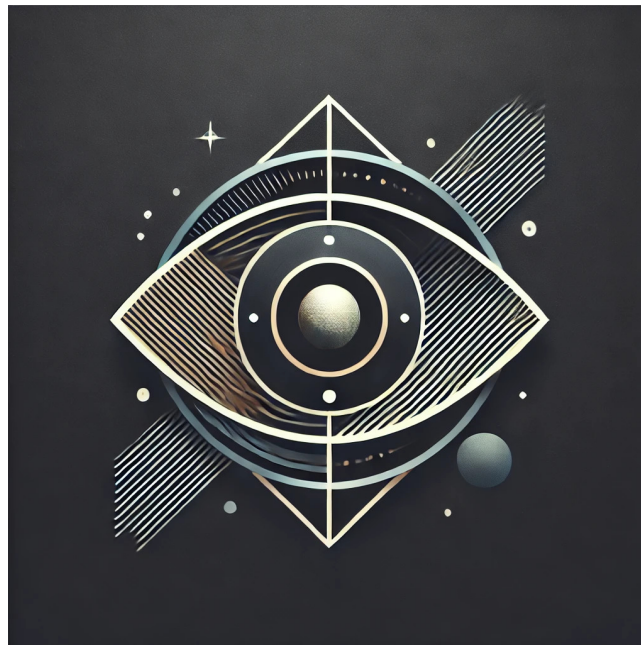




**ÉCOLE UNIVERSITAIRE
DE PHYSIQUE ET D'INGÉNIERIE**
Université Clermont Auvergne

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 :

Alann HOARREAU, Wilson DUGUET, Jérôme NORTIER,
Mohamed Dhia OUNALLY, Yannis LOUMOUAMOU, Theresia SALLOUM

09 Décembre 2024

On ne voit bien qu'avec le cœur. L'essentiel est invisible pour les yeux.

Antoine de Saint-Exupéry

Remerciements

La réalisation de ce projet a été possible grâce au concours de plusieurs personnes qui ont contribué à la réalisation de ce projet et à qui nous voulons témoigner toute notre gratitude.

En premier lieu, nous adressons nos sincères remerciements à nos encadrants, Adrain COUVENT, Samuel BRAIKEH, Iman PENDELIAU, pour leur accompagnement, leurs précieux conseils, et leur disponibilité tout au long de ce projet. Leurs conseils et leur bienveillance ont grandement contribué à la qualité et à la réussite de notre travail.

Nous remercions tout particulièrement Madame Josiane LETOURNEAU et Monsieur Ousmane LO, membres de l'association UNADEV, qui ont généreusement accepté de partager avec nous leurs expériences en tant que personnes en situation de handicap visuel. Leur témoignage a été d'une grande richesse et a permis de concevoir un jeu qui reflète au mieux les réalités et les défis qu'ils rencontrent au quotidien.

Nous remercions également nos camarades de promotion, avec qui nous avons partagé des idées et échangé des retours constructifs. Ces interactions ont enrichi notre réflexion et permis d'améliorer nos résultats.

Enfin, ce projet n'aurait pas été possible sans le travail d'équipe et l'esprit d'entraide dont chacun a fait preuve. Ce projet a été une expérience enrichissante, tant sur le plan académique que personnel pour chacun d'entre nous.

Sommaire

| | | |
|-----------|---|-----------|
| 1 | Introduction : Contexte et Importance | 4 |
| 2 | Objectifs du Projet | 4 |
| 3 | Présentation Détaillée du Jeu | 4 |
| 3.1 | Étape 1 : Simulation de cécité totale | 5 |
| 3.2 | Étape 2 : Simulation de malvoyance | 5 |
| 4 | Accessoires et Matériel Utilisé | 6 |
| 5 | Méthodologie et Approche Pédagogique | 6 |
| 6 | Objectifs d'Apprentissage et Sensibilisation | 6 |
| 7 | Diagrammes : | 7 |
| 7.1 | SWOT | 7 |
| 7.2 | Diagramme de Gantt | 7 |
| 8 | Documentation et Inspirations | 8 |
| 8.1 | Référence 1 : Atelier de Sensibilisation au Handicap Visuel | 8 |
| 8.2 | Référence 2 : Aménagements Inclusifs | 8 |
| 8.3 | Référence 3 : Accessibilité des Cheminements Extérieurs | 8 |
| 8.4 | Référence 4 : Accessibilité des Entrées et Accueils | 8 |
| 8.5 | Référence 5 : Accessibilité des Circulations | 9 |
| 8.6 | Référence 6 : Étiquette d'Interaction Respectueuse | 9 |
| 8.7 | Synthèse | 9 |
| 9 | Conclusion et Perspectives | 9 |
| 10 | Annexe : Présentation du Jeu | 10 |

1 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.

2 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.

3 Présentation Détaillée du Jeu

Le jeu se concentre sur deux ateliers principaux, conçus pour immerger les participants dans des situations simulant les défis quotidiens rencontrés par les personnes malvoyantes ou non-voyantes. Ces ateliers favorisent l'utilisation des sens alternatifs et encouragent la collaboration entre les joueurs.

