord, c'est inacceptable* ! Cela favorise la dépendance de ces personnes pour avoir accès aux données sur internet ! Du coup elles ne peuvent pas naviguer seules dans l'immensité de la toile. Même pour de la compréhension visuelle ou sonore comme pour ton oncle, c'est compliqué.

***Foule qui hue** : Son d'un public qui hue lorsque l'on évoque le fait que l'accessibilité numérique ne soit pas respecté, que ce soit irrespectueux envers les personnes qui en ont besoin. -> Lien avec le bruit de la machine d'encaisser l'argent.

Alex - Exactement ! On appelle cela de l'exclusion sociale. Surtout qu'internet a révolutionné l'apprentissage, en suggérant du contenu plus que jamais quantitatif et qualitatif. Avec des formations et des référentiels

Voix robotique- C'est un document numérique ou papier destiné à définir, en France, les modalités techniques d'accessibilité des services en ligne.

***Voix robotique** : Donne la possibilité d'expliquer un terme important du sujet principal, à travers un personnage distinct de la conversation de base, qui crée un changement de ton et de rythme.

Camille- Oui c'est plutôt logique ! De nos jours il existe des matériels et logiciels adaptés pour les personnes handicapées moteurs, ou malvoyantes.

Petite anecdote d'ailleurs, une fois dans le train*, je me suis retrouvé à côté d'une personne qui utilisait un lecteur d'écran pour manipuler son ordinateur et ça avait l'air de bien fonctionner !

***Sifflement de train** : Permet la mise en contexte le lieu que le personnage Camille raconte durant son anecdote.

Alex- Cependant, cet outil à l'air assez complexe !***Surpris*** Tu lui as demandé comment il fonctionnait ?

***Surpris** : Impressionné par le fait que de tels outils existent et donne accès aux données sur internet pour les personnes dans le besoin.

Camille - Oui, j'ai un peu discuté avec lui. Il m'a confié qu'il disposait d'un logiciel se nommant NVDA, c'est un logiciel qui, à l'aide d'un synthétiseur vocal, lit le texte de la page affichée.

Voix NVDA* - Bonsoir, je suis le synthétiseur vocal dont ils parlent, j'espère que vous prenez du plaisir à écouter ce podcast.

***Voix NVDA** : Présentation de l'outil NVDA, avec la vraie voix du logiciel NVDA, tout en redonnant du rythme. Permet également aux auditeurs de vivre l'expérience des personnes qui se servent de cet outil durant une tirade.

Alex- AAAAh Je comprends, par contre cela doit coûter très cher ...

Camille - Même pas ! C'est gratuit !* En revanche, il en existe des plus performants certes mais payants. Mais au fait, pour ton oncle, quelles sont les solutions que tu as pu dénicher ?

***Wow - Même** : Met l'accent sur la gratuité de l'outil via l'aspect humoristique en utilisant un même connu.

Alex- J'ai tout simplement téléchargé l'application AVA sur son téléphone qui va lui permettre de dialoguer avec des personnes durant des appels, en retranscrivant ce qu'elles peuvent raconter par écrit, pour ensuite avoir la faculté de le lire. Mais ce n'est pas tout, j'ai également activé les sous-titres pour les services vidéos et audios comme Youtube, par exemple.

Camille - Tout est possible grâce à l'accessibilité numérique ! On peut trouver des solutions à n'importe quel handicap qu'il soit visuel, auditif, ou cognitif. Et vu le progrès technologique, ce n'est que le début !

***Wyzz sound** : Bruit de rappel à chaque fois que le titre du podcast est utilisé, accessibilité numérique, et permet de mettre en valeur le nom de notre sujet tout en ajoutant une touche humoristique de ce son bien connu.

Alex- ***Toussotement*** En résumé, l'Accessibilité Numérique permet de réduire l'exclusion sociale des personnes en difficultés ou avec un handicap et de les rendre moins dépendantes. Elle est encadrée par des lois, et des formations existent pour la promouvoir. Ainsi, l'accessibilité touche tout type de personne (handicapé, difficulté de compréhension, etc.)

***Toussotement** : Indique le changement de ton, devenant plus sérieux, permet une transition.

***Wyzz sound** : Bruit de rappel à chaque fois que le titre du podcast est utilisé, accessibilité numérique, et permet de mettre en valeur le nom de notre sujet tout en ajoutant une touche humoristique de ce son bien connu.

