



« DESIGN POUR TOUSTES, DESIGN DE/ POUR LA DIVERSITE »

LES ACTEURS

> DnMade Objet 3, Démarche de projet en design

> les équipes, Charlotte Delomier, Nathalie Pelisson, Christian Perrin, Christine Ravit,

> Intervenante, Céline Micheland, Designer innovation par les usages et innovation sociale

septembre 2023/ janvier 2024

INNOVATION PAR LES USAGES ET INNOVATION SOCIALE / PRODUIT

Un projet de DESIGN INCLUSIF

DEFINITION

La conception inclusive est une conception qui inclut toute la diversité humaine en ce qui concerne les capacités, la langue, la culture, le sexe, l'âge et d'autres formes de différence humaine.

Concevoir de manière inclusive permet de meilleures expériences pour tout le monde. définition : Inclusive Design Institute (Canada)

L'IDEE DU PROJET

> Le projet, centré utilisateures, a pour objectif de concevoir un objet/système/ service en prenant en compte la diversité humaine. Ce travail, par le biais de recherches documentaires, d'entretiens, d'observations de terrain et d'analyses, permet de s'interroger sur la manière dont le genre, la couleur de peau et la race, le handicap, la corpulence et la taille, la latéralisation corporelle, la cognition, la culture (entre bien d'autres choses) ont une incidence directe sur la vie des utilisateures - plus spécifiquement ici sur la manière dont les aspects matériels et serviciels ont des incidences sur leurs expériences en tant qu'utilisateures.

DEMANDE ET ETAPES DU PROJET

> Temps 1 > septembre 2023
- un travail d'identification puis sélection d'une situation dans laquelle les utilisateures ne sont pas toutes pris.e.s en compte.

> Temps 2 > octobre / novembre 2023
- un travail d'analyse de la situation sélectionnée dont l'enjeu est de la caractériser à partir d'étude de terrain, interviews des personnes concernées, observations, tests / expérimentations.

- on cherche à questionner l'accessibilité les usages, en prenant en compte les profils des personnes et/ou certaines de leurs caractéristiques : corpulence, couleur de peau, motricité (dont motricité fine), posture (physique), culture, mobilité, latéralisation (gaucher/droitier), cognition (dys, par exemple), genre, taille, âge, sens et sensorialités, etc.
- ce travail est conclu par une problématisation, la définition d'un positionnement et la formulation d'un cahier des charges.

> Temps 3 > décembre 2023
- le temps de la recherche par la production d'hypothèses variées et argumentées.

> temps 4 > janvier 2024
- le temps du développement par la reprise en charge de l'hypothèse retenue et mise au point vers le produit.

ESPACE SPORTIF URBAIN NON GENRÉ

Le projet vise à créer des espaces sportifs inclusifs et accessibles à tous, indépendamment du genre, de l'âge ou des capacités physiques. Les installations sont conçues pour être sûres, pratiques et agréables pour tous les utilisateurs.

PERSONNES AGEES DANS LA CUISINE

Le diagramme illustre les difficultés rencontrées par une personne âgée dans une cuisine. Les actions comme verser, transporter, prendre ou attraper sont rendues plus complexes par des obstacles tels que des surfaces glissantes, des objets encombrants ou une mauvaise ergonomie des meubles.

PERSONNES AGEES ET TACHES MENAGERES

Cette section détaille les tâches ménagères courantes (nettoyer, faire la cuisine, etc.) et les obstacles physiques ou cognitifs qu'elles peuvent représenter pour les personnes âgées. Des solutions simples sont proposées pour faciliter ces activités.

SERVICE A TABLE POUR MALVOYANTS

Le service à table est adapté pour permettre aux personnes malvoyantes de profiter pleinement de leurs repas. Cela implique l'utilisation de plaques tactiles, de menus en braille et de formations du personnel.

FAIRE DE LA CUISINE AVEC LES ENFANTS

Cette activité vise à transmettre des valeurs éducatives et à renforcer les liens familiaux à travers la cuisine. Elle favorise l'apprentissage des bases de la cuisine et le respect de l'environnement.

DYSPRAXIE ET HABILLAGE

Le habillage peut être un défi pour les personnes atteintes de dyspraxie. Cette section propose des astuces et des adaptations (comme l'utilisation de boutons à pression ou de vêtements à fermeture facile) pour faciliter le processus.

SOCIALISATION et PUBLICS EHS

Le principe de la cage de Faraday est utilisé pour protéger les personnes souffrant d'hyper-sensibilité électromagnétique (EHS) des ondes radiofréquences. Cela permet de créer un espace plus confortable et sécurisé.

L'INCLUSIVITE PAR LE JEU

Le jeu est un excellent moyen de favoriser l'inclusion sociale. Cette section présente des adaptations pour différents types de déficiences visuelles, permettant à tous de participer et de profiter du jeu.

COURSES ET PMR

Le magasinage est une activité essentielle qui doit être accessible à tous. Cette section explore les défis rencontrés par les personnes à mobilité réduite et propose des solutions pour améliorer l'expérience client.

MALVOYANTS : REPERER IDENTIFIER

Le repérage et l'identification des produits sont des défis majeurs pour les personnes malvoyantes. Cette section propose des outils et des méthodes pour faciliter la navigation dans un magasin.

JARDIN POTAGER ET PERSONNES AGEES

Le jardinage est une activité bénéfique pour la santé et le bien-être. Cette section propose des adaptations pour rendre le jardinage accessible et agréable pour les personnes âgées.

TMS ET GRANDE DISTRIBUTION

Les troubles musculo-squelettiques (TMS) sont une préoccupation majeure pour les employés de grande distribution. Cette section propose des solutions pour prévenir ces troubles et améliorer les conditions de travail.

BRICOLAGE ET MOTRICITE FINE

Le bricolage est une activité enrichissante qui nécessite une motricité fine et une précision. Cette section propose des adaptations pour faciliter ces activités et promouvoir l'accessibilité.

OUVERTURE FERMETURE ET MOTRICITE

L'ouverture et la fermeture de contenants sont des tâches quotidiennes qui peuvent être difficiles pour les personnes souffrant de troubles de la motricité fine. Cette section propose des solutions pour faciliter ces actions.

