

<b>Statut du document</b>	<i>W3C Working Draft</i>
<b>Titre</b>	<i>Introduction and Overview of W3C Speech Interface Framework</i> Introduction et survol de l'architecture W3C pour une interface verbale
<b>Mot clé</b>	Présentation et interaction
<b>Source</b>	W3C <a href="http://www.w3.org/TR/2000/WD-voice-intro-20001204/">http://www.w3.org/TR/2000/WD-voice-intro-20001204/</a>
<b>Date de publication</b>	4 décembre 2000
<b>Nombre de pages</b>	13
<b>Langue</b>	Anglais
<b>Lien avec autres normes</b>	Proposition basée sur XML. Notamment, HTML se trouve exclue, car non interprétable par les scripts utilisés dans l'architecture proposée. Constitue une généralisation et un perfectionnement par rapport à <i>Aural CSS</i> , aujourd'hui en usage au bénéfice des aveugles et des analphabètes.
<b>Situation actuelle</b>	
<b>Description</b>	<p>Le W3C, via le <i>Voice Browser Working Group</i>, veut définir plusieurs langages de balisage pour des applications où la parole est le moyen de communication en intrant, en extrant ou les deux. L'ensemble de ces langages sont conçus dans un cadre architectural que cette introduction et survol présente.</p> <p>Un <i>navigateur vocal</i> se définit comme un dispositif, matériel ou logiciel, qui interprète les langages de balisage de la voix pour produire un extrant verbalisé et interpréter un intrant verbal. Des scripts sont utilisés pour préciser en détail ce qui doit être verbalisé et quand. La navigation vocale est essentielle pour les aveugles, les faiblement alphabétisés, certains travailleurs manuels, des situations de la vie quotidienne comme quand on conduit une voiture.</p> <p>Ce document explique l'architecture des composants logiciels et matériels existants dans ce marché, avec un axe <i>reconnaissance de parole</i> vers l'ordinateur et un axe <i>synthèse de parole</i> en provenance de l'ordinateur. Ce qui est proposé comme cadre pour cette communication verbale est un groupe de langages de balisage stratégiquement positionnés par rapport aux composants actuels et prévus du marché. L'idée est de pourvoir aux représentations des signaux et des symboles qui favoriseront l'interopérabilité entre composants. Les langages suivants sont proposés dans des documents distincts en cours d'élaboration :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- reconnaissance de parole : <i>Speech Grammar Markup Language</i>,</li> <li>- <i>N-gram Stochastic Grammar Markup Language</i>.</li> <li>- sémantique de langue naturelle : <i>Natural Language Semantics ML</i>.</li> <li>- gestion d'interaction : <i>VoiceXML 2.0, Reusable Dialog Components</i>.</li> <li>- synthèse de parole : <i>Speech Synthesis ML</i>.</li> </ul> <p>Il est aussi question d'ajouter un groupe en vue d'un <i>Multimodal Dialog ML</i> pour une communication multi-canaux plus aisée.</p>

**Remarque**

Beaucoup d'obstacles de diverses natures à surmonter, mais des applications limitées sont facilement réalisables et les progrès seront rapides en 2002 pour l'anglais, et avec un délai de quelques mois pour le français.

**Lexique anglais-français**

Framework	Cadre	
Voice browser	Navigateur vocal	Outil de navigation Web permettant à l'utilisateur d'indiquer ses choix par la voix, ou de recevoir les extraits de son navigateur sous le mode verbal en tout ou en partie. Note : vocal est quasi synonyme de verbal dans le contexte et il s'oppose à ce qui est « écrit » : clavier, souris, doigt ou stylet sur l'écran tactile...

**Rédacteur :** Richard Parent  
**Organisation source :** Secrétariat du Conseil du trésor  
**Date de publication :** 16 janvier 2001  
**Raison d'être :** Connaissance technologique  
**Programme gouvernemental :** Inforoutes et ressources informationnelles  
**Nom du modificateur :**  
**Date de dernière modification :**  
**Note numéro :** 85