
**Ergonomie de l'interaction
homme/système — Guidage relatif à
l'accessibilité aux interfaces
homme/ordinateur**

*Ergonomics of human-system interaction — Guidance on accessibility
for human-computer interfaces*

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)

[ISO/TS 16071:2003](https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/1fc63c53-3702-43e3-a724-3bdabc9ee51e/iso-ts-16071-2003)

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/1fc63c53-3702-43e3-a724-3bdabc9ee51e/iso-ts-16071-2003>



PDF – Exonération de responsabilité

Le présent fichier PDF peut contenir des polices de caractères intégrées. Conformément aux conditions de licence d'Adobe, ce fichier peut être imprimé ou visualisé, mais ne doit pas être modifié à moins que l'ordinateur employé à cet effet ne bénéficie d'une licence autorisant l'utilisation de ces polices et que celles-ci y soient installées. Lors du téléchargement de ce fichier, les parties concernées acceptent de fait la responsabilité de ne pas enfreindre les conditions de licence d'Adobe. Le Secrétariat central de l'ISO décline toute responsabilité en la matière.

Adobe est une marque déposée d'Adobe Systems Incorporated.

Les détails relatifs aux produits logiciels utilisés pour la création du présent fichier PDF sont disponibles dans la rubrique General Info du fichier; les paramètres de création PDF ont été optimisés pour l'impression. Toutes les mesures ont été prises pour garantir l'exploitation de ce fichier par les comités membres de l'ISO. Dans le cas peu probable où surviendrait un problème d'utilisation, veuillez en informer le Secrétariat central à l'adresse donnée ci-dessous.

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)

[ISO/TS 16071:2003](https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/1fc63c53-3702-43e3-a724-3bdabc9ee51e/iso-ts-16071-2003)

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/1fc63c53-3702-43e3-a724-3bdabc9ee51e/iso-ts-16071-2003>

© ISO 2003

Droits de reproduction réservés. Sauf prescription différente, aucune partie de cette publication ne peut être reproduite ni utilisée sous quelque forme que ce soit et par aucun procédé, électronique ou mécanique, y compris la photocopie et les microfilms, sans l'accord écrit de l'ISO à l'adresse ci-après ou du comité membre de l'ISO dans le pays du demandeur.

ISO copyright office
Case postale 56 • CH-1211 Geneva 20
Tel. + 41 22 749 01 11
Fax. + 41 22 749 09 47
E-mail copyright@iso.org
Web www.iso.org

Publié en Suisse

Sommaire

Page

Avant-propos	iv
Introduction	v
1 Domaine d'application	1
2 Références normatives	1
3 Termes et définitions	2
4 Motifs et avantages de la mise en œuvre de l'accessibilité	6
5 Utilisation de la présente Spécification technique	7
6 Caractéristiques des utilisateurs présentant des exigences spécifiques	8
6.1 Variations entre les caractéristiques des utilisateurs	8
6.2 Problèmes fréquents des non-voyants	8
6.3 Problèmes fréquents des malvoyants	9
6.4 Problèmes fréquents des sourds	9
6.5 Problèmes fréquents des utilisateurs présentant une déficience auditive	10
6.6 Problèmes fréquents des utilisateurs présentant une déficience physique	10
6.7 Problèmes fréquents des utilisateurs présentant des déficiences cognitives	10
6.8 Problèmes fréquents des utilisateurs âgés	11
6.9 Problèmes fréquents des utilisateurs présentant des handicaps passagers	11
6.10 Problèmes fréquents des utilisateurs présentant des handicaps multiples	11
6.11 Problèmes fréquents des utilisateurs exposés à un environnement invalidant	11
7 Lignes directrices	11
7.1 Prise en charge de l'accessibilité	11
7.2 Lignes directrices générales	12
7.3 Techniques d'assistance	15
7.4 Configuration d'entrée par le clavier	16
7.5 Commande logicielle des dispositifs de pointage	20
7.6 Affichage des polices	22
7.7 Affichages	22
7.8 Couleurs	23
7.9 Sortie audio	24
7.10 Erreurs et notification utilisateur	25
7.11 Documentation et aide en ligne	25
7.12 Personnaliser les préférences utilisateurs	26
7.13 Aspect et comportement des fenêtres	27
7.14 Point d'insertion par le clavier	28
Bibliographie	30

