

Tous inclus, un jeu pour innover pour tous

Estelle Peyrard, i3-CRG, UMR 9217 CNRS, École Polytechnique, Palaiseau, France

"*Tous Inclus*" est un jeu de plateau conçu pour sensibiliser les étudiants et professionnels au design inclusif. Il vise à les amener à concevoir des produits et services accessibles à une plus large diversité de consommateurs, notamment ceux en situation de handicap, de précarité ou confrontés à des limitations fonctionnelles. Basé sur la méthode de l'utilisateur extrême, il permet d'identifier les obstacles à l'usage et d'innover pour une conception universelle.

Déroulement du jeu

Le module dure 3 à 7 heures et s'adresse aux étudiants en ingénierie, design, marketing et entrepreneuriat. Depuis son lancement, plus de 300 étudiants et professionnels y ont participé.

But du jeu et matériel

Après une introduction de 30 à 40 minutes au design inclusif, s'appuyant sur de nombreux exemples de produit, en équipes, les participants analysent un produit ou service, identifient des difficultés rencontrées par des utilisateurs extrêmes et proposent des solutions.

Pendant ce travail d'équipe, l'animateur ou animatrice leur adresse des « questions guides » visant à challenger leurs préjugés sur le handicap. A l'issue du tour de jeu, chaque équipe présente une solution et une réflexion s'engage sur le caractère universel de la solution.

Le jeu repose sur un plateau de jeu et plusieurs types de cartes :

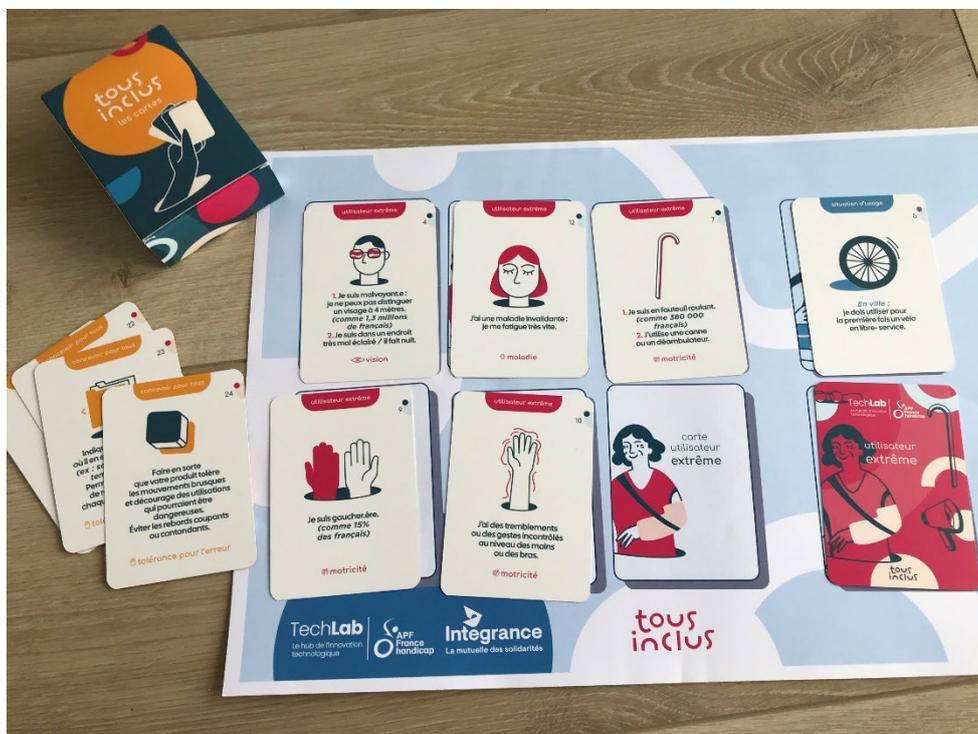
- Situations d'usage (ex. utiliser un vélo en libre-service)
- Utilisateurs extrêmes (ex. personne malvoyante, personne avec une canne)
- Bonnes pratiques de design inclusif (ex. contraste suffisant, facilité de préhension)

Installation nécessaire pour la démonstration :

En fonction du déroulé de la journée, le jeu peut être montré en format « forum » ou en format « atelier »

- En format « forum » : explications sur le fonctionnement du jeu et présentation du matériel de jeu.
Besoins matériels : une table, quelques chaises, et si possible un écran
- En format « atelier » : démonstration d'une partie de jeu (minimum 30 min), avec au minimum 6 personnes, maximum 50 personnes (en équipes de 3 à 5)
Besoins matériels : tables et chaises pour les participants, vidéoprojecteur

Visuels



situation d'usage 11



Dans une agence bancaire :
je dois retirer de l'argent et remettre un chèque.

situation d'usage 5



En ville :
je dois utiliser pour la première fois un vélo en libre-service.

utilisateur extrême

17



Je ne sais pas ou plus écrire.

 cognition

utilisateur extrême

19



1. J'ai un trouble de l'élocution: je parle avec difficulté.
2. Je bégaye.
(comme 5 à 10% des français)

 comportement - communication

utilisateur extrême

4



1. Je suis malvoyant.e : je ne peux pas distinguer un visage à 4 mètres.
(comme 1,3 millions de français)
2. Je suis dans un endroit très mal éclairé / il fait nuit.

 vision

concevoir pour tous

13



Permettre de régler le rythme d'utilisation du produit ou service et de s'arrêter pour reprendre plus tard.

 utilisation simple et intuitive

concevoir pour tous

6



Permettre l'utilisation de votre produit via une commande vocale.

 flexibilité d'utilisation

concevoir pour tous

26



Fournir des commandes ou zones de préhension (*poignées, ...*) suffisamment grandes, espacées et bien délimitées pour ne pas demander de gestes trop précis. (ex : *guide-doigts*)

 effort physique minimal