Camille - Au fait Camille, tu pouvais t'en sortir seul, j'ai vu que le site propose une version française !

***Fondu sur la fin** : Disparition non abrupte de la tirade de Camille, signifiant la fin de la conversation.

***Fondu sur le début** : Douce apparition du jingle de fin.

***Le jingle** : Ce jingle représente correctement l'idée derrière le contexte de notre podcast, qui a pour but de se dérouler en visioconférence. Nous voulions un jingle posé, en adéquation avec l'ambiance qu'on peut retrouver à la maison. Il fait également ressortir le ton plus sérieux que décalé de celui-ci.

***Fondu sur la fin** : Disparition non abrupte du jingle de fin, signifiant la fin du podcast.

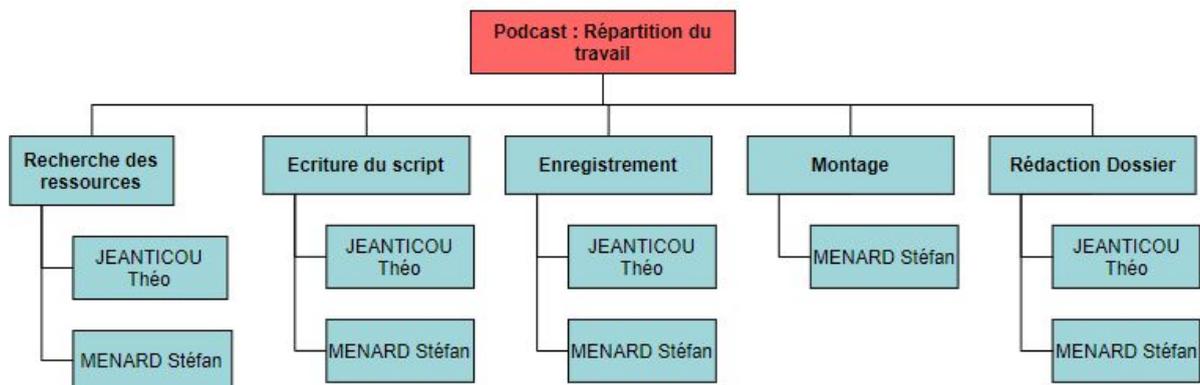
Répartition du travail

Afin de représenter graphiquement et organiser une répartition du travail claire, nous avons utilisé l'outil WBS, qui permet de réaliser un organigramme des tâches d'un projet.

Ainsi, notre travail se divise en 5 grandes parties débutant par la recherche des ressources réalisée à l'aide de recherches manuelles, qui par la suite ont été rassemblés sur une carte mentale pour organiser toutes les idées, que vous pouvez retrouver en bibliographie.

Puis, nous avons commencé l'écriture du script en nous inspirant de différents podcast précédemment présentés durant vos cours. Cette création du scénario s'est accompagnée de plusieurs tests pour trouver des défauts jusqu'à l'enregistrement final.

De plus, après avoir réalisé l'enregistrement, Stéfán MENARD a réalisé le montage audio pour ajouter les différents bruitages et sons avec l'utilisation de l'outil Audacity. Finalement, la rédaction du dossier a été réalisé en dernier pour rendre compte du déroulement de ce projet qu'est le podcast.



Conclusion

En conclusion, ce projet d'élaboration d'un podcast, sur un sujet précis tel que l'accessibilité numérique, nous a été bénéfique en nous donnant la possibilité de développer nos compétences dans ce domaine où nous étions débutants en y découvrant toutes les facettes de la conception d'une production sonore. Par conséquent, à travers la rédaction et l'organisation d'un script, nous avons appris à oraliser un texte en expliquant précisément le scénario et la tonalité que les personnages doivent avoir lorsqu'ils parlent et imaginer l'emplacement des différents effets sonores. De plus, nous avons appris les rudiments du montage à l'aide du logiciel Audacity pour agrémenter en effets sonores notre production. Cependant, on a également pu approfondir nos compétences dans la recherche et rédaction documentaire.

