

L'interaction : un enjeu majeur pour le handicap

liminaire



*If technology doesn't work for people,
then it just doesn't work.*

Arnold Lund, 1996

contexte

- importance de communiquer dans nos sociétés modernes.
- le handicap est souvent synonyme de rupture du contact avec les autres et l'environnement de par de la perte de capacités, l'hospitalisation, ...

→ Usage de « *nouvelles technologies* »

liminaire

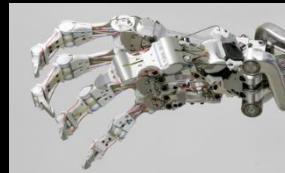


<http://www.emotiv.com>



■ La technique évolue vite ...

- Brain-Computer Interaction
- Modalités vocales, gestuelles
- Robotique
- Systèmes ambiants
- ...



■ Quels transferts rapides vers les utilisateurs handicapés peut-on attendre ?

importance de l'accessibilité

- Sujet important avec en France
 - 12 millions de personnes handicapées
 - 5,2 millions de déficients auditifs
 - 2,3 millions de déficients moteurs
 - 1,7 millions de déficients visuels
 - 0,7 million de déficients cognitifs
 - population vieillissante
- Loi n° 2005-102¹
 - Imposse des normes d'accessibilité très strictes d'ici **2015** (*sans commentaires ...*)



¹ Loi n° 2005-102 du 11 février 2005 pour l'égalité des droits et des chances, la participation et la citoyenneté des personnes handicapées, page 2353, JO n° 36 du 12 février 2005.

importance de l'accessibilité

- Au-delà de la réponse « sociétale » évidente, les transferts sont nombreux pour le grand public

- Ex : télécommande, usage de synthèse vocale, GPS et cartographie, ...



- Nous sommes souvent dans une situation « de handicap » (usage sans écran, mains libres, ...)

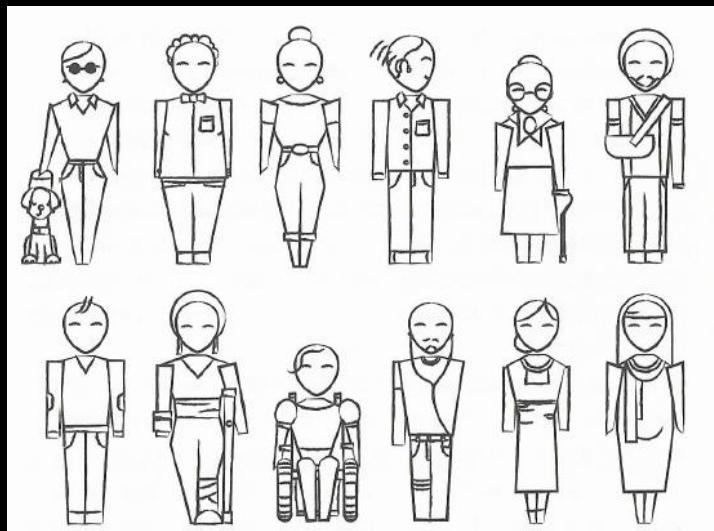
Une vidéo pour réfléchir

- <https://www.youtube.com/watch?v=9fcK19CAjWM>



Ce qu'il faut en retenir

- Les produits populaires ne sont pas forcément utilisables par tous
- Il est possible de créer des systèmes accessibles
- Il faut prendre en compte les besoins spécifiques de tous les utilisateurs dès la conception



Handicap ?

Quelle est la bonne définition ?

1. Besoin d'utilisation régulière d'une orthèse, une prothèse ou autre moyen pour pallier des déficiences.
2. La perte ou la restriction pour un individu de participer à la vie de la collectivité à égalité avec les autres.
3. L'interaction entre des sujets présentant une affection médicale et des facteurs personnels et environnementaux.

Handicap ?

Quelle est la bonne définition ?

1. Besoin d'utilisation régulière d'une orthèse, une prothèse ou autre moyen pour pallier des déficiences.

Office des Personnes Handicapées du Québec (2018) :

Personne handicapée : toute personne limitée dans l'accomplissement d'activité normales et qui de façon significative et persistante, est atteinte d'une déficience physique ou mentale ou qui utilise régulièrement une orthèse, une prothèse ou tout autre moyen pour pallier son handicap.

présentant une affection médicale et des facteurs personnels et environnementaux.

Handicap ?

