

# L'Accessibilité : démarche inclusive et démarche qualité

L'inclusion numérique et l'accessibilité sont deux problématiques liées. L'accessibilité et l'accessibilité numériques sont 2 axes forts des actions du BIK'LAB, poussés par le bureau de l'association.

Nous aménageons nos fablab éphémères, autant que faire se peut pour permettre un accès à tous et toutes, notamment aux machines, en fonction des locaux où nous nous installons.

Le bureau du BIK'LAB a inclus L'accessibilité numérique des ressources du BIK'LAB parmi les objectifs de l'association, particulièrement en ce qui concerne le Wiki de l'association : la plateforme de partage des documentations et des projets réalisés par les membres de l'association et ses partenaires au sein du réseau des FabLabs de l'Académie de la Guadeloupe.

Un expert en évaluation de l'accessibilité numérique d'un site web, membre de Accessiweb figure au sein de l'équipe de BIK'LAB et sensibilise régulièrement les contributeurs aux bonnes pratiques rédactionnelles et à la fourniture de descriptions et de contenus alternatifs pour les images et les fichiers joints dans les articles.

## Accessibilité partiellement conforme

### Déclaration d'accessibilité

Le BIK'LAB s'engage à rendre accessible ses ressources numériques : sites internet, intranet, extranet, progiciels ainsi que applications mobiles et mobilier numérique nomade) conformément à l'article 47 de la loi n°2005-102 du 11 février 2005.

Cette déclaration d'accessibilité s'applique à <https://wiki.lebiklab.com/>

### État de conformité

Le wiki du BIK'LAB est **partiellement conforme avec les Règles pour l'accessibilité des contenus Web (WCAG) 2.0** en raison des non-conformités et des dérogations énumérées ci-dessous.

### Résultats des tests

**L'audit de conformité réalisé par l'équipe du BIK'LAB révèle que moins de 90% des critères du RGAA version 4 sont respectés.**

## Contenus non soumis à l'obligation d'accessibilité

Certaines vidéos sont récupérées depuis la plateforme YouTube. Le lecteur ne peut donc pas être rendu accessible par le wiki de l'association.

## Établissement de cette déclaration d'accessibilité

Cette déclaration a été établie le 27 janvier 2023. Elle a été mise à jour le 19 mai 2023.

## Environnement de test

Les vérifications de restitution de contenus ont été réalisées sur la base de la combinaison fournie par la base de référence du RGAA, avec les versions suivantes :

- Firefox et NVDA (ordinateur Microsoft Windows)
- Firefox et JAWS (ordinateur Microsoft Windows)
- Safari et VoiceOver (Mac OS)

## Outils pour évaluer l'accessibilité

- [Web Developer Toolbar](#)
- [Colour Contrast Analyser](#)
- [HeadingsMap](#)
- [WCAG Contrast checker](#)
- [Valideur HTML du W3C](#)
- [Axe DevTools](#)
- [WebAIM WAVE](#)

## Pages du site ayant fait l'objet de la vérification de conformité

- [Accueil](#)
- [Accessibilité](#)
- [Plan du site](#)
- [Annuaire des FabLabs](#)
- [Résultats de recherche](#)
- [Page d'authentification d'un utilisateur](#)
- [Édition de page et prévisualisation de page](#)

## Retour d'information et contact

Si vous n'arrivez pas à accéder à un contenu ou à un service, vous pouvez contacter l'un des webmaster du BIK'LAB pour être orienté vers une alternative accessible ou obtenir le contenu sous une autre forme.

## Voies de recours

Si vous constatez un défaut d'accessibilité vous empêchant d'accéder à un contenu ou une fonctionnalité du site, que vous nous le signalez et ne parvenez pas à obtenir une réponse de notre part, vous êtes en droit de faire parvenir vos doléances ou une demande de saisine au Défenseur des droits.

Plusieurs moyens sont à votre disposition :

- Écrire un message au Défenseur des droits
- Contacter le délégué du Défenseur des droits dans votre région

Envoyer un courrier par la poste (gratuit, ne pas mettre de timbre) à Défenseur des droits Libre réponse 71120 75342 Paris CEDEX 07

From:

<https://wiki.lebiklab.fr/> - **Wiki Le BIK'LAB**

Permanent link:

<https://wiki.lebiklab.fr/doku.php?id=accessibilite>

Last update: **04/04/2024 15:35**

