

Upute za poboljšanje pristupačnosti igre uloga za organizatore skupnih posjeta



Europski
parlament

Sadržaj

Elementi pristupačnosti	3
Upute	4
A / Prilagodba oštećenju vida	4
1. Vrste zaslona	5
2. Pokreti za upotrebu zaslona osjetljivih na dodir i mobilnih uređaja	5
3. Upute za upotrebu miša	6
B / Prilagodba oštećenju sluha	7
C / Miš i zasloni osjetljivi na dodir	7
D / Interaktivni zasloni	8
1. Mjerač vremena i interaktivni elementi za zaslone osjetljive na dodir i zaslone koji se kontroliraju s pomoću kursora	8
2. Mjerač vremena i interaktivni elementi za mobilne uređaje	10

Elementi pristupačnosti

Za igru uloga Europskog parlamenta upotrebljavaju se digitalni uređaji koji uključuju elemente pristupačnosti kako bi se izašlo u susret osobama s oštećenjem sluha ili vida.

Digitalni sadržaji i interaktivni elementi oblikovani su u skladu sa zahtjevima Smjernica o pristupačnosti internetskog sadržaja (verzija 2.2) na razini A i AA u pogledu veličine slova, kontrasta i boja, pretvaranja teksta u govor i kontrole glasnoće.

Prostori za igru uloga oblikovani su tako da istodobno mogu prihvatiti dvoje sudionika u invalidskim kolicima.

Pročitajte našu [izjavu o pristupačnosti](#).

A / Prilagodba oštećenju vida

Igra uloga odvija se u različitim prostorijama koje predstavljaju stvarne prostore u Europskom parlamentu, kao što su vijećnica, dvorane za sjednice odbora i prostorije klubova zastupnika. Igrači pritom upotrebljavaju zaslone osjetljive na dodir, zaslone koje kontroliraju s pomoću miša te mobilne uređaje. Mobilne uređaje osigurava Europski parlament pa igrači ne koriste vlastite mobilne telefone. Naglasak igre je na raspravljanju, pregovaranju i postizanju kompromisa.

Za igrače s oštećenjem vida osmišljeno je nevizualno sučelje koje im pomaže da upotrebljavaju interaktivne zaslone i mobilne uređaje. Moderatori Europskog parlamenta mogu uključiti nevizualno sučelje za neke ili sve igrače. U slučaju mješovite skupine, moderatori mogu aktivirati nevizualno sučelje na mobilnim uređajima kojima se koriste igrači s oštećenjem vida kako bi im omogućili da tijekom igre glasaju.

U mješovitim skupinama drugi igrači mogu pomoći igračima s oštećenjem vida. No, isto tako mogu odlučiti da će svi igrači upotrebljavati nevizualno sučelje.

Ako svi igrači imaju oštećenje vida, sa skupinom mora doći najmanje jedan asistent koji će pratiti igrače tijekom posjeta, posebice pri kretanju unutar prostora za igru uloga. Igrači bi trebali naučiti i opisane pokrete za upotrebu digitalnih uređaja.

Ako je skupina mješovita, svi bi igrači trebali naučiti pokrete prije dolaska.

1. Vrste zaslona

- Za aktivnost savjetovanja na raspolaganju su zasloni osjetljivi na dodir.
- U prostorijama klubova zastupnika nalaze se zasloni koji se kontroliraju s pomoću miša. U nekim centrima „Europa Experience” u tim se prostorijama nalaze zasloni osjetljivi na dodir.
- Mobilni uređaji su osjetljivi na dodir.

2. Pokreti za upotrebu zaslona osjetljivih na dodir i mobilnih uređaja

Dodir ili dvostruki dodir

- Ako igrač dodirne zaslon, čitač zaslona pročitat će prikazani blok teksta. Ako čitač zaslona već čita tekst, dodiranjem se čitanje zaustavlja.
- Dvostrukim dodiranjem zaslona igrač će odabrati prikazani blok teksta i potvrditi odabir. Čitač zaslona zatim će pročitati odabrani tekst.

Pokret ulijevo ili udesno

- Ako igrač potegne prstom ulijevo, čitač zaslona pročitat će sljedeći blok teksta.
- Ako igrač potegne prstom udesno, čitač zaslona pročitat će prethodni blok teksta.

Pokret gore ili dolje

- Ako igrač potegne prstom prema gore, glasnoća će se povećati. Čitač zaslona pročitat će „glasnoća povećana”. Ako je glasnoća na maksimumu, čitač zaslona pročitat će „glasnoća na maksimumu”.
- Ako igrač potegne prstom prema dolje, glasnoća će se smanjiti. Čitač zaslona pročitat će „glasnoća smanjena”. Ako je glasnoća na minimumu, čitač zaslona pročitat će „glasnoća na minimumu”.

