Rapport de conformité en matière d'accessibilité (ACR)

Édition internationale — Fondé sur le VPAT® version 2.5Rev INT (avril 2025) · Traduction informative : la version de référence est l'anglaise

Nom et version du produit	**Educaplay (educaplay.com) — plateforme cloud de jeux éducatifs, publication continue (SaaS). Version évaluée : plateforme de production, juillet 2026.**
Date du rapport	3 novembre 2026
Description du produit	Educaplay est une plateforme web de création et de jeu de jeux éducatifs. Elle propose 19 types de jeu (quiz, mots croisés, mots mêlés, association, dictée, cartes interactives, video quiz, etc.), une création assistée par IA, des rapports de scores et des intégrations avec les plateformes éducatives (Google Classroom, Microsoft Teams, LTI 1.1/1.3, SCORM, iframe). Les joueurs n'ont pas besoin de compte pour jouer.
Coordonnées	soporte@educaplay.com — Educaplay est développé par ADR Formación (Espagne).
Notes	Ce rapport couvre la plateforme web Educaplay : portail public, lecteur de jeux (les 19 types), environnement auteur, rapports et surfaces d'intégration LMS. Le contenu des jeux est créé par les auteurs (enseignants, formateurs) ; l'accessibilité d'un jeu donné dépend aussi des choix de son auteur (médias, limites de temps, type de jeu). La publicité tierce de l'offre gratuite échappe au contrôle d'Educaplay ; les offres payantes n'affichent aucune publicité.

Méthodes d'évaluation utilisées	Auto-évaluation interne préliminaire (juillet 2026) : revue experte de la plateforme au regard des WCAG 2.2, avec inspection en direct du portail public et tests pratiques de types de jeu représentatifs (Mots croisés, Froggy Jumps, Quiz) couvrant la sémantique du DOM, l'utilisation au clavier, les attributs ARIA et le comportement des limites de temps. Un lot de remédiation issu de cette évaluation a été déployé et revérifié en direct le 20-07-2026. En novembre 2026, les anomalies relevées par un audit automatique axe-core (WCAG 2.2 AA) des pages de comparaison ont été corrigées et vérifiées en direct dans l'environnement de développement : contraste du texte des en-têtes des pages d'information, focus visible des boutons en mode contraste élevé, tableaux défilants accessibles au clavier et dotés d'un nom accessible, lien du pied de page exposé aux technologies d'assistance et bouton flottant placé dans un point de repère. Un audit formel avec tests des technologies d'assistance est prévu ; les niveaux de conformité de ce rapport sont préliminaires et seront mis à jour au fil de l'audit.

Normes et référentiels applicables

Ce rapport couvre le degré de conformité aux normes et référentiels d'accessibilité suivants :

NORME/RÉFÉRENTIEL	INCLUS DANS LE RAPPORT
Web Content Accessibility Guidelines 2.0 (W3C, 2008)	Niveau A : Oui · Niveau AA : Oui · Niveau AAA : Non
Web Content Accessibility Guidelines 2.1 (W3C, 2018)	Niveau A : Oui · Niveau AA : Oui · Niveau AAA : Non
Web Content Accessibility Guidelines 2.2 (W3C, 2023)	Niveau A : Oui · Niveau AA : Oui · Niveau AAA : Non
Revised Section 508 — norme fédérale d'accessibilité des États-Unis (2017)	Oui
EN 301 549 Exigences d'accessibilité des produits et services TIC (V3.2.1, 2021) — norme de l'UE	Oui

Termes

Les termes de la colonne « Niveau de conformité » sont définis comme suit (entre parenthèses, le terme original anglais du VPAT®) :

- Pris en charge (Supports) : le produit offre au moins une méthode satisfaisant le critère sans défaut connu, ou avec une facilitation équivalente.
- Partiellement pris en charge (Partially Supports) : certaines fonctionnalités ne satisfont pas le critère.
- Non pris en charge (Does Not Support) : la majorité des fonctionnalités ne satisfont pas le critère.
- Non applicable (Not Applicable) : le critère n'est pas pertinent pour le produit.
- Non évalué (Not Evaluated) : le produit n'a pas été évalué au regard du critère. Réservé aux critères AAA des WCAG.