Avant-propos

L'ISO (Organisation internationale de normalisation) est une fédération mondiale d'organismes nationaux de normalisation (comités membres de l'ISO). L'élaboration des Normes internationales est en général confiée aux comités techniques de l'ISO. Chaque comité membre intéressé par une étude a le droit de faire partie du comité technique créé à cet effet. Les organisations internationales, gouvernementales et non gouvernementales, en liaison avec l'ISO participent également aux travaux. L'ISO collabore étroitement avec la Commission électrotechnique internationale (CEI) en ce qui concerne la normalisation électrotechnique.

Les Normes internationales sont rédigées conformément aux règles données dans les Directives ISO/CEI, Partie 2.

La tâche principale des comités techniques est d'élaborer les Normes internationales. Les projets de Normes internationales adoptés par les comités techniques sont soumis aux comités membres pour vote. Leur publication comme Normes internationales requiert l'approbation de 75 % au moins des comités membres votants.

Dans d'autres circonstances, en particulier lorsqu'il existe une demande urgente du marché, un comité technique peut décider de publier d'autres types de documents normatifs:

- une Spécification publiquement disponible ISO (ISO/PAS) représente un accord entre les experts dans un groupe de travail ISO et est acceptée pour publication si elle est approuvée par plus de 50 % des membres votants du comité dont relève le groupe de travail;
- une Spécification technique ISO (ISO/TS) représente un accord entre les membres d'un comité technique et est acceptée pour publication si elle est approuvée par 2/3 des membres votants du comité.

Une ISO/PAS ou ISO/TS fait l'objet d'un examen après trois ans afin de décider si elle est confirmée pour trois nouvelles années, révisée pour devenir une Norme internationale, ou annulée. Lorsqu'une ISO/PAS ou ISO/TS a été confirmée, elle fait l'objet d'un nouvel examen après trois ans qui décidera soit de sa transformation en Norme internationale soit de son annulation.

L'attention est appelée sur le fait que certains des éléments du présent document peuvent faire l'objet de droits de propriété intellectuelle ou de droits analogues. L'ISO ne saurait être tenue pour responsable de ne pas avoir identifié de tels droits de propriété et averti de leur existence.

L'ISO/TS 16071 a été élaborée par le comité technique ISO/TC 159, *Ergonomie*, sous-comité SC 4, *Ergonomie de l'interaction homme/système*.

Introduction

La présente Spécification technique est destinée à guider les développeurs dans la conception d'interfaces homme/système proposant un niveau d'accessibilité aussi élevé que possible. La conception d'interactions homme/système à accessibilité accrue favorise l'amélioration de l'efficacité et de l'efficience ainsi que la satisfaction d'une population présentant une grande variété de capacités et de préférences. L'accessibilité est par conséquent étroitement liée au concept d'utilisabilité (voir l'ISO 9241-11).

Les approches les plus importantes pour améliorer l'accessibilité d'une interface homme/système sont les suivantes:

- la conception des interfaces utilisateurs orientée tâches;
- la personnalisation (voir l'ISO 9241-10);
- l'application de principes de conception centrée sur l'opérateur humain (voir l'ISO 13407);
- des instructions et des formations individualisées à l'attention des utilisateurs;
- la possibilité d'utiliser les techniques d'assistance de manière efficace.

La présente Spécification technique a pour objectif de développer des interfaces homme/système pour des systèmes et des produits destinés à être utilisés par une population aussi large que possible qui présente des besoins spécifiques. Dans le processus de conception de systèmes accessibles centrée sur l'opérateur humain, il est important de développer des interfaces homme/système répondant à des objectifs d'accessibilité qui puissent être évalués pour un utilisateur spécifique ou une catégorie d'utilisateurs dans un contexte d'utilisation spécifié.