Quelle est la bonne définition ?

1. Besoin d'utilisation régulière d'une orthèse, une prothèse ou autre moyen pour pallier des déficiences.
2. La perte ou la restriction pour un individu de participer à la vie de la collectivité à égalité avec les autres.

WHO (World Health Organization) :

Première définition en 1980

présentant une limitation majeure et

des facteurs personnels et
environnementaux.

Handicap ?

Quelle est la bonne définition ?

1. Besoin d'utilisation régulière d'une orthèse, une prothèse ou autre moyen pour pallier des déficiences.
2. La perte ou la restriction pour un

WHO - International Classification of Functioning, Disability and Health (ICF) 2001

<https://icd.who.int/>

3. L'interaction entre des sujets présentant une affection médicale et des facteurs personnels et environnementaux.

Handicap ?

Quelle est la bonne définition ?

- Surtout une question de contexte (Loi n°2005-102 du 11/02/2005)
« toute limitation d'activité ou restriction de participation à la vie en société subie dans son environnement par une personne en raison d'une altération substantielle, durable ou définitive d'une ou plusieurs fonctions physiques, sensorielles, mentales, cognitives ou psychiques, d'un polyhandicap ou d'un trouble de santé invalidant »

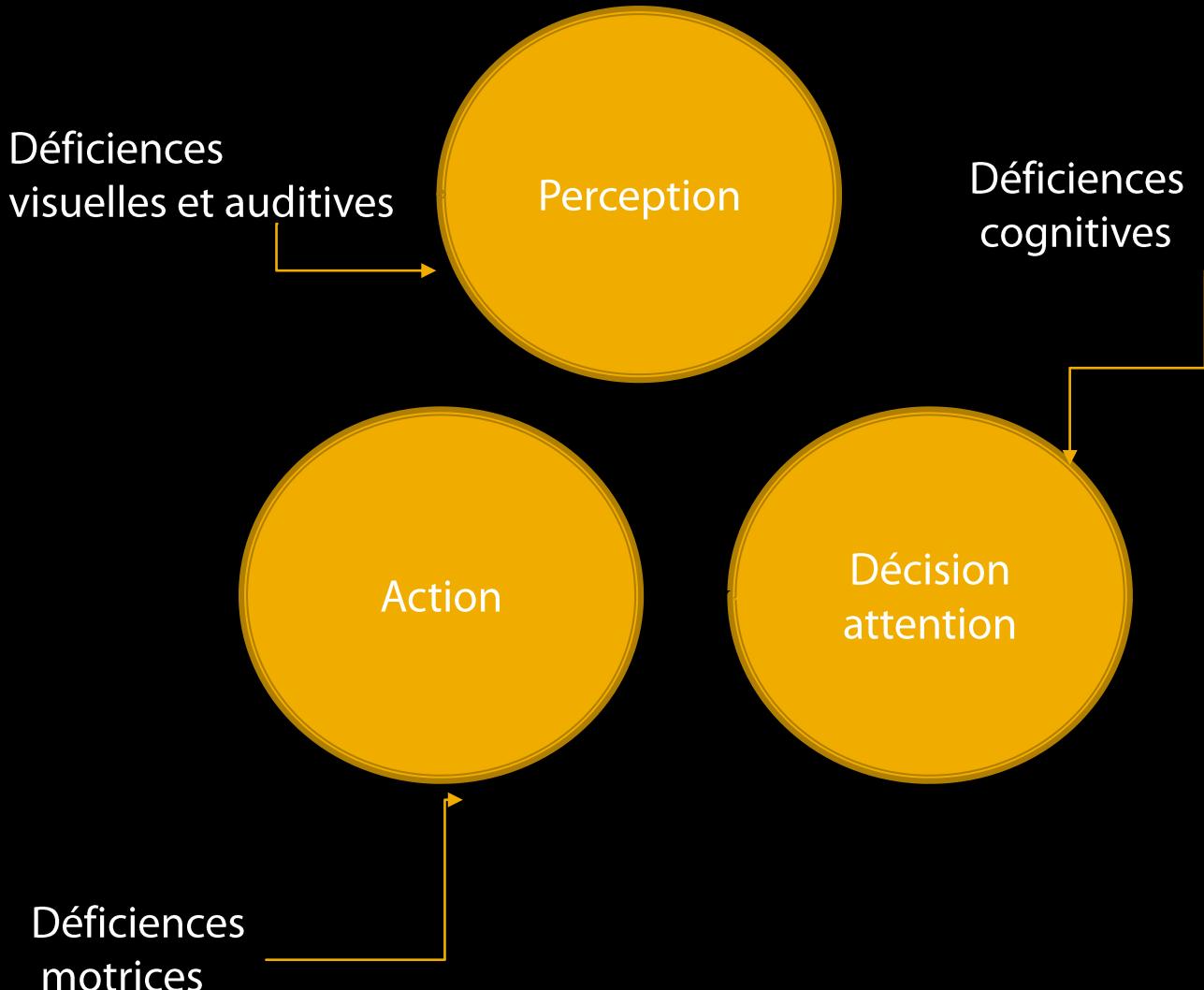


<http://references.modernisation.gouv.fr/21-deficiencies-incapacite-et-handicap-une-question-de-contexte-0>

Définitions

- **Déficience (*impairment*)** : écarts de fonctionnement d'un organe ou d'un sens par rapport au fonctionnement normal
- **Incapacité (*disability*)** : des impossibilités pour la personne déficiente de faire certaines actions
- **Handicap (*handicap*)** : l'interaction entre des sujets présentant une affection médicale et des facteurs personnels et environnementaux

Types de déficiences



Accessibilité pour quoi, pour qui ?

Definition ISO 9241-171:2008 (en)