Note importante sur le statut de ce rapport : les niveaux de conformité reflètent une auto-évaluation interne préliminaire (voir les méthodes d'évaluation). La mention « constat préliminaire » correspond à la meilleure estimation actuelle d'Educaplay dans l'attente d'un audit formel avec technologies d'assistance. Cette traduction est fournie à titre informatif ; en cas de divergence, la version anglaise de l'ACR prévaut.

Rapport WCAG 2.x

Les tableaux 1 et 2 documentent également la conformité à la Revised Section 508 (les chapitres 5 et 6 incorporent WCAG 2.0 AA) et à l'EN 301 549 (clause 9 — Web, qui incorpore WCAG 2.1 AA). La colonne WCAG indique la version d'introduction de chaque critère. Les intitulés des critères sont conservés en anglais, car ce sont des identifiants normatifs.

Tableau 1 : Critères de succès, niveau A

CRITÈRE	WCAG	NIVEAU DE CONFORMITÉ	REMARQUES ET EXPLICATIONS
1.1.1 Non-text Content (Contenu non textuel)	2.0	Partiellement pris en charge	Les images du portail ont une alternative textuelle et celles examinées dans le lecteur avaient un attribut alt. Toutefois, dans les types de jeu « arcade » (p. ex. Froggy Jumps), la surface de jeu est dessinée sur un canvas HTML sans alternative textuelle, et certains contrôles-icônes du lecteur n'ont pas de nom accessible. Les alternatives des médias téléversés dépendent de l'auteur de chaque jeu.

CRITÈRE	WCAG	NIVEAU DE CONFORMITÉ	REMARQUES ET EXPLICATIONS
1.2.1 Audio-only and Video-only (Prerecorded)	2.0	Partiellement pris en charge	La plupart de l'audio des jeux est générée à partir du texte affiché (synthèse vocale) ; une version textuelle équivalente existe donc dans le jeu. L'audio téléversé par les auteurs (p. ex. Dictées) n'a pas toujours d'alternative textuelle visible avant la révélation de la réponse.
1.2.2 Captions (Prerecorded) (Sous-titres)	2.0	Partiellement pris en charge	Les Video Quiz peuvent utiliser des vidéos YouTube, qui conservent les sous-titres disponibles sur YouTube. Pour les vidéos téléversées, les sous-titres doivent déjà être incrustés dans le fichier ; fournir des médias sous-titrés relève de la responsabilité de l'auteur du jeu. Educaplay n'offre pas encore d'outil de sous-titrage dans le lecteur natif.
1.2.3 Audio Description or Media Alternative (Prerecorded)	2.0	Partiellement pris en charge	Dépend des médias choisis par l'auteur du jeu ; la plateforme ne fournit pas encore d'outil d'audiodescription.
1.3.1 Info and Relationships (Information et relations)	2.0	Partiellement pris en charge	Le portail utilise des points de repère (main, nav, footer) et des titres. Les types de jeu « formulaire » (Quiz, Mots croisés, Texte à trous, Dictée) exposent des champs avec étiquette programmatique, mais certaines étiquettes sont génériques (p. ex. « insérer une lettre » sans contexte de ligne/colonne) et la hiérarchie des titres n'est pas strictement correcte sur certaines pages. Depuis novembre 2026, les tableaux comparatifs ont un titre programmatique (caption) et tout le contenu des pages de comparaison revues se trouve dans des points de repère.
1.3.2 Meaningful Sequence (Ordre séquentiel logique)	2.0	Partiellement pris en charge	L'ordre du DOM suit généralement l'ordre visuel sur le portail et dans les jeux « formulaire ». Vérification à mener sur les 19 types de jeu.
1.3.3 Sensory Characteristics (Caractéristiques sensorielles)	2.0	Pris en charge	Les consignes sont données sous forme de texte et ne reposent pas uniquement sur la forme, l'emplacement ou le son. Constat préliminaire.
1.4.1 Use of Color (Utilisation de la couleur)	2.0	Partiellement pris en charge	Le retour correct/incorrect combine couleur, icônes, mouvement et évolution du score dans les types examinés. Vérification systématique de tous les types à mener.