La présente Spécification technique est essentiellement fondée sur les connaissances courantes des individus qui présentent des déficiences sensorielles et/ou motrices. L'accessibilité est toutefois une caractéristique qui a trait à une grande variété de capacités et de préférences des être humains. Ces différentes capacités peuvent être dues à l'âge, la maladie et/ou des handicaps. L'accessibilité concerne par conséquent un groupe d'utilisateurs hétérogène comprenant

- des personnes qui présentent des déficiences physiques, sensorielles et cognitives de naissance ou apparues au cours de leur vie,
- des personnes âgées qui peuvent bénéficier de nouveaux produits et services mais qui présentent des capacités physiques, sensorielles et cognitives réduites,
- des personnes qui présentent un handicap passager, par exemple une personne qui présente une fracture du bras ou une personne ayant oublié ses lunettes, et
- des personnes confrontées à des difficultés dans certaines situations, par exemple une personne qui travaille dans un environnement bruyant ou dont les deux mains sont occupées par une autre tâche.

Il convient de préciser qu'un handicap a lieu d'être considéré comme un élément naturel de la vie humaine. Tout le monde peut, à un moment donné de sa vie, être confronté à des circonstances qui lui rendent difficile l'accès à des systèmes, produits et services ainsi que leur utilisation.

La présente Spécification technique reconnaît que certains utilisateurs auront toujours besoin de dispositifs d'assistance pour pouvoir utiliser un système. La présente Spécification technique inclut par conséquent au concept d'accessibilité la capacité d'un système à être raccordé et à interagir de manière satisfaisante avec des techniques d'assistance.

Des conseils sont fournis en matière de conception, d'aspect et de comportement du système. Ces conseils permettront l'utilisation des logiciels par un public aussi large que possible. Des conseils sont également fournis pour ce qui concerne la conception de logiciels s'intégrant de manière aussi efficace que possible dans des techniques d'assistance courantes (par exemple des dispositifs de synthèse vocale, des dispositifs d'entrée et de sortie en braille) lorsqu'elles existent. Comparé au coût de modification des produits pour les rendre accessibles, il est relativement peu coûteux d'intégrer les caractéristiques d'accessibilité dans une phase précoce de la conception.

La présente Spécification technique aborde le besoin croissant de se conformer aux exigences sociales et légales en matière d'accessibilité visant à éliminer les obstacles qui interdisent aux personnes ayant des exigences spécifiques de participer aux activités de la vie, y compris de faire usage de l'environnement, des services, des produits et des informations. La conception d'interfaces utilisateurs de logiciels permettant l'accessibilité augmente le nombre de personnes pouvant utiliser les systèmes en tenant compte des différentes capacités physiques et sensorielles des populations d'utilisateurs. Une conception orientée vers l'accessibilité bénéficie aux utilisateurs handicapés en leur facilitant l'utilisation des logiciels ou en faisant la différence qui leur permet ou ne leur permet pas d'utiliser le logiciel.

De nombreuses caractéristiques d'accessibilité bénéficient également aux utilisateurs qui ne présentent aucun handicap en améliorant l'utilisabilité et en proposant des possibilités de personnalisation supplémentaires. Elles peuvent également aider à surmonter un handicap passager (par exemple une fracture du bras ou de la main). Elles sont utiles aux concepteurs et aux fournisseurs en multipliant le nombre d'utilisateurs potentiels (et par conséquent les ventes de leur produit) et souvent en les rendant conformes aux exigences légales en termes d'accessibilité. Elles bénéficient aux entreprises qui achètent le logiciel en multipliant le nombre d'employés pouvant se servir du logiciel.

