Доступность и трекинг кликабельного видео

Как выпустить хотспоты и оверлеи, которыми смогут пользоваться все и эффект которых можно измерить. Каждый пункт подробно разобран в статье.

А. Слой: хотспоты и оверлеи поверх видео

- [ ] Размещайте хотспоты и оверлеи на прозрачном слое над HTML-элементом video
- [ ] Храните координаты в % от кадра, а не в пикселях, чтобы на телефоне ничего не съезжало
- [ ] Тайминг задавайте через метаданные WebVTT; показывайте и скрывайте элементы по событию cuechange
- [ ] Решите, что делает каждый клик: всплывающий текст, ссылка, квиз или переход по видео

Б. Доступность: ГОСТ Р 52872-2019 и WCAG 2.2 AA

- [ ] Цель не меньше 24×24 CSS-пикселя или достаточный отступ вокруг неё (WCAG 2.2, SC 2.5.8)
- [ ] До каждого хотспота можно дойти по Tab, он срабатывает от Enter или пробела, рамка фокуса видна (SC 2.1.1)
- [ ] Оверлей можно закрыть и навести на него курсор, сам он не исчезает (SC 1.4.13)
- [ ] Обозначайте хотспоты формой и текстовой подписью, а не только цветом или движением

В. Трекинг: клик станет данными, только если плеер его отправит

- [ ] Отправляйте xAPI-утверждение на каждый клик (actor – interacted – хотспот), а не только в конце
- [ ] Для самого ролика используйте глаголы xAPI Video Profile: played, paused, seeked, completed
- [ ] LRS – на базах в России (ч. 5 ст. 18 152-ФЗ); в SCORM клик записывается как фиксированное interaction
- [ ] Спланируйте аналитику: какими хотспотами пользуются, какие игнорируют, где учащиеся уходят

Г. Подходит ли формат: проверьте до разработки

- [ ] Пространственное и исследовательское обучение (оборудование, интерфейс, доп. материал): начните с хотспотов
- [ ] Нужно проверить понимание и получить балл – добавьте квиз в плеере
- [ ] Нужно отработать серьёзное решение – ветвящийся сценарий: дороже всего, но учит принимать решения
- [ ] Клик по хотспоту – вовлечённость, а не освоение: «кликнул все хотспоты» не значит «завершил»