CRITÈRE	WCAG	NIVEAU DE CONFORMITÉ	REMARQUES ET EXPLICATIONS
1.4.2 Audio Control (Contrôle du son)	2.0	Pris en charge	Le lecteur fournit un contrôle permanent Son activé/désactivé ; l'audio des jeux ne se lance pas automatiquement sur les pages du portail.
2.1.1 Keyboard (Clavier)	2.0	Partiellement pris en charge	Les types à saisie de texte (Mots croisés, Dictée, Texte à trous en mode saisie) sont utilisables au clavier et, depuis le lot de remédiation de juillet 2026 (vérifié en direct le 20-07-2026), les réponses à choix multiple sont des cases à cocher natives focalisables (motif visually-hidden), atteignables avec Tab et utilisables au clavier. Depuis novembre 2026, les tableaux comparatifs à défilement horizontal reçoivent le focus et défilent avec les flèches. Les interactions « arcade » et de glisser-déposer (Froggy Jumps, Memory) nécessitent toujours un pointeur et restent une priorité de remédiation.
2.1.2 No Keyboard Trap (Pas de piège au clavier)	2.0	Pris en charge	Aucun piège au clavier constaté lors de l'examen préliminaire ; le focus peut toujours être déplacé avec les touches standard.
2.1.4 Character Key Shortcuts (Raccourcis d'un caractère)	2.1	Non applicable	Le produit n'implémente pas de raccourcis à un seul caractère.
2.2.1 Timing Adjustable (Réglage du délai)	2.0	Partiellement pris en charge	Les limites de temps sont désactivées par défaut dans la plupart des types et fixées par l'auteur. Certains types comportent un compte à rebours par question (p. ex. Froggy Jumps, 20 s par défaut, réglable par l'auteur) ; le joueur ne peut pas prolonger un délai fixé par l'auteur. Le mode multijoueur en direct laisse la question ouverte jusqu'à ce que tous répondent, sauf si l'animateur active un compte à rebours.
2.2.2 Pause, Stop, Hide (Mettre en pause, arrêter, masquer)	2.0	Partiellement pris en charge	Les jeux peuvent être mis en pause depuis le lecteur. Dans l'offre gratuite, la publicité tierce peut contenir des éléments en mouvement qu'Educaplay ne contrôle pas ; les offres payantes suppriment toute publicité.
2.3.1 Three Flashes or Below Threshold (Pas plus de trois flashs)	2.0	Pris en charge	Aucun contenu clignotant identifié dans le lecteur ni sur le portail. Constat préliminaire.

CRITÈRE	WCAG	NIVEAU DE CONFORMITÉ	REMARQUES ET EXPLICATIONS
2.4.1 Bypass Blocks (Contourner des blocs)	2.0	Pris en charge	Des régions de repère sont fournies et, dans le lot de juillet 2026, un lien visible « aller au contenu » a été ajouté comme premier élément focalisable du portail (vérifié en direct le 20-07-2026).
2.4.2 Page Titled (Titre de page)	2.0	Pris en charge	Les pages portent des titres descriptifs incluant le nom et le type du jeu.
2.4.3 Focus Order (Parcours du focus)	2.0	Partiellement pris en charge	Le parcours du focus suit une séquence logique dans les flux examinés ; vérification complète des types et boîtes de dialogue à mener.
2.4.4 Link Purpose (In Context) (Fonction du lien)	2.0	Partiellement pris en charge	La quasi-totalité des liens examinés ont un nom descriptif ; des liens-icônes isolés sans nom accessible ont été détectés et sont en file de remédiation.
2.5.1 Pointer Gestures (Gestes du pointeur)	2.1	Pris en charge	Aucun geste multipoint ni basé sur un tracé n'est requis ; toutes les interactions sont à pointeur unique.
2.5.2 Pointer Cancellation (Annulation de l'action du pointeur)	2.1	Pris en charge	L'activation a lieu au relâchement (up-event) dans les interfaces examinées. Constat préliminaire.
2.5.3 Label in Name (Étiquette dans le nom)	2.1	Pris en charge	Les étiquettes visibles examinées sont contenues dans le nom accessible correspondant. Constat préliminaire.
2.5.4 Motion Actuation (Activation par le mouvement)	2.1	Non applicable	Aucune fonction n'est commandée par le mouvement de l'appareil ou de l'utilisateur.
3.1.1 Language of Page (Langue de la page)	2.0	Pris en charge	Les pages déclarent l'attribut de langue. La langue de l'interface de chaque jeu est définie par son auteur indépendamment du contenu (27 langues disponibles).
3.2.1 On Focus (Au focus)	2.0	Pris en charge	La prise de focus ne déclenche pas de changement de contexte. Constat préliminaire.
3.2.2 On Input (À la saisie)	2.0	Pris en charge	Modifier un réglage ou saisir des données ne provoque pas de changement de contexte inattendu. Constat préliminaire.