Il est important de noter que l'accessibilité peut être proposée par une combinaison de matériel et de logiciel. Les techniques d'assistance fournissent par exemple des dispositifs d'entrée et de sortie qui ne sont pas prévus par le système. On peut citer comme exemples de logiciels des claviers à l'écran qui remplacent les claviers physiques, des logiciels de grossissement qui permettent aux utilisateurs de visionner leur écran à différents niveaux de grossissement et des logiciels de lecture de l'écran qui permettent à des utilisateurs non voyants de naviguer dans des applications, de déterminer l'état des commandes et de lire du texte au moyen d'une conversion de ce texte en parole. On peut citer comme exemples de matériel des dispositifs de pointage frontaux («head-mounted pointers» en anglais) qui remplacent la souris et des dispositifs de sortie en braille qui remplacent l'affichage vidéo. Il existe de nombreux autres exemples qui ne sont pas énumérés ci-dessus. Lorsque les utilisateurs font appel à des logiciels et/ou du matériel d'assistance auxiliaire, l'utilisabilité est améliorée dans les limites de l'intégration des systèmes et applications dans ces technologies. Il peut par conséquent être nécessaire que les systèmes d'exploitation fournissent des «accroches» («hooks» en anglais) ou d'autres caractéristiques pour permettre au logiciel de fonctionner de manière efficace avec des logiciels et des matériels d'assistance auxiliaire conformément aux recommandations des présentes directives. Si les systèmes ne prennent pas en charge les techniques d'assistance, la probabilité que les utilisateurs soient confrontés à des problèmes de compatibilité, de performances et d'utilisabilité augmente. En outre, si les applications n'utilisent pas les mécanismes proposés par le système (tels que la personnalisation des couleurs, des polices, des réglages audio, des routines système pour la navigation et la saisie de texte par le clavier), l'accès peut se révéler impossible pour les utilisateurs.

La présente Spécification technique est destinée aux types d'utilisateurs suivants:

- les concepteurs d'outils de développement d'interfaces utilisateurs et de guides de style servant aux concepteurs d'interfaces;
- les concepteurs d'interfaces utilisateurs qui appliquent les conseils au processus de développement;
- les développeurs qui appliquent les conseils à la conception et à la réalisation des fonctionnalités du système;
- les acheteurs, qui se réfèrent à la présente Spécification technique lors du processus d'acquisition du produit;

- les évaluateurs, responsables de la conformité des produits aux recommandations de la présente Spécification technique.

Le bénéficiaire final de la présente Spécification technique sera l'utilisateur final du logiciel. Bien qu'il soit peu probable que l'utilisateur final lise la présente Spécification technique, son application par les concepteurs, les développeurs, les acheteurs et les évaluateurs devrait être à l'origine d'interfaces utilisateurs plus accessibles. Les conseils concernent le développement de logiciels pour des interfaces utilisateurs. Elles peuvent cependant aussi intéresser les personnes concernées par le développement des aspects matériels des interfaces utilisateurs.

iTeh STANDARD PREVIEW (standards.iteh.ai)

[ISO/TS 16071:2003](https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/1fc63c53-3702-43e3-a724-3bdabc9ee51e/iso-ts-16071-2003)

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/1fc63c53-3702-43e3-a724-3bdabc9ee51e/iso-ts-16071-2003>

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)

ISO/TS 16071:2003

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/1fc63c53-3702-43e3-a724-3bdabc9ee51e/iso-ts-16071-2003>

Ergonomie de l'interaction homme/système — Guidage relatif à l'accessibilité aux interfaces homme/ordinateur

1 Domaine d'application

La présente Spécification technique fournit des conseils relatifs à la conception de logiciels accessibles (professionnels, domestiques ou éducatifs). Elle couvre des aspects de la conception de logiciels accessibles à des personnes présentant une gamme aussi large que possible de capacités visuelles, auditives, motrices et cognitives, y compris les personnes âgées et les personnes qui présentent un handicap passager. La présente Spécification technique aborde les considérations logicielles relatives à l'accessibilité venant compléter la conception générale pour l'utilisabilité couverte par l'ISO 9241-10 à l'ISO 9241-17 et l'ISO 13407.

La présente Spécification technique traite de l'accessibilité des systèmes interactifs. Elle traite d'une gamme étendue de solutions, y compris des applications de bureautique, des pages internet et le multimédia. Elle ne fournit aucun conseil relatif à la conception du matériel.