Bibliographie

Ressources sonores :

Microsoft - Windows Live Messenger. Wyzz sound [en ligne]. Disponible sur :  [MSN WIZZ SOUND - YouTube](#). (09/11/2020)

Berliner Philharmoniker. Symphony N°5 [en ligne]. Disponible sur : [Beethoven: Symphony No. 5 / Karajan · Berliner Philharmoniker - YouTube](#). (09/11/2020)

FindSounds. cat sounds [en ligne]. Disponible sur : [FindSounds - Browse for sounds](#). (09/11/2020)

La Sonothèque. idée1 [en ligne]. Disponible sur : <https://lasonotheque.org/detail-1398-idee-1.html>.(04/12/2020)

Le reptile résistant. Bruitage encaissement d'argent [en ligne]. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=-QvCWEPGqDU>. (04/12/2020)

Eddy Wally. Meme-WoW [en ligne]. Disponible sur : [Meme - WoW / UAU Eddy Wally Chroma Key - Editions - YouTube](#). (04/12/2020)

La Sonothèque. Sifflement de train à vapeur 1 [en ligne]. Disponible sur : [Sifflement de train a vapeur 1 \(Son gratuit\) • LaSonotheque.org](#). (04/12/2020)

La Sonothèque. Appartement parisien fenêtre fermée [en ligne]. Disponible sur : [Appartement parisien fenêtre fermée \(Son gratuit\) • LaSonotheque.org](#). (04/12/2020)

Ressources bibliographiques :

Société Atalan. L'accessibilité numérique à toutes les étapes d'un projet [en ligne]. Disponible sur : [L'accessibilité numérique à toutes les étapes d'un projet - YouTube](#). (18/10/2020)

Gouvernement Français. Les Documents de Référence du S.I de l'Etat [en ligne]. Disponible sur : [Accessibilité Numérique | Les documents de référence du S.I. de l'État \(modernisation.gouv.fr\)](#). (19/10/2020)

Gouvernement Français. Référentiel général d'amélioration de l'accessibilité - RGAA [en ligne]. Disponible sur : [Obligations d'accessibilité numérique - RGAA | numerique.gouv.fr](#). (19/10/2020)

IDcap. Qu'est-ce que l'accessibilité numérique ? [en ligne]. Disponible sur : [Qu'est-ce que l'accessibilité numérique ? Définition, enjeux | IDcap](#). (19/10/2020)

Gouvernement Français. Loi n° 2005-102 du 11 février 2005 pour l'égalité des droits et des chances, la participation et la citoyenneté des personnes handicapées (1) [en ligne]. Disponible sur : [Loi n° 2005-102 du 11 février 2005 pour l'égalité des droits et des chances, la participation et la citoyenneté des personnes handicapées \(1\) - Légifrance \(legifrance.gouv.fr\)](#). (19/10/2020)

Gouvernement Français. LOI n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique [en ligne]. Disponible sur : [LOI n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique - Dossiers législatifs - Légifrance \(legifrance.gouv.fr\)](#). (19/10/2020)

Ipedis. Décret 25 juillet 2019 accessibilité numérique : à quoi faut-il s'attendre ? [en ligne]. Disponible sur : [Décret 25 juillet 2019 accessibilité numérique : à quoi faut-il s'attendre ? \(ipedis.com\)](#). (19/10/2020)

Site Pénalisé. Qu'est-ce que l'accessibilité numérique ? [en ligne]. Disponible sur : [Qu'est-ce que l'accessibilité numérique ? \(sitepenalise.fr\)](http://sitepenalise.fr). (19/10/2020)

FIPHFP. L'accessibilité numérique : un enjeu essentiel pour l'enseignement à distance [en ligne]. Disponible sur : [L'accessibilité numérique : un enjeu essentiel pour l'enseignement à distance - FIPHFP](#). (19/10/2020)

GuestViews. Accessibilité numérique, enjeux et principes [en ligne]. Disponible sur : [Accessibilité numérique, enjeux et principes | GuestViews – Livre d'or numérique](#). (19/10/2020)

Ipedis. Pourquoi l'accessibilité numérique est-elle importante ? [en ligne]. Disponible sur : [Pourquoi l'accessibilité numérique est-elle importante ? \(ipedis.com\)](http://ipedis.com). (19/10/2020)

Carte mentale réalisée avec l'outil FreeMind affichant tous les axes possibles de notre sujet.