CRITÈRE	WCAG	NIVEAU DE CONFORMITÉ	REMARQUES ET EXPLICATIONS
3.2.6 Consistent Help (Aide cohérente)	2.2	Pris en charge	L'aide (Support/Centre d'aide) est disponible à un emplacement cohérent dans l'en-tête et le pied de page ; chaque jeu expose un contrôle Information à une position cohérente du lecteur.
3.3.1 Error Identification (Identification des erreurs)	2.0	Partiellement pris en charge	Le retour sur les réponses est visuel et sonore ; les erreurs des formulaires du portail sont décrites en texte. L'annonce programmatique des erreurs aux technologies d'assistance n'est pas encore systématique (voir 4.1.3).
3.3.2 Labels or Instructions (Étiquettes ou consignes)	2.0	Partiellement pris en charge	Les jeux fournissent des consignes via le contrôle Information et des invites à l'écran. Les contrôles du portail ont été corrigés en juillet 2026 ; quelques champs sans étiquette programmatique subsistent et sont en cours de correction.
3.3.7 Redundant Entry (Saisie redondante)	2.2	Pris en charge	Les processus n'exigent pas de ressaisir des informations déjà fournies dans la session.
4.1.1 Parsing (Analyse syntaxique)	2.0	Pris en charge	Obsolète et supprimé dans WCAG 2.2. Indiqué pour compatibilité WCAG 2.0/2.1 : aucune erreur d'analyse affectant les technologies d'assistance identifiée.
4.1.2 Name, Role, Value (Nom, rôle et valeur)	2.0	Partiellement pris en charge	Après le lot de juillet 2026 (vérifié en direct le 20-07-2026) : les contrôles du lecteur (Commencer, Son, Information, Abandonner, Options, Plein écran) sont des boutons natifs avec nom accessible, l'iframe du jeu porte un titre descriptif, les cases des mots croisés exposent un nom contextualisé (ligne, colonne et indice) et les boutons du portail ont été corrigés (0 sans nom sur 243 échantillonnés). En novembre 2026, un lien du pied de page masqué aux technologies d'assistance mais focalisable a été corrigé. Lacunes restantes : les surfaces canvas n'exposent ni nom/rôle/valeur, certaines flèches de navigation du jeu n'ont pas de nom accessible et l'état sélectionné des cartes de réponse n'est pas encore exposé programmatiquement.