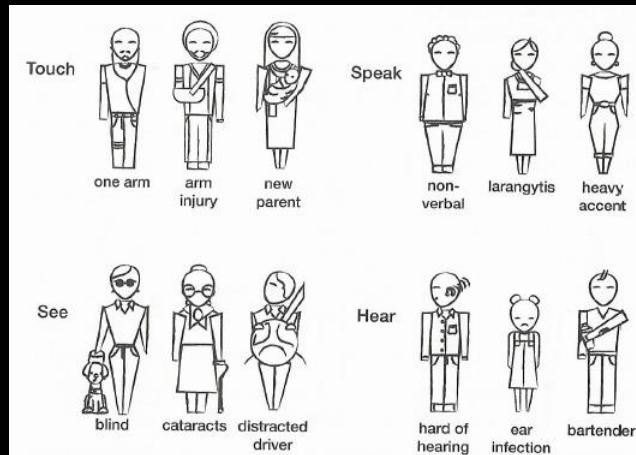
Ergonomics of human-system interaction

— Part 171: Guidance on software accessibility

Accessibility <interactive system> :

usability of a product, service, environment or facility by people with the widest range of capabilities

The concept of accessibility addresses the full range of user capabilities and is not limited to users who are formally recognized as having a disability.



Quelques déficiences

■ Déficience motrice

Atteinte de la motricité ie. de la capacité (d'une partie) du corps à se mouvoir ou à se maintenir dans une position donnée.

Quelques déficiences déficience motrice

■ Les problèmes

- Difficultés ou impossibilité d'utiliser les périphériques d'interactions standards
- Lenteur, Fatigue, erreurs

■ Des solutions

- Remplacer le périphérique par un périphérique adapté
- Trouver des techniques d'interactions alternatives
- Repenser l'agencement spatial des touches et boutons
- Personnalisation de l'interface

Quelques déficiences

■ Déficience cognitive

Déficiences complexes et très variables en fonction des personnes touchées (très difficile à gérer de manière générale)

Quelques déficiences déficience cognitive

■ Les problèmes

- Mémorisation de la tâche
- Savoir quoi faire, utiliser le périphérique, interpréter ce qu'il se passe

■ Des solutions

- Réduire le nombre d'entrées
- Mettre peu ou pas de contraintes temporelles
- Réduire la quantité d'information

Quelques déficiences déficience cognitive

http://ville.montreal.qc.ca/portal/page?_pageid=2496,3086647&_dad=portal&_schema=PORTAL



Ville de Montréal - Accès simple

Non sécurisé | ville.montreal.qc.ca/...

Montréal

Accueil Écrivez-nous Comment faire ?

AccèsSimple

Accueil

Un site facile à lire et à comprendre

Texte simplifié

Orthograf alternatif

Mot de la mairesse de Montréal

Accompagnement

Ombudsman de Montréal

Pourquoi ce site?