Déroulement général

Le jeu se déroule dans une pièce inconnue du joueur, où celui-ci est accompagné par un animateur qui veille à sa sécurité tout au long de l'expérience. Divers outils sont utilisés, tels qu'une canne blanche et des lunettes simulant des handicaps visuels, pour recréer des situations réalistes.

Le jeu se divise en deux passes, chacune simulant un type de trouble visuel différent :

- Passe 1 : Cécité totale
- Passe 2 : Malvoyance

Chaque étape inclut des défis pratiques et interactifs pour permettre au joueur de se confronter à des tâches simples du quotidien, mais rendues complexes par le handicap visuel.

3.1 Étape 1 : Simulation de cécité totale

- **Objectif :** Se déplacer dans la pièce et effectuer des tâches à l'aide d'une canne blanche, sans utiliser la vision.
- **Déroulé :**
 1. **Début de la mission :**
 - Le joueur reçoit un objet (par exemple, une trousse) qu'il doit placer dans une panier posée sur une table au fond de la pièce.
 - Le chemin menant à la table comporte des obstacles, tels qu'un sac ou une chaise mal rangée.
 2. **Suite de l'action :**
 - Après avoir déposé l'objet dans la panier, le joueur doit récupérer une bouteille d'eau.
 - Il doit déplacer cette bouteille vers une deuxième table, puis trouver un verre et le remplir d'eau.
 3. **Reconnaissance tactile :**
 - Le joueur doit toucher trois objets (par exemple : une trousse, des clés, une calculatrice) et les identifier uniquement par le toucher.
 4. **Transition vers la passe suivante :**
 - L'animateur aide le joueur à changer de lunettes pour la simulation de malvoyance, tout en s'assurant qu'il ne puisse pas voir la disposition de la pièce avant la seconde passe.

3.2 Étape 2 : Simulation de malvoyance

- **Objectif :** Réaliser des tâches similaires, mais avec une vision réduite, simulée par des lunettes floues, tout en continuant à utiliser la canne.
- **Déroulé :**
 1. **Début de la mission :**
 - Le joueur choisit un objet parmi plusieurs options et doit l'associer à une image correspondante posée sur une table à proximité.
 - Il doit se déplacer vers cette table avec l'aide de la canne.
 2. **Recherche d'un objet :**
 - Le joueur doit retrouver un objet placé dans une panier.
 - L'animateur déplace la panier à un autre endroit de la pièce sans en informer le joueur.
 3. **Sortie de la pièce :**
 - Après avoir accompli les tâches, le joueur doit trouver la sortie et quitter la pièce, toujours avec l'aide de la canne et des lunettes floues.

4 Accessoires et Matériel Utilisé

Pour recréer une immersion totale et réaliste, nous utilisons :

- **Bandeaux occultants** : Simulant divers degrés de déficience visuelle pour les participants.
- **Canne blanche** : Fournissant une expérience tactile proche de la réalité.
- **Objets** : Matériaux variés (tissu, bois, métal, plastique) pour la manipulation dans l'atelier de textures.
- **Indices sonores** : Enregistrements ou dispositifs générant des sons spécifiques pour guider les participants dans le parcours sensoriel.
- **Aménagements réalistes** : Objets du quotidien (meubles, tiroirs, rideaux) et bandes podotactiles pour simuler les environnements publics.

Enjeux et Impact

Ces ateliers permettent non seulement de sensibiliser les participants aux défis quotidiens des personnes malvoyantes, mais aussi de développer des compétences essentielles telles que l'empathie, l'écoute et la collaboration.

5 Méthodologie et Approche Pédagogique

- **Travail en équipe** : Les participants peuvent 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.