Tableau 2 : Critères de succès, niveau AA

CRITÈRE	WCAG	NIVEAU DE CONFORMITÉ	REMARQUES ET EXPLICATIONS
1.2.4 Captions (Live) (Sous-titres en direct)	2.0	**Non applicable**	Le produit ne diffuse pas de médias audio ou vidéo en direct. Les sessions multijoueurs ne sont pas des flux médias.
1.2.5 Audio Description (Prerecorded) (Audiodescription)	2.0	**Partiellement pris en charge**	Dépend des médias choisis par l'auteur ; la plateforme ne fournit pas d'outil d'audiodescription.
1.3.4 Orientation	2.1	**Pris en charge**	L'interface est adaptative et fonctionne en portrait comme en paysage.
1.3.5 Identify Input Purpose (Fonction des champs)	2.1	**Partiellement pris en charge**	Un correctif standardisant les jetons autocomplete des formulaires de connexion et d'inscription (« email », « current-password », « new-password », « name ») et étiquetant le champ nom a été déployé dans le lot de juillet 2026 ; vérification depuis une session déconnectée en attente.
1.4.3 Contrast (Minimum) (Contraste minimal)	2.0	**Partiellement pris en charge**	La plupart des textes atteignent 4,5:1. Dans le lot de juillet 2026 (vérifié le 20-07-2026), le menu principal est passé en grand texte (seuil 3:1 atteint sur le vert de la marque) et les petites étiquettes du lecteur ont été placées sur des pastilles sombres dépassant 12:1. Un balayage complet des contrastes des autres composants et états est en cours. En novembre 2026, le texte des en-têtes des pages d'information (Qui sommes-nous, Recherche et pages de comparaison) est passé à au moins 4,5:1 (mesuré entre 4,9:1 et 5,9:1). Les joueurs peuvent activer un mode contraste élevé depuis les réglages du jeu, et l'enseignant peut l'activer pour chaque invité. Lors d'une vérification en novembre 2026 sur sept types de jeu avec les couleurs par défaut, tout le texte mesuré atteignait au moins 4,5:1 avec le mode activé. Les clients de l'offre Commerciale peuvent appliquer leurs propres couleurs au lecteur.
1.4.4 Resize Text (Redimensionnement du texte)	2.0	**Partiellement pris en charge**	Le zoom navigateur à 200 % garde le portail utilisable ; le comportement de tous les types de jeu à 200 % reste à vérifier entièrement.

CRITÈRE	WCAG	NIVEAU DE CONFORMITÉ	REMARQUES ET EXPLICATIONS
1.4.5 Images of Text (Texte sous forme d'image)	2.0	Pris en charge	Le texte est rendu en tant que texte dans toute l'interface ; les images de texte se limitent aux logos.
1.4.10 Reflow (Redisposition)	2.1	Partiellement pris en charge	Le portail se redispose à 320 px CSS. Les plateaux de jeu s'adaptent à la fenêtre ; certains jeux de plateau peuvent nécessiter un défilement bidimensionnel à fort zoom.
1.4.11 Non-text Contrast (Contraste du contenu non textuel)	2.1	Partiellement pris en charge	Les contrôles clés examinés semblent atteindre 3:1 ; la mesure systématique par composant et par état reste à faire.
1.4.12 Text Spacing (Espacement du texte)	2.1	Partiellement pris en charge	Aucune perte de contenu constatée avec un espacement ajusté sur le portail ; vérification à mener dans le lecteur.
1.4.13 Content on Hover or Focus (Contenu au survol ou au focus)	2.1	Pris en charge	Les infobulles et contenus au survol examinés peuvent être ignorés et restent persistants. Constat préliminaire.
2.4.5 Multiple Ways (Accès multiples)	2.0	Pris en charge	Les jeux sont accessibles par recherche, annuaire de ressources, type de jeu, étiquettes et profil d'auteur.
2.4.6 Headings and Labels (En-têtes et étiquettes)	2.0	Partiellement pris en charge	En-têtes et étiquettes sont globalement descriptifs ; des étiquettes génériques (champs « insérer une lettre » répétés) et des séquences de titres non hiérarchiques ont été identifiées.
2.4.7 Focus Visible (Visibilité du focus)	2.0	Partiellement pris en charge	La navigation au clavier sur le portail affiche un contour de focus visible de 3 px. Le contraste de l'indicateur sur fonds clairs et sa couverture de tous les composants personnalisés et du lecteur restent à vérifier. Depuis novembre 2026, les boutons conservent leur indicateur de focus en mode couleurs forcées (contraste élevé).
2.4.11 Focus Not Obscured (Minimum) (Focus non masqué)	2.2	Partiellement pris en charge	À vérifier vis-à-vis des superpositions du lecteur (bandeau d'énoncé, pied flottant).

