Lisa Melinand

Matricule UDEM : 20253671

01 decembre 23

**COM6402-A-A23 - Recherche - création dans le champ communicationnel**

**Esquisse du projet de recherche-création-action**

**Introduction**

Dans l'univers du cinéma québécois, un besoin criant d'accessibilité et d'inclusivité se fait sentir au sein de nos salles de cinéma et maisons de production. Pour répondre à ce défi, je suis honorée de collaborer au sein du laboratoire cinEXmédia, aux côtés de Louis un étudiant en informatique de l'UdeM et de Gregory, un ami développeur web français. Ensemble, nous nous investissons dans la réalisation d’un projet audacieux : la création d’une plateforme web centralisée, entièrement dédiée à l'accessibilité dans l’industrie du cinéma québécois.

**Contexte et Fondements Théoriques :**

Cette plateforme se veut être un carrefour inclusif et inspirant, dédié à la promotion de toutes les salles de cinéma et maisons de production québécoises. L’objectif principal est de créer un espace où chaque entité trouve sa place, tout en mettant particulièrement en lumière celles qui ont déjà embrassé une démarche résolument accessible, inclusive et anti-validiste.

**Éthique de Recherche-Création-Action :**

Dans notre approche, l’idée maîtresse n’est pas de porter un jugement ou de critiquer les établissements qui n’ont pas encore pleinement intégré les principes d’accessibilité, mais plutôt de favoriser un mélange harmonieux de tous les publics. En exposant les diversités et les différences dans les démarches d’accessibilité des différentes entités, la plateforme aspire à sensibiliser et à inspirer une transformation positive à travers l’industrie. Elle encouragera ainsi une contagion vertueuse, où l’inspiration et l’amélioration continue sont au cœur des échanges et des découvertes, propulsant tout le monde vers un idéal commun d’inclusivité et d’accessibilité universelle. Elle sera enrichie de statistiques actualisées, d’analyses pertinentes et de ressources précieuses, offrant ainsi une vue d'ensemble des initiatives, des progrès et des opportunités d'amélioration en matière d'accessibilité. Les visiteuse(teur)s, qu’iels soient professionnel(le)s, personnes en situation de handicap ou grand public, trouveront des informations utiles, des conseils pratiques et un espace pour échanger et s'engager activement dans la promotion de l’accessibilité.

**Analyse du Processus Créatif :**

Des jeux et éléments interactifs viendront agrémenter l’expérience utilisatrice(teur)s, invitant chacun(e)s à entrer dans le jeu de l’accessibilité de manière ludique et positive. En intégrant une dimension pédagogique à long terme, le projet encouragera une exploration interactive des espaces accessibles, contribuant ainsi à sensibiliser et à éduquer la communauté sur l'importance de l'inclusivité. Ce n'est pas seulement une innovation, mais une invitation à repenser et à remodeler notre approche de l'accessibilité dans l’industrie cinématographique.

**De la Vision (idée) à la Réalisation :**

Fort de cette vision ambitieuse et inspirée, notre équipe s'attèle désormais à la tâche avec un dévouement sans faille. Actuellement, nous sommes plongés dans le cœur vibrant du développement, où chaque idée et concept énoncés dans notre vision initiale commence à prendre forme de manière concrète. C'est dans cet esprit de création et d'innovation que nous façonnons, jour après jour, les fondations numériques de notre plateforme, en veillant à ce que chaque fonctionnalité, chaque interface, et chaque ligne de code reflète notre engagement envers une industrie cinématographique plus accessible et inclusive. Ainsi, nous avons franchi deux étapes cruciales avec la création et l'acquisition d’une part, du nom de domaine **CineHubQuebec**[[1]](#footnote-1), d’autre part, du nom du site **cinecare.ca[[2]](#footnote-2)**.

Une image contenant texte, capture d’écran, graphisme, conception

Description générée automatiquement

Cela marque ainsi le début concret de notre présence en ligne. Actuellement, le site web est en phase active de développement, où nous nous concentrons sur la définition précise des idées, la planification des fonctionnalités et la manière dont elles se traduiront en actions de développement.

Nous avons adopté une approche méthodique pour le développement du projet. Cela inclut la sélection des langages de programmation les plus adaptés, la mise en place de tests rigoureux pour le code, une documentation exhaustive et des stratégies de maintenance efficaces. L'utilisation de GitHub**[[3]](#footnote-3)** joue un rôle central dans notre gestion de projet.

Une image contenant Logiciel multimédia, capture d’écran

Description générée automatiquement

Ce service de versioning nous permet de gérer efficacement les différentes versions du projet, offrant un historique complet des modifications et facilitant la résolution des bugs.

**En termes de gestes/méthodologie, nous en avons choisi plusieurs :**

Au niveau du développement web, nous avons adopté une **approche agile[[4]](#footnote-4)**, nous permettant de travailler de manière itérative et flexible. Cette méthode se caractérise par des cycles de développement courts, appelés sprints, durant lesquels des objectifs spécifiques sont fixés et atteints. Toutes les deux semaines, nous évaluons nos progrès et intégrons les retours des parties prenantes. Cette transparence, couplée à une capacité d'introspection et d'adaptation, nous permettra de rester alignés avec les besoins du projet et de répondre efficacement aux retours des parties prenantes.

