

Projet DeViNT

Introduction

DeViNT est l'acronyme de **Déficients Visuels et Nouvelles Technologies**. Les projets du même nom sont nés avec la journée DeViNT qui a été organisée d'abord par l'ESSI puis par Polytech'Nice-Sophia en collaboration avec l'INRIA et plusieurs associations.

L'objectif de cette journée était de présenter les nouvelles technologies utiles pour déficients visuels. Différents acteurs (chercheurs, industriels, associations et utilisateurs), confrontaient leurs points de vue sur l'impact de ces technologies sur la vie des handicapés. La dernière journée DeViNT a eu lieu en 2013.

Les projets ont perduré en **collaboration étroite avec des établissements spécialisés qui accueillent des enfants handicapés tel que l'IES Clément Ader, la CLIS, l'IME et l'ESAT.**

Les objectifs

L'objectif des projets DeViNT est de **placer l'utilisateur au centre de la conception**. Comme il s'agit d'utilisateurs handicapés, nous avons été obligés de faire des efforts pour identifier leurs besoins. Ceci constitue une mise en situation idéale pour nous faire **comprendre l'importance du dialogue avec le client** dans notre futur métier d'ingénieur.

Les projets DeViNT ont deux spécificités fortes, en plus de s'adresser à un public qui possède des critères spéciaux, ils doivent être livrés aux instituts à la fin de notre phase de projet pour permettre aux enfants de jouer avec des jeux qui leur sont adaptés.

Le bilan

Au cours des projets DeViNT nous avons appris à :

- **travailler en groupe** : nous nous sommes organisés pour profiter au mieux des compétences de chacun : écriture du code, gestion de groupe, créativité (musique, dessins, ...), qualité d'écoute et de dialogue.
- **utiliser un environnement de travail spécifique** : une synthèse vocale, un modèle de jeu contenant des contraintes d'IHM adaptées aux DV, et des outils pour diffuser les projets auprès des déficients visuels.
- **comprendre les besoins de l'utilisateur** : à travers les différentes rencontres avec les instituts et les enfants.
- **démontrer votre travail à vos utilisateurs** : à mi-parcours, nous sommes allés faire une démonstration à l'IES C. Ader. Les élèves et éducateurs ont testés nos projets et nous ont suggéré des modifications.
- **mettre en place une interface homme machine adéquate** : en effet certains critères ont dû être respectés pour prendre en compte les différents handicaps sur les couleurs, la taille, les formes, etc...