CRITÈRE	WCAG	NIVEAU DE CONFORMITÉ	REMARQUES ET EXPLICATIONS
2.5.7 Dragging Movements (Mouvements de glissement)	2.2	Partiellement pris en charge	Plusieurs types de jeu utilisent le glisser-déposer comme interaction principale. Certains offrent une alternative à pointeur simple (p. ex. Oui ou Non accepte l'appui sur des boutons) ; une alternative au clic n'existe pas encore dans tous les types concernés. Priorité de remédiation.
2.5.8 Target Size (Minimum) (Taille de la cible)	2.2	Partiellement pris en charge	Les contrôles principaux respectent le minimum de 24×24 px CSS ; de petites cibles peuvent exister dans les plateaux denses (cases de mots croisés) sur petits écrans. Vérification à mener.
3.1.2 Language of Parts (Langue d'un passage)	2.0	Partiellement pris en charge	La langue de l'interface de chaque jeu est définie par l'auteur et marquée programmatiquement ; les passages en langue étrangère dans le contenu de l'auteur ne sont pas toujours marqués.
3.2.3 Consistent Navigation (Navigation cohérente)	2.0	Pris en charge	La navigation est cohérente sur le portail ; la disposition du lecteur est cohérente entre les types de jeu.
3.2.4 Consistent Identification (Identification cohérente)	2.0	Pris en charge	Les composants de même fonction sont identifiés de façon cohérente (Partager, Options, Plein écran).
3.3.3 Error Suggestion (Suggestion après une erreur)	2.0	Partiellement pris en charge	Les formulaires du portail proposent des corrections le cas échéant ; dans le jeu, le retour signale les réponses incorrectes, les suggestions relevant du choix pédagogique de l'auteur.
3.3.4 Error Prevention (Legal, Financial, Data) (Prévention des erreurs)	2.0	Pris en charge	Les actions destructrices (p. ex. réinitialiser les classements) exigent une confirmation explicite et sont signalées comme irréversibles ; les achats suivent un processus standard vérifiable.
3.3.8 Accessible Authentication (Minimum) (Authentification accessible)	2.2	Pris en charge	Vérifié en juillet 2026 : l'authentification se fait par e-mail/mot de passe avec collage autorisé et contrôle d'affichage du mot de passe, ou via des fournisseurs tiers (Google, Facebook). Aucun CAPTCHA ni autre test cognitif sur les formulaires de connexion et d'inscription.

CRITÈRE	WCAG	NIVEAU DE CONFORMITÉ	REMARQUES ET EXPLICATIONS
4.1.3 Status Messages (Messages d'état)	2.1	Partiellement pris en charge	Une région « live » polie a été ajoutée au lecteur dans le lot de juillet 2026 ; les annonces de progression des questions ont été vérifiées en direct le 20-07-2026. La couverture des annonces de score, de vies et de retour sur les réponses dans tous les types et modes est en cours d'achèvement.

Tableau 3 : Critères de succès, niveau AAA

Les critères de niveau AAA n'ont pas été évalués et ne sont pas revendiqués dans ce rapport.

Rapport Revised Section 508

Chapitre 3 : Critères de performance fonctionnelle (FPC)

CRITÈRE	NIVEAU DE CONFORMITÉ	REMARQUES ET EXPLICATIONS
302.1 Sans vision	Partiellement pris en charge	Les types à saisie de texte et à choix multiple sont utilisables avec un lecteur d'écran après le lot de juillet 2026 (étiquettes de cases contextualisées, réponses focalisables, annonces par région « live »), avec des affinements en attente (exposition de l'état sélectionné, annonces des retours). Les types « arcade » en canvas ne sont pas encore utilisables sans vision. Les auteurs peuvent activer l'audio par synthèse vocale du contenu.
302.2 Avec vision limitée	Partiellement pris en charge	Plein écran, mise à l'échelle adaptative, zoom navigateur et synthèse vocale aident les utilisateurs malvoyants. Les joueurs peuvent aussi activer un mode contraste élevé et une police adaptée à la dyslexie depuis les réglages du jeu. Certaines combinaisons avec la couleur de marque restent sous le contraste minimal (voir WCAG 1.4.3).
302.3 Sans perception des couleurs	Pris en charge	La couleur n'est pas le seul vecteur d'information dans les flux examinés ; le retour combine couleur, icônes, texte et son.