Partenaires

Grands parcs

Carte Accès Montréal

Collecte des déchets

A screenshot of the 'Ville de Montréal - Accès simple' website. The page has a red header bar with the city's name and a globe logo. Below the header is a large aerial photograph of the Montreal Biosphere and surrounding green spaces. A red banner across the top of the content area also says 'Un site facile à lire et à comprendre'. The main content area contains several cards with icons and text: 'Texte simplifié' (puzzle piece icon), 'Orthograf alternatif' (red and blue puzzle piece icon), 'Mot de la mairesse de Montréal' (photo of a woman), 'Accompagnement' (two hands shaking), 'Ombudsman de Montréal' (photo of a woman), 'Pourquoi ce site?' (link), 'Partenaires' (link), 'Grands parcs' (photo of a park), 'Carte Accès Montréal' (yellow and red logo), and 'Collecte des déchets' (photo of a street cleaner). The overall layout is clean and organized, designed to be accessible for users with cognitive disabilities.

Quelques déficiences déficience cognitive

■ Pictogrammes

<http://www.minspeak.com>

The screenshot shows a web browser displaying the Minspeak website. The page title is "Minspeak". The main content area contains the text: "A Minspeak® system is a way of representing language through icons." To the right, there are two examples of how icons combine to form words:

- An icon of a juice can plus an icon of a glass of juice equals the word "Thirsty". The "Juice" icon is labeled "Adjective".
- An icon of a juice can plus an icon of a person carrying a tray equals the word "Drink". The "Juice" icon is labeled "Verb".

At the bottom right, there are two buttons: "Learn More" and "Get Minspeak®".

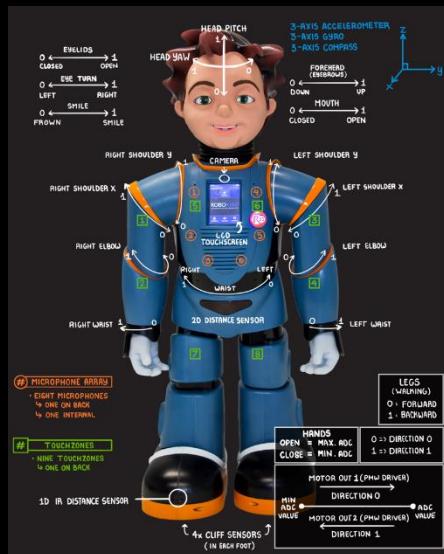
Quelques déficiences déficience cognitive

■ Meet Milo

<https://robots4autism.com/milo/>

■ Aspie-Friendly

<https://aspie-friendly.fr/>



Quelques déficiences

■ Déficience auditive

Personnes sourdes ou malentendantes : ne peuvent pas entendre les informations véhiculées par le son

Quelques déficiences déficience auditive

■ Les problèmes

- Pas d'accès aux modalités sonores

■ Des solutions

- Implants cochléaires
- LangueS des signes
- Sous-titres, légendes, indices visuels, radar de sons, ...

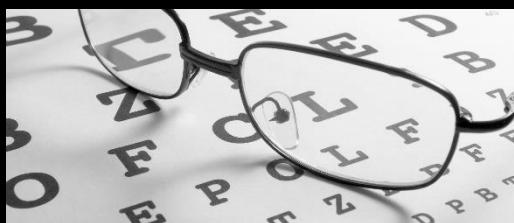
https://signmaths.univ-tlse3.fr/?_sft_categories=tous-niveaux



Quelques déficiences

■ Déficiency visuelle

Définie par deux critères : la mesure de l'acuité visuelle et l'état du champ visuel



Quelques déficiences déficience visuelle

- **Très large hétérogénéité**
 - Dégénérescence maculaire (affecte la vision périphérique)
 - Cataracte (vision floue)
 - Glaucome (vision tunnel)
 - Rétinopathie diabétique (vision avec tâches)
 - Cécité totale
 - Daltonisme (1 homme / 10 !)