La présente Spécification technique favorise une utilisabilité améliorée des systèmes en combinaison avec des techniques d'assistance lorsqu'elles sont nécessaires. Elle ne couvre pas le comportement ni les exigences relatives à ces techniques d'assistance (y compris les logiciels d'assistance).

2 Références normatives

[ISO/TS 16071:2003](https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/1fc63c53-3702-43e3-a724-3bdabc9ee51e/iso-ts-16071-2003)

[https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/1fc63c53-3702-43e3-a724-](https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/1fc63c53-3702-43e3-a724-3bdabc9ee51e/iso-ts-16071-2003)

[3bdabc9ee51e/iso-ts-16071-2003](https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/1fc63c53-3702-43e3-a724-3bdabc9ee51e/iso-ts-16071-2003)

Les documents de référence suivants sont indispensables pour l'application du présent document. Pour les références datées, seule l'édition citée s'applique. Pour les références non datées, la dernière édition du document de référence s'applique (y compris les éventuels amendements).

ISO 9241-10:1996, *Exigences ergonomiques pour travail de bureau avec terminaux à écrans de visualisation (TEV) — Partie 10: Principes de dialogue*

ISO 9241-11:1998, *Exigences ergonomiques pour travail de bureau avec terminaux à écrans de visualisation (TEV) — Partie 11: Lignes directrices relatives à l'utilisabilité*

ISO 9241-12:1998, *Exigences ergonomiques pour travail de bureau avec terminaux à écrans de visualisation (TEV) — Partie 12: Présentation de l'information*

ISO 9241-13:1998, *Exigences ergonomiques pour travail de bureau avec terminaux à écrans de visualisation (TEV) — Partie 13: Guidage de l'utilisateur*

ISO 9241-14:1997, *Exigences ergonomiques pour travail de bureau avec terminaux à écrans de visualisation (TEV) — Partie 14: Dialogues de type menu*

ISO 9241-15:1997, *Exigences ergonomiques pour travail de bureau avec terminaux à écrans de visualisation (TEV) — Partie 15: Dialogues de type langage de commande*

ISO 9241-16:1999, *Exigences ergonomiques pour travail de bureau avec terminaux à écrans de visualisation (TEV) — Partie 16: Dialogues de type manipulation directe*

ISO 9241-17:1998, *Exigences ergonomiques pour travail de bureau avec terminaux à écrans de visualisation (TEV) — Partie 17: Dialogues de type remplissage de formulaires*

3 Termes et définitions

Pour les besoins du présent document, les termes et définitions suivants s'appliquent.

3.1 accélérateur clavier
combinaison de touches (appelées aussi «raccourci clavier») qui appelle une option d'un menu sans afficher le menu sur lequel l'option apparaît ou des menus intermédiaires

[ISO 9241-14:1997, définition 3.1]

3.2 accessibilité
utilisabilité d'un produit, service, environnement ou installation par des personnes présentant un éventail aussi large que possible de capacités

NOTE Bien que le concept «d'accessibilité» concerne généralement des utilisateurs présentant des handicaps, il ne se limite pas aux aspects des handicaps.

3.3 activation
déclenchement d'une action associée à un objet sélectionné

3.4 techniques d'assistance
matériels ou logiciels utilisés par des personnes handicapées pour s'acquitter de leurs tâches

EXEMPLE Affichages brailles, lecteurs d'écran, logiciels de grossissement d'écran et suiveurs oculaires.

3.5 délai avant répétition
caractéristique qui permet aux utilisateurs de paramétrer un délai après une frappe pendant lequel une nouvelle frappe est rejetée si elle est identique à la frappe précédente

NOTE Cette caractéristique est fréquemment mise en œuvre dans le logiciel système.