CRITÈRE	NIVEAU DE CONFORMITÉ	REMARQUES ET EXPLICATIONS
302.4 Sans audition	Partiellement pris en charge	La quasi-totalité du contenu est visuelle et textuelle ; l'audio est optionnel et le plus souvent généré à partir de texte visible. Les types intrinsèquement auditifs (Dictée) ne sont utilisables sans audition qu'après révélation de la réponse ; les sous-titres des vidéos téléversées dépendent de l'auteur.
302.5 Avec audition limitée	Partiellement pris en charge	L'audio est complémentaire dans la plupart des types ; un interrupteur de son est fourni. La granularité du volume dépend du système/navigateur.
302.6 Sans parole	Pris en charge	Aucune fonction ne requiert d'entrée vocale.
302.7 Avec manipulation limitée	Partiellement pris en charge	Les types à saisie de texte et à choix multiple sont utilisables au clavier (vérifié en direct le 20-07-2026) ; les types de glisser-déposer et « arcade » exigent toujours un contrôle fin du pointeur. Les limites de temps sont configurables et désactivées par défaut dans la plupart des types.
302.8 Avec portée et force limitées	Partiellement pris en charge	Le produit s'utilise avec des dispositifs de pointage standard et partiellement au clavier ; aucune action simultanée n'est exigée.
302.9 Avec limitations de langage, cognitives et d'apprentissage	Partiellement pris en charge	Mécaniques simples et cohérentes ; consignes par jeu ; pas de pression temporelle par défaut dans la plupart des types ; vies et difficulté configurables. Dans l'offre gratuite, la publicité tierce ajoute de la distraction ; les offres payantes la suppriment.

Chapitre 4 : Matériel

CRITÈRE	NIVEAU DE CONFORMITÉ	REMARQUES ET EXPLICATIONS
4.x Matériel	Non applicable	Educaplay est une application web (SaaS) ; aucun matériel n'est fourni.

Chapitre 5 : Logiciels

CRITÈRE	NIVEAU DE CONFORMITÉ	REMARQUES ET EXPLICATIONS
501.1 Portée — incorporation des WCAG 2.0 AA	Voir section WCAG	Educaplay est un logiciel web ; la conformité WCAG est rapportée dans la section WCAG 2.x du présent document.

CRITÈRE	NIVEAU DE CONFORMITÉ	REMARQUES ET EXPLICATIONS
502 Interopérabilité avec les technologies d'assistance	Partiellement pris en charge	Le produit s'exécute dans le navigateur et s'appuie sur la sémantique HTML/ARIA standard, exposée aux technologies d'assistance. Les lacunes identifiées (icônes sans nom, surfaces canvas, absence d'annonces d'état) sont décrites dans la section WCAG.
503 Applications	Partiellement pris en charge	Le produit respecte les modes de contraste et le zoom du navigateur ; sur les pages du portail, le zoom par pincement sur mobile est désactivé et en cours de révision. Aucune restriction d'entrée non standard identifiée.
504 Outils auteur	Partiellement pris en charge	Educaplay est un outil auteur de jeux éducatifs. Il permet de créer du contenu avec des caractéristiques accessibles (alternatives textuelles, synthèse vocale, temps illimité par défaut, langue d'interface par jeu), mais ne guide pas encore les auteurs par des invites ou vérifications d'accessibilité (demander l'alt, avertir des limites de temps). Amélioration prévue.

Chapitre 6 : Documentation et services d'assistance

CRITÈRE	NIVEAU DE CONFORMITÉ	REMARQUES ET EXPLICATIONS
602.2 Caractéristiques d'accessibilité et de compatibilité	Partiellement pris en charge	Le Centre d'aide documente les fonctions du produit ; une documentation dédiée à l'accessibilité est en préparation (ce rapport et la déclaration en font partie).
602.3 Documentation d'assistance électronique	Pris en charge	Toute la documentation d'assistance est du contenu web (Centre d'aide), soumis à la conformité WCAG décrite dans ce rapport.
602.4 Formats alternatifs pour la documentation non électronique	Non applicable	Aucune documentation d'assistance non électronique n'est fournie.
603.2 Informations sur les caractéristiques d'accessibilité et de compatibilité	Pris en charge	L'assistance est joignable par e-mail (soporte@educaplay.com) et renseigne sur les caractéristiques d'accessibilité.
603.3 Prise en compte des besoins de communication	Pris en charge	L'assistance est fournie par écrit, par e-mail, en espagnol et en anglais, ce qui convient aux utilisateurs ne pouvant pas utiliser une assistance téléphonique.