Quelques déficiences déficiences visuelle

■ Les problèmes

- accès partiel ou nul au champ visuel

■ Des solutions

- Loupes, personnalisation de l'interface,
- Utilisation du braille
- Utilisation de l'audio

Quelques déficiences déficiences visuelle

https://www.canal-u.tv/video/universite_de_nice_sophia_antipolis/1_l_ordinateur_des_aveugles_la_synthese_vocale.8192

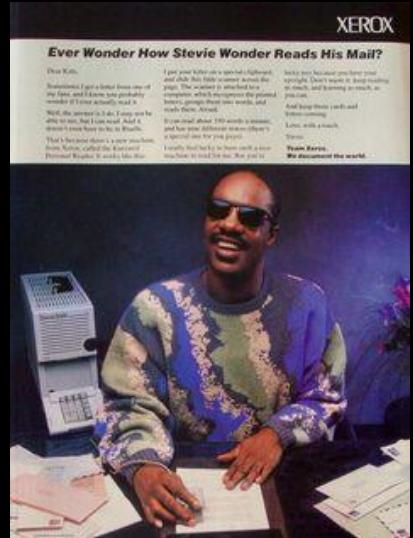


Quelques déficiences déficiences visuelle

- Des lecteurs d'écran (Jaws, VoiceOver, Android Talkback, Windows Narrateur)
- Magnifier (Windows Loupe)

Quelques transferts

■ Zenith Space Command (1956)



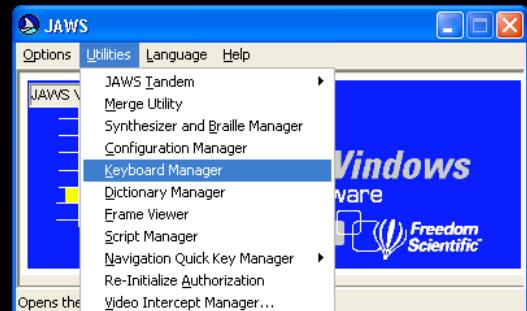
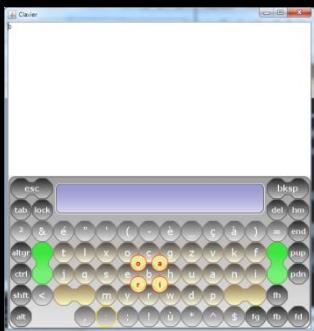
■ DECtalk (1984)

importance de l'accessibilité

- deux leviers importants :
 - Des solutions techniques apportées
 - mais aussi des méthodes de conception

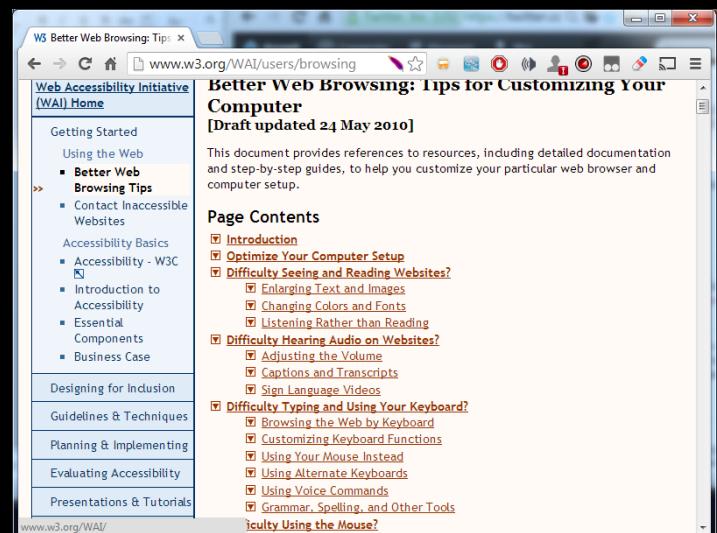
solutions techniques

- Remplacer la modalité déficiente par :
 - Une/des modalité(s) (sonore, tactile, multimodalité, ...)
- Notion d'aides techniques matérielles et logicielles



solutions techniques

- directives d'accessibilité (par exemple WAI du W3C¹ - WCAG1 et 2)
 - n'incluent pas les utilisateurs dans le processus de développement
- frameworks dédiés
- ...