3.6 frappe combinée
actions au clavier ou sur les boutons du dispositif de pointage pour lesquelles plusieurs boutons sont enfoncés simultanément pour appeler une action

3.7 contraste
(au sens de la perception) évaluation de la différence d'apparence de deux ou plusieurs parties d'un champ, vues simultanément ou successivement (d'où: le contraste de clarté, le contraste d'éclairage, le contraste de couleur, etc.)

NOTE Définition adaptée de la CEI 60050 (845-02-47):1987.

[ISO 13406-2:2001^[41]]

3.8 palette de couleurs
(en infographie) ensemble ou gamme fixe de couleurs disponibles pouvant être sélectionnées

3.9**curseur**

indication visuelle du point courant de saisie (focus) pour les entrées alphanumériques

[ISO 9241-12:1998 définition 3.4]

NOTE Voir également **curseur d'activation** (3.12) et **curseur de texte** (3.34). En opposition au **pointeur** (3.27).

3.10**handicap**

trouble qui entre en conflit avec la manière habituelle de s'acquitter d'une tâche ou qui nécessite des aménagements pour la réaliser

NOTE Il est à noter que la définition juridique d'un handicap varie d'un pays à l'autre et peut s'écarter de la définition donnée ci-dessus.

3.11**activation explicite****«explicit focus»**

état dans lequel le point d'insertion est déplacé suite à une action explicite de l'utilisateur et non simplement au passage ou à l'arrêt du curseur sur un objet

EXEMPLE 1 Cliquer sur un objet avec le pointeur.

EXEMPLE 2 Enfoncer la combinaison de touches alt-tab.

NOTE Les fenêtres peuvent comporter des espaces limités, tels qu'une barre de titre ou un cadre, dans lesquels l'activation explicite peut être effectuée.

3.12**curseur d'activation****«focus cursor»**

indication de l'objet de l'interface utilisateur actif dans une fenêtre

EXEMPLE Une boîte ou une zone en surbrillance autour d'un champ de texte, d'un bouton, d'une liste ou d'une option d'un menu.

NOTE 1 Également appelé «curseur de localisation». Voir également point d'insertion, curseur de texte et indicateur de l'état actif («focus indicator»).

NOTE 2 L'aspect de cet indicateur dépend généralement du type d'objet actif. L'objet sélectionné peut être activé s'il s'agit d'une commande (par exemple un bouton, un élément d'un menu) ou sélectionné s'il s'agit d'un objet sélectionnable (par exemple une icône, un élément d'une liste).

3.13**indicateur de l'élément actif****«focus indicator»**

indication de la fenêtre ou du panneau actif

EXEMPLE 1 Différence de couleur de la bordure, la bordure de la fenêtre active présentant par exemple une couleur et les bordures de toutes les autres fenêtres une autre couleur unique sensiblement différente.

EXEMPLE 2 Différence d'un détail visible, la fenêtre active présentant par exemple tous les détails et toutes les nuances de la barre de titre, des ascenseurs, etc. alors que toutes les autres fenêtres présentent uniquement les contours.

NOTE Voir également **point d'insertion** (3.17), **curseur de texte** (3.34) et **curseur d'activation** (3.12).

3.14**trouble**

tout déficit d'une structure ou fonction psychologique, physiologique ou anatomique

NOTE Un trouble n'est pas un handicap s'il n'entre pas en conflit avec la réalisation d'une tâche. Voir également **handicap** (3.10).

3.15
désignateur implicite
mnémonique
menu mnémonique

partie du nom d'une option ou du label d'une commande utilisée sur un clavier

3.16
activation implicite
«implicit focus»

état dans lequel le point d'insertion se déplace lorsque le pointeur passe ou s'arrête sur une fenêtre ou un objet

NOTE 1 En opposition avec **activation explicite** (3.11). Voir également **activation par le clavier** (3.20).

NOTE 2 La navigation par le clavier propose l'activation implicite en sélectionnant tout objet couramment désigné par le curseur d'insertion.

3.17
point d'insertion
«input focus»

attribution courante de l'entrée par un dispositif d'entrée à un objet de l'interface utilisateur

EXEMPLE Activation au pointeur et activation par le clavier.