3. Upute za upotrebu miša

Klik i dvostruki klik

- Ako igrač klikne na lijevu tipku miša, čitač zaslona pročitat će prikazani blok teksta. Ako čitač zaslona već čita tekst, klikom se čitanje zaustavlja.
- Dvostrukim klikom na lijevu tipku miša igrač će odabrati prikazani blok teksta i potvrditi odabir. Čitač zaslona zatim će pročitati odabrani tekst.

Pokret ulijevo ili udesno

- Ako igrač drži lijevu tipku pritisnutu i pomakne kursor ulijevo, čitač zaslona pročitat će sljedeći blok teksta.
- Ako igrač drži lijevu tipku pritisnutu i pomakne kursor udesno, čitač zaslona pročitat će prethodni blok teksta.

Pokret gore ili dolje

- Ako igrač drži lijevu tipku pritisnutu i pomakne kursor prema gore, glasnoća će se povećati. Čitač zaslona pročitat će „glasnoća povećana“. Ako je glasnoća na maksimumu, čitač zaslona pročitat će „glasnoća na maksimumu“.
- Ako igrač drži lijevu tipku pritisnutu i pomakne kursor prema dolje, glasnoća će se smanjiti. Čitač zaslona pročitat će „glasnoća smanjena“. Ako je glasnoća na minimumu, čitač zaslona pročitat će „glasnoća na minimumu“.

Pomicanje kursora

- Ako igrač pomakne kursor bez klikanja, čitač zaslona pročitat će u kojem je smjeru kursor pomaknut: „kursor pomaknut ulijevo/udesno/gore/dolje“.

B / Prilagodba oštećenju sluha

Svi videosadržaji u igri uloga imaju titlove.

Ako svi igrači imaju oštećenje sluha, preporučuje se da sa sobom dovedu tumača znakovnog jezika radi lakše komunikacije s osobljem Europskog parlamenta.

Ako samo neki igrači imaju oštećenje sluha i nemaju tumača, mogu pismeno komunicirati s drugim igračima. Za to je predviđeno dovoljno vremena.

C / Miš i zasloni osjetljivi na dodir

Za upotrebu miša brzo kliknite na lijevu tipku miša (ne držite tipku pritisnutu). Za upotrebu zaslona osjetljivih na dodir i mobilnih uređaja kratko dodirnite zaslon (ne držite prst na zaslonu).

D / Interaktivni zasloni

1. Mjerač vremena i interaktivni elementi za zaslone osjetljive na dodir i zaslone koji se kontroliraju s pomoću kursora



Mjerač vremena



Mjerač prikazuje raspoloživo vrijeme za određenu aktivnost u okviru igre. Aktivnost može biti pregledavanje sadržaja, rasprava, pregovaranje ili držanje govora. Kad mjerač dođe do nule, igra automatski prelazi na sljedeću scenu.

Ako je zadatak odabrati jednu od više ponuđenih mogućnosti, a igrači ne odaberu neku mogućnost prije nego što vrijeme istekne, igra će sama odabrati zadanu mogućnost.

Tipke za odabir



S pomoću ovih tipki odabire se neka od ponuđenih mogućnosti.

Promjena veličine teksta



S pomoću ove tipke odabire se standardna ili povećana veličina teksta.

Čitanje teksta na zaslonu



Pritiskom na ovu tipku pokraj svakog teksta na zaslonu pokazuje se tipka za čitanje teksta.



S pomoću te tipke pokreće se čitač zaslona.

Podešavanje glasnoće



S pomoću ove tipke može se povećati ili smanjiti glasnoća.

Napuštanje razgovora



S pomoću ove tipke završava se razgovor.

2. Mjerač vremena i interaktivni elementi za mobilne uređaje



Mjerač vremena



Mjerač prikazuje raspoloživo vrijeme za glasanje i druge aktivnosti u okviru igre. Prije nego što vrijeme istekne, treba glasati (za ili protiv) ili odabrati jednu od ponuđenih mogućnosti.

Za (palac gore)



S pomoću ove tipke glasa se za amandman ili prijedlog.

Protiv (palac dolje)



S pomoću ove tipke glasa se protiv amandmana ili prijedloga.

Promjena veličine teksta



S pomoću ove tipke odabire se standardna ili povećana veličina teksta.

Čitanje teksta na zaslonu



Pritiskom na ovu tipku pokraj svakog teksta na zaslonu pokazuje se tipka za čitanje teksta.



S pomoću te tipke pokreće se čitač zaslona.

Podešavanje glasnoće



S pomoću ove tipke može se povećati ili smanjiti glasnoća.