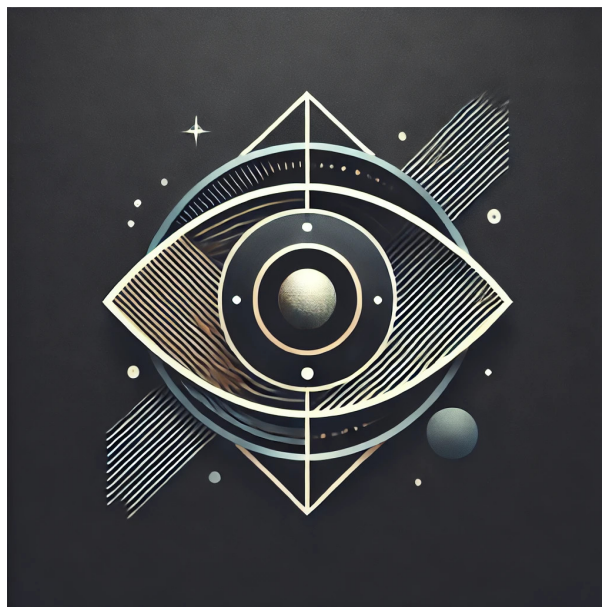




T'as Pas Vu Venir !
Ferme les yeux, ouvre ton esprit



Réalisation dans le cadre du TP de Gestion de Projet
Master 1 Automatique et Robotique

Équipe :

Wilson Duguet, Jérôme Nortier, Alann Hoarreau,
Mohamed Dhia OUNALLY, Yannis Loumouamou, Theresia Salloum

09 Décembre 2024

Introduction : Contexte et Importance

Contexte et Importance

Le projet **T'as Pas Vu Venir** est né d'une ambition simple mais profonde : sensibiliser le grand public aux défis rencontrés par les personnes malvoyantes ou non-voyantes. À travers une expérience ludique et immersive, ce jeu sérieux aspire à briser les stéréotypes et à ouvrir la voie à une meilleure compréhension.

Nous vivons dans un monde majoritairement conçu pour les personnes voyantes. Pourtant, chaque jour, des millions de personnes doivent relever des défis invisibles pour la majorité : naviguer dans des espaces publics, accomplir des tâches courantes, ou encore accéder à des informations essentielles.

L'objectif de ce projet est de **recréer ces défis** dans un contexte ludique mais réaliste, tout en permettant aux participants de ressentir, à travers leurs propres sens, les obstacles et les solutions.

Objectifs du Projet

- **Sensibilisation** : Exposer les défis quotidiens des personnes non-voyantes pour éveiller la conscience collective.
- **Immersion** : Créer un environnement où les joueurs utilisent leurs autres sens pour surmonter des obstacles.
- **Éducation** : Proposer une plateforme pédagogique pour encourager l'inclusion et l'accessibilité.
- **Collaboration** : Mettre l'accent sur l'importance de l'entraide et de la communication dans des situations complexes.

Présentation Détaillée du Jeu

Le jeu se déroule sous la forme d'un escape game immersif. Les participants sont plongés dans différents environnements réalistes où leur vue est partiellement ou totalement obstruée. Ils doivent résoudre des énigmes en utilisant leurs autres sens (toucher, ouïe, odorat) tout en collaborant avec leurs coéquipiers.

Niveau 1 : La Cuisine à Tâtons

- **Objectif** : Préparer un repas léger en utilisant uniquement le toucher et le son.
- **Exemple d'énigmes** :
 - Identifier des ustensiles dans un tiroir.
 - Mesurer et verser de l'eau grâce au son et aux vibrations.
- **Durée estimée** : 10 minutes.

Niveau 2 : Le Bureau Chaotique

- **Objectif :** Organiser un bureau et résoudre une énigme administrative.
- **Exemple d'énigmes :**
 - Classer des documents par texture.
 - Trouver un objet caché grâce à des indices tactiles ou sonores.
- **Durée estimée :** 10 minutes.

Niveau 3 : La Chambre des Textures

- **Objectif :** Identifier des objets cachés grâce à leur texture.
- **Exemple d'énigmes :**
 - Utiliser le toucher pour repérer des objets cachés dans une pièce.
 - Trouver un indice sonore en analysant les échos.
- **Durée estimée :** 10 minutes.

Niveau Final : Le Passage Lumineux

- **Objectif :** Rassembler tous les indices collectés pour résoudre une énigme finale.
- **Exemple d'énigmes :**
 - Décoder un message à partir de sons, de textures et d'indices vibrants.
- **Durée estimée :** 10 minutes.

Accessoires et Matériel Utilisé

Pour recréer une immersion totale, nous utilisons :

- **Bandeaux occultants :** Lunettes simulant divers degrés de déficience visuelle.
- **Objets tactiles :** Matériaux avec des textures variées (tissu, bois, plastique).
- **Indices sonores :** Enregistrements, échos, et vibrations.
- **Environnements réalistes :** Mobilier, ustensiles, et objets du quotidien.