Rapport EN 301 549

Le tableau suivant résume la conformité aux clauses de l'EN 301 549. La clause 9 (Web) incorpore WCAG 2.1 niveau AA et est détaillée dans la section WCAG.

CLAUSE	NIVEAU DE CONFORMITÉ	REMARQUES ET EXPLICATIONS
4.2 Déclarations de performances fonctionnelles	Partiellement pris en charge	Correspond aux critères de performance fonctionnelle rapportés dans la section Section 508 (302.1–302.9) : utilisation sans vision, avec vision limitée, sans perception des couleurs, sans audition, avec audition limitée, sans capacité vocale, avec manipulation ou force limitée, avec portée limitée, minimisation des déclencheurs de crises photosensibles, avec cognition limitée. Voir cette section pour le détail.
5. Exigences génériques	Partiellement pris en charge	5.2 Activation des fonctions d'accessibilité : aucune fonction nécessitant une activation. 5.3 Biométrie : non applicable. 5.4 Préservation des informations d'accessibilité lors des conversions : partielle — les exports PDF imprimables et les paquets SCORM ne préservent pas encore toute la sémantique de la version en ligne.
6. TIC avec communication vocale bidirectionnelle	Non applicable	Le produit n'offre pas de communication vocale bidirectionnelle.
7. TIC avec capacités vidéo	Partiellement pris en charge	Les Video Quiz lisent des vidéos choisies par l'auteur (YouTube ou téléversées). L'affichage des sous-titres dépend de la source : les sous-titres YouTube sont disponibles lorsque l'auteur choisit des vidéos sous-titrées ; pour les vidéos téléversées, les sous-titres doivent être incrustés dans le fichier par l'auteur, le lecteur natif n'incluant pas encore de piste de sous-titres.
9. Web	Partiellement pris en charge	Rapporté dans la section WCAG 2.x du présent document (la couverture WCAG 2.1 AA figure dans les tableaux de niveaux A et AA).

CLAUSE	NIVEAU DE CONFORMITÉ	REMARQUES ET EXPLICATIONS
10. Documents non web	Partiellement pris en charge	Les exports PDF imprimables sont des PDF balisés : un échantillon vérifié en juillet 2026 contient un arbre de structure avec titres (H1–H3), paragraphes, balises de tableau et de lien, du texte réel extractible et une langue déclarée. Lacunes constatées dans l'échantillon : 37 images sur 38 sans texte de remplacement et un titre de document constitué d'un nom de fichier interne non descriptif. Le PDF est un complément optionnel ; le jeu interactif reste le format principal.
11. Logiciels	Non applicable	Le produit est fourni exclusivement sous forme de contenu web ; aucun logiciel non web n'est distribué. (Les paquets SCORM contiennent le lecteur web et relèvent des sections Web/WCAG.)
12. Documentation et services d'assistance	Partiellement pris en charge	Voir la section chapitre 6 de la Section 508 : Centre d'aide web, assistance par e-mail en espagnol et en anglais ; documentation dédiée à l'accessibilité en préparation.
13. TIC d'accès aux services relais ou d'urgence	Non applicable	Non applicable au produit.

Avertissement juridique (Educaplay / ADR Formación)

Ce document est fourni à titre d'information et représente l'évaluation actuelle, de bonne foi, de l'accessibilité de la plateforme Educaplay à la date du rapport, selon les méthodes décrites. Il ne constitue ni une certification ni une garantie juridiquement contraignante. Educaplay améliore la plateforme en continu ; les niveaux de conformité peuvent évoluer à chaque version et ce rapport sera révisé à mesure des résultats d'audit. Pour la dernière version ou pour signaler un obstacle d'accessibilité : soporte@educaplay.com.

« Voluntary Product Accessibility Template » et « VPAT » sont des marques de service déposées de l'Information Technology Industry Council (ITI). Ce rapport suit la structure du VPAT® version 2.5Rev INT.