En outre, notre engagement participatif est au cœur de notre démarche. La collaboration avec les personnes en situation de handicap dans la recherche participative, implique une démarche transparente, éthique et inclusive.Nous nous engageons dans une pratique de recherche-création-action qui valorise nos voix et nos expériences (de personnes en situation de handicap(s)), reconnaissant nos expertises vécues comme essentielles à la conception de solutions inclusives.

De plus, il sera question d’adopter d’autres gestes tels que :

**Geste de documentation créative :** Par la production de capsules vidéo et la réalisation d'entretiens, je crée un corpus de données vivantes qui capturent les perspectives des spécialistes et des participant(e)s, reflétant la nature évolutive de la recherche-création-action.

**Geste d'expérimentation inclusive :** En testant des dispositifs dits accessibles, je mets en œuvre une démarche expérimentale qui permet d'évaluer directement l'impact des innovations en matière d'accessibilité, un geste central dans la recherche-création-action.

**Geste d'innovation technologique :** L'utilisation des technologies de l’information et de la communication pour recueillir des données et diffuser du contenu s'inscrit dans une approche de recherche-création-action qui embrasse les outils numériques comme moyens de transformation sociale.

**Geste de création numérique :** Le développement d'un site web dédié à la collecte des retours des participants et à la diffusion de films thérapeutiques constitue un geste de création-action, où la technologie devient un vecteur de changement et d'inclusion.

**Geste de réflexion critique :** L'analyse des données recueillies et la contribution aux Disability Studies et aux Deaf Studies démontrent un geste de recherche-création-action qui allie théorie et pratique pour une compréhension plus profonde des enjeux d'accessibilité.

**Geste prospective :** La vision à long terme pour le projet CinéCare illustre un geste de recherche-création-action qui envisage des espaces futurs de cinéthérapie et de films thérapeutiques-inclusifs-accessibles-écologiques, soulignant l'importance de l'anticipation et de la planification dans la recherche-créative.

**Par ailleurs, le projet est structuré en trois dépôts principaux sur GitHub :**

**Cinehub-Frontend :** Développé avec React[[5]](#footnote-5) et optimisé avec Vite[[6]](#footnote-6), ce dépôt se concentre sur l'interface utilisateur. React, connu pour sa popularité, sa communauté active, sa modernité et sa rapidité, offre un gain de temps de développement considérable.

**CineHub-Ressources :** Ce dépôt est dédié au stockage des ressources non codées telles que les images, les contenus audio, les maquettes, la charte graphique, la roadmap et les schémas d'utilisation.

**Cinehub-Backend :** Il gère la logique de l'application, y compris les interactions avec la base de données, comme la gestion des comptes utilisateurs et la vérification des données.

**Prochaines étapes :**

Il reste énormément à faire comme mettre en ligne le site web, finaliser le logo, tester en irl[[7]](#footnote-7) les dispositifs des salles de cinéma, Les prochaines étapes impliquent la poursuite du développement selon les cycles agiles, la réalisation de tests réguliers et la validation de chaque fonctionnalité avec les parties prenantes, Définir charte graphique (modulable - configuration optionnelles supplémentaires en fonction des filtres). Définir les combinaisons optionnelles en proposant des ensembles qui fonctionnent déjà comme combinaison en noir et blanc, finir le Wirefrime et faire les maquettes (rendu plus réaliste). Nous restons attentifs aux retours et prêts à adapter le projet en fonction des exigences changeantes.

En résumé, le projet est bien engagé, avec une structure solide pour le développement et la gestion des versions, et une méthodologie agile qui assure une progression efficace et adaptative vers notre objectif de rendre le cinéma québécois plus accessible et inclusif.

1. CineHubQuebec : Cine (cinéma), Hub : suggère un lieu centralisé pour toutes les informations et activités liées à l’industrie audiovisuelles québécoise. Cela implique que la plateforme est un carrefour essentiel pour les échanges, les ressources, et la communauté, facilitant la connexion entre les utilisatrice(teur)s, les maisons de production, les salles de cinéma, et les initiatives d'accessibilité. [↑](#footnote-ref-1)
2. <https://cinecare.ca> [↑](#footnote-ref-2)
3. GitHub est une plateforme en ligne qui offre un service d'hébergement pour le contrôle de version et la collaboration sur des projets de développement logiciel. Ainsi, on peut coder, partager le(les) codes et les modifier à tout moment. [↑](#footnote-ref-3)
4. La méthode agile est une stratégie de gestion de projet qui privilégie l'adaptabilité et la collaboration. Elle se distingue des approches traditionnelles par sa flexibilité et son orientation vers les besoins évolutifs du client. Dans cette méthode, le projet est divisé en segments plus petits et plus gérables, permettant des ajustements réguliers basés sur les retours et les interactions avec le client. [↑](#footnote-ref-4)
5. React est une bibliothèque JavaScript utilisée pour construire des interfaces utilisateur sur des sites web et des applications. Elle aide les développeurs à créer des pages web interactives et réactives en organisant le code en composants réutilisables. [↑](#footnote-ref-5)
6. Il accélère le processus de développement en permettant un démarrage rapide et un rechargement efficace des pages. [↑](#footnote-ref-6)
7. IRL : "In Real Life" [↑](#footnote-ref-7)