Méthodologie et Approche Pédagogique

- **Travail en équipe** : Les participants doivent collaborer pour réussir.
- **Temps limité** : Chaque niveau a un temps imparti, ajoutant une dynamique de défi.
- **Encadrement** : Des indices peuvent être donnés par les organisateurs si nécessaire.
- **Développement de l'empathie** : Les joueurs expérimentent des obstacles réels tout en réfléchissant aux adaptations possibles dans leur environnement.

Objectifs d'Apprentissage et Sensibilisation

1. **Découverte des Défis** : Faire prendre conscience des obstacles quotidiens des personnes malvoyantes.
2. **Inclusion et Accessibilité** : Montrer comment un environnement peut être adapté pour tous.
3. **Empathie et Collaboration** : Renforcer les compétences sociales et humaines des participants.

Documentation et Inspirations

Base Documentaire

La conception de notre projet **T'as Pas Vu Venir** s'appuie sur une documentation solide et variée, visant à garantir une approche réfléchie, inclusive et adaptée aux défis réels rencontrés par les personnes malvoyantes ou non-voyantes. Voici un aperçu des principales sources ayant inspiré notre démarche :

Référence 1 : Atelier de Sensibilisation au Handicap Visuel

Source : www.com-unedifference.com

Cet atelier met en lumière l'importance de l'immersion sensorielle pour sensibiliser le public. Les participants explorent des situations concrètes à travers le toucher, le goût et l'odorat, ce qui renforce leur empathie envers les personnes malvoyantes. Les exercices pratiques, tels que la reconnaissance d'objets ou la confection de plats les yeux bandés, montrent comment une sensibilisation ludique peut éduquer tout en brisant les stéréotypes.

Référence 2 : Aménagements Inclusifs

Source : www.crn-handicap.fr

Cet article propose des solutions concrètes pour adapter les espaces publics et privés aux besoins des personnes déficientes visuelles :

- **Accessibilité des espaces :** Cheminements dégagés, signalétiques contrastées ou en braille.
- **Interactions respectueuses :** Guider avec clarté, éviter de toucher le chien-guide, et fournir des supports adaptés (audio, braille, ou gros caractères).

Ces principes ont inspiré le design inclusif de notre escape game, notamment dans l'aménagement des niveaux et la mise en place de repères tactiles et sonores.

Référence 3 : Accessibilité des Cheminements Extérieurs

Source : www.accessibilite-dv.fr

Cet article met en avant les exigences pour des cheminements extérieurs accessibles, incluant des bandes podotactiles, des balises sonores, et des protections contre les obstacles. Ces recommandations ont été adaptées pour enrichir l'expérience immersive de notre jeu, notamment dans la conception des niveaux nécessitant des déplacements et des repères spatiaux.

Référence 4 : Accessibilité des Entrées et Accueils

Source : www.accessibilite-dv.fr

Les balises sonores et les contrastes visuels mentionnés dans cet article ont guidé la création des énigmes impliquant des indices auditifs et tactiles. Par exemple, les balises sonores simulées dans notre jeu permettent aux joueurs de localiser des objets clés, renforçant ainsi leur dépendance aux autres sens.

Référence 5 : Accessibilité des Circulations

Source : www.accessibilite-dv.fr

Les solutions mentionnées, telles que les bandes de guidage et les ascenseurs accessibles, ont inspiré la conception des niveaux où les joueurs doivent interagir avec des éléments tactiles ou résoudre des énigmes liées à des obstacles spatiaux.

Référence 6 : Étiquette d'Interaction Respectueuse

Source : www.studentaffairs.vancouver.wsu.edu

Cette ressource détaille les bonnes pratiques pour interagir avec les personnes malvoyantes. Nous avons intégré ces recommandations dans les règles de collaboration de notre escape game, notamment en encourageant les joueurs à communiquer avec clarté et respect lorsqu'ils travaillent en équipe.

Synthèse

Ces ressources nous ont permis d'ancrer notre projet dans une démarche concrète et humaniste. Chaque niveau du jeu est pensé pour refléter les défis réels tout en sensibilisant les participants à l'importance de l'inclusion et de l'accessibilité. En combinant des principes éducatifs et ludiques, nous espérons contribuer à une meilleure compréhension des réalités vécues par les personnes malvoyantes ou aveugles.

Conclusion et Perspectives

Impact Attendu

Le jeu **T'as Pas Vu Venir** dépasse le simple divertissement. Il s'agit d'un outil puissant pour promouvoir l'inclusivité, éveiller la conscience, et transformer les perceptions.

En combinant des environnements réalistes, des défis stimulants et une méthodologie pédagogique réfléchie, ce projet vise à laisser une empreinte durable, tant sur les participants que sur la société.

Prochaines Étapes :

- Finalisation du développement.
- Organisation de tests utilisateurs.
- Diffusion auprès d'institutions éducatives et sociales.

"La vue est précieuse, mais c'est avec le cœur que l'on perçoit le monde dans toute sa profondeur."