¹ Web Accessibility Initiative du World Wide Web Consortium. Disponible à l'adresse <http://www.w3.org/WAI>

solutions techniques

- l'accès à la technologie n'abolit pas forcément les barrières de l'accessibilité
 - taux d'abandon important (> 30 %)¹
- amplification du mouvement « DIY » (do-it yourself)
 - accès plus aisément aux technologies récentes
 - réduit les temps de décision²
 - émulation

¹ Phillips B., Zhao H., *Predictors of assistive technology abandonment*, in *Assistive Technology*, Taylor & Francis:5(1):36-45

² Hurst, A., Tobias J., *Empowering Individuals with Do-It-Yourself Assistive Technology*, ASSETS 2011, ACM Press, pp. 11-18

Différents niveaux de conception

- **Conception Traditionnelle (*Mainstream Design*)**
 - Conception pour l'utilisateur lambda sans faire attention à l'accessibilité
- **Technologies d'Assistance (*Assistive Technology*)**
 - Conception que pour les personnes déficientes spécifiquement
- **Conception Universelle (*Design4All*)**
 - Conception pour tout le monde

concevoir avec et pour les utilisateurs

- le handicap recouvre un panel de situations TRES différentes
 - outils « assez rigides »¹
 - temps important à consacrer pour concevoir une aide personnalisée
 - travail forcément « artisanal »
- démarche de conception participative (IHM)

¹ Kemoun G., Lefebvre-Donze AC., Magnier E., *Qualité de vie des personnes handicapées à domicile : impact de l'action d'une équipe pluridisciplinaire de soutien*, trouvé à l'adresse : <http://www.moteurline.apf.asso.fr/epidemio/statsevaluation/etudeshp/csapf/qolkemmou.htm>

Concevoir

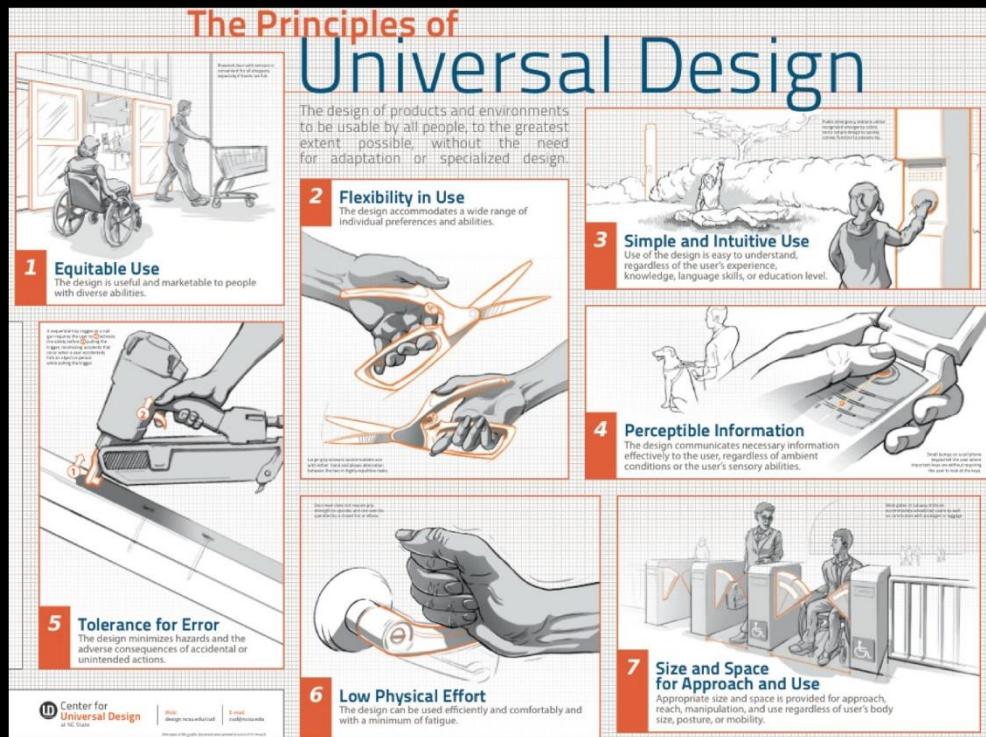
La conception « universelle » : s'assurer que des produits pourront être utilisés par le plus grand nombre.

- Design4all (Europe)
- Universal Design (USA)
- Inclusive Design

Universal Design

- <https://www.interaction-design.org/literature/article/learn-to-create-accessible-websites-with-the-principles-of-universal-design>
- <http://universaldesign.com/>

7 principles



Universal Design

- Utilisation équitable
- Flexibilité d'utilisation
- Utilisation simple et « intuitive »
- Informations perceptibles
- Tolérance à l'erreur
- Effort physique minimal
- Dimensions et espace libre pour l'approche et l'utilisation

Question

- A-t-on déjà vu cela quelque part ?
- Si oui, où et quand ?

Concevoir

- La conception universelle est bénéfique

MAIS