6 Objectifs d'Apprentissage et Sensibilisation

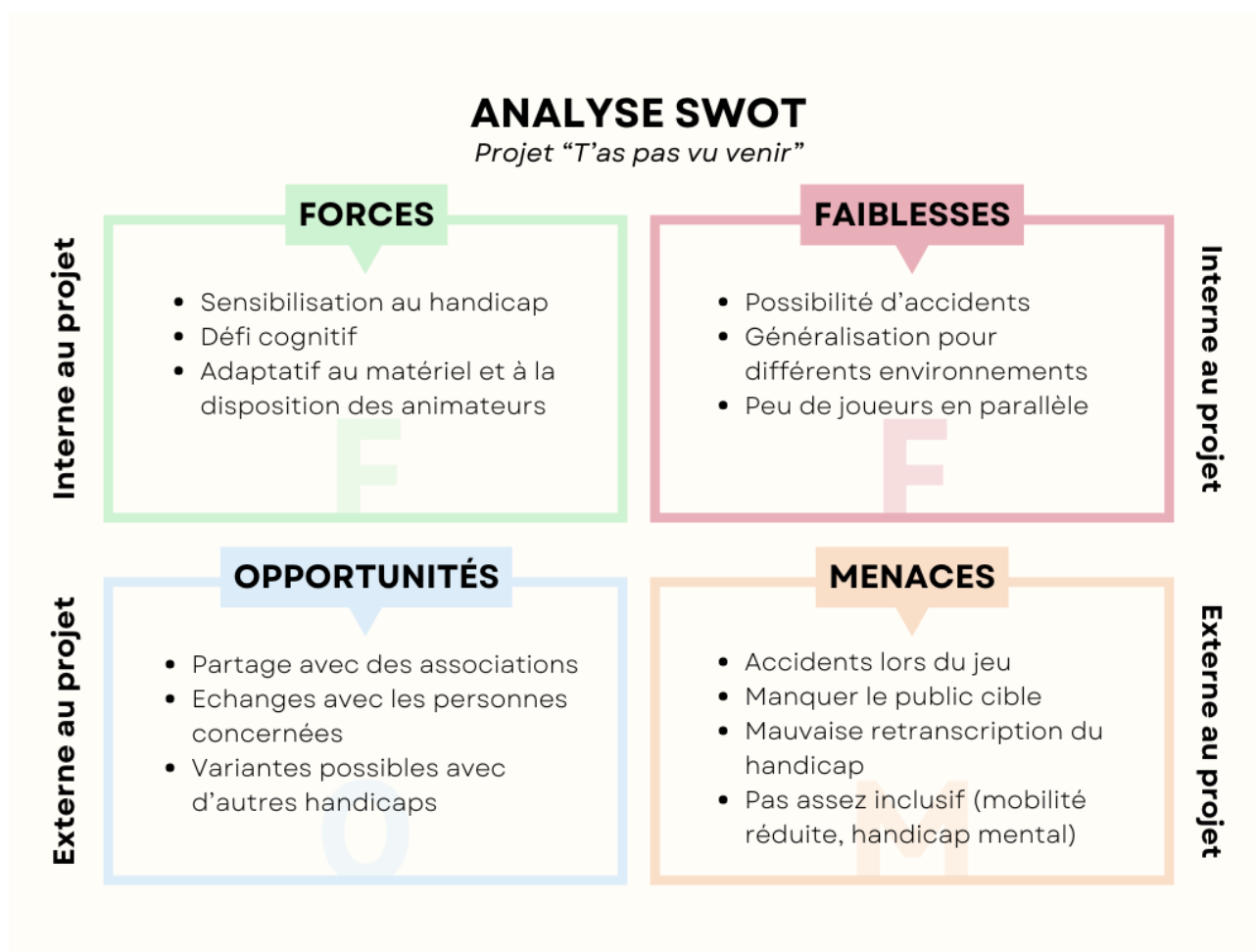
1. **Découverte des Défis** : Faire prendre conscience des obstacles quotidiens des personnes malvoyantes.
2. **Inclusion et Accessibilité** : Montrer comment un environnement peut être adapté pour tous.
3. **Empathie et Collaboration** : Renforcer les compétences sociales et humaines des participants.

7 Diagrammes :

7.1 SWOT

Analyse SWOT

L'analyse SWOT permet de structurer les forces, faiblesses, opportunités et menaces liées à notre projet **T'as Pas Vu Venir**. Ce schéma met en lumière nos avantages compétitifs, les défis potentiels, ainsi que les opportunités pour maximiser l'impact social de notre jeu. Il s'agit d'un outil essentiel pour guider notre stratégie de développement et de déploiement.



7.2 Diagramme de Gantt

Planification avec le Diagramme de Gantt

Le diagramme de Gantt illustre la chronologie de notre projet, divisée en étapes clés : conception, développement, tests utilisateurs, et lancement. Cet outil visuel met en avant la gestion méthodique du temps et des ressources, garantissant une progression fluide et structurée vers les objectifs fixés. Vous pouvez consulter le diagramme complet et interactif via notre kanban sur GitHub.

8 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 :

8.1 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.

8.2 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.

8.3 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.

8.4 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.

8.5 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.

8.6 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.

8.7 Synthèse

Ces ressources nous ont permis d'ancrer notre projet dans une démarche concrète et humaniste. Chaque atelier 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.

9 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.

10 Annexe : Présentation du Jeu

Résumé Visuel et Public Cible

Voici un résumé visuel de notre jeu **T'as Pas Vu Venir**, mettant en avant les éléments clés de sa conception, ses objectifs pédagogiques, et le public cible. Ce visuel synthétise les informations essentielles pour une compréhension rapide et attrayante.

Cadre de l'action :

Sensibilisation au grand public

Accessibilité :

Gratuit

En ligne et Imprimable

Par demande aux createur.ices

Durée :

45 min - 1h

Animateur.ices cibles :

Professionnel.les et monde Associatif

Enseignant.es

Stade d'avancement :

En développement (sans Prototype)

Objectifs :

Sensibiliser sur le sujet du handicap

Type de jeu (ESAR) :

Mise en situation

Joueur.euses cibles :

Grand Public

Enfants et élèves

Âge du Public :

Pré-ados/ados : 11 - 18 ans

Adultes

Support :

Fichier(s)

Livret

Fin