3.18
clavier

dispositif matériel (ou équivalent logique) constitué d'un certain nombre de boutons mécaniques (touches) que l'utilisateur actionne pour saisir des caractères dans un système

NOTE Il est à noter qu'un clavier logique peut représenter des touches (par exemple un clavier à l'écran) ou ne pas les représenter (par exemple la reconnaissance vocale). [ISO/TS 16071:2003](https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/1fc63c53-3702-43e3-a724-3bdabc9ee51e/iso-ts-16071-2003)

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/1fc63c53-3702-43e3-a724-3bdabc9ee51e/iso-ts-16071-2003>

3.19
équivalents clavier

touches ou combinaisons de touches permettant d'accéder à des fonctions habituellement activées par un dispositif de pointage

3.20
activation par le clavier
«keyboard focus»

attribution courante de l'entrée du clavier ou équivalent à un objet de l'interface utilisateur

NOTE Pour une fenêtre, l'activation est indiquée par un indicateur de l'état actif; pour un objet individuel, l'activation est indiquée par un curseur d'insertion.

3.21
bascule

mode dans lequel une touche de modification reste logiquement enfoncée (active) en combinaison avec une seule frappe subséquente sur une touche non modificatrice

NOTE En opposition à **verrou** (3.22).

3.22
verrou

mode permanent dans lequel toute touche de modification reste logiquement enfoncée (active) en combinaison avec un nombre indéfini de frappes subséquentes jusqu'à la désactivation du mode verrou

NOTE En opposition à **bascule** (3.21).

3.23**code mnémorique**

code qui fournit de l'information significative pour l'utilisateur et qui possède une certaine association avec les mots qu'il représente

NOTE Les codes mnémoriques se composent fréquemment de caractères alphanumériques ce qui les rend plus faciles à mémoriser. De nombreux codes mnémoriques sont des abréviations.

[ISO 9241-12:1998, définition 3.2.1]

3.24**touche de modification**

touche du clavier modifiant l'action ou l'effet d'une autre touche ou du dispositif de pointage

EXEMPLE 1 La touche majuscule étend la sélection en cours dans le sens du déplacement du pointeur au lieu de déplacer la position du curseur de texte.

EXEMPLE 2 La touche contrôle ou de commande transforme l'action des touches du clavier d'entrée de texte en commandes.

3.25**touches souris**

caractéristique logicielle du système permettant de commander par le clavier les mouvements du pointeur et les fonctions des boutons de souris

3.26**objet**

entité présentée à l'utilisateur au cours du dialogue

NOTE Aussi bien les entités pertinentes pour la tâche (telles qu'une lettre, un ordre de vente, des pièces électroniques, un schéma d'installation électrique) que les entités de l'interface utilisateur (telles qu'une icône, une fenêtre, un bouton de fonction) sont considérées comme des objets. Les différents types d'objets sont les objets texte, les objets graphiques ou les objets de contrôle. L'utilisateur peut manipuler directement certains de ces objets.

[ISO 9241-16:1999, définition 3.13]

3.27**pointeur**

symbole graphique qui se déplace sur l'écran à l'aide d'un dispositif de pointage au gré des opérations

[ISO 9241-16:1999, définition 3.15]

NOTE Bien que le pointeur soit parfois appelé « curseur de pointage », la présente Spécification technique utilise le terme curseur seulement pour la sélection ou la localisation de l'entrée par le clavier. Voir également **curseur d'activation** (3.12) et **curseur de texte** (3.34).

3.28**activation par le pointeur****« pointer focus »**

attribution courante de l'entrée du dispositif de pointage à une fenêtre

NOTE La fenêtre activée par le pointeur présente généralement une caractéristique distinctive telle qu'une bordure et/ou une barre de titre en surbrillance.

3.29**répétition des touches**

caractéristique logicielle du système qui permet à l'utilisateur de régler le délai avant la répétition d'une touche ainsi que la fréquence de la répétition, pour permettre aux utilisateurs présentant des troubles de la coordination de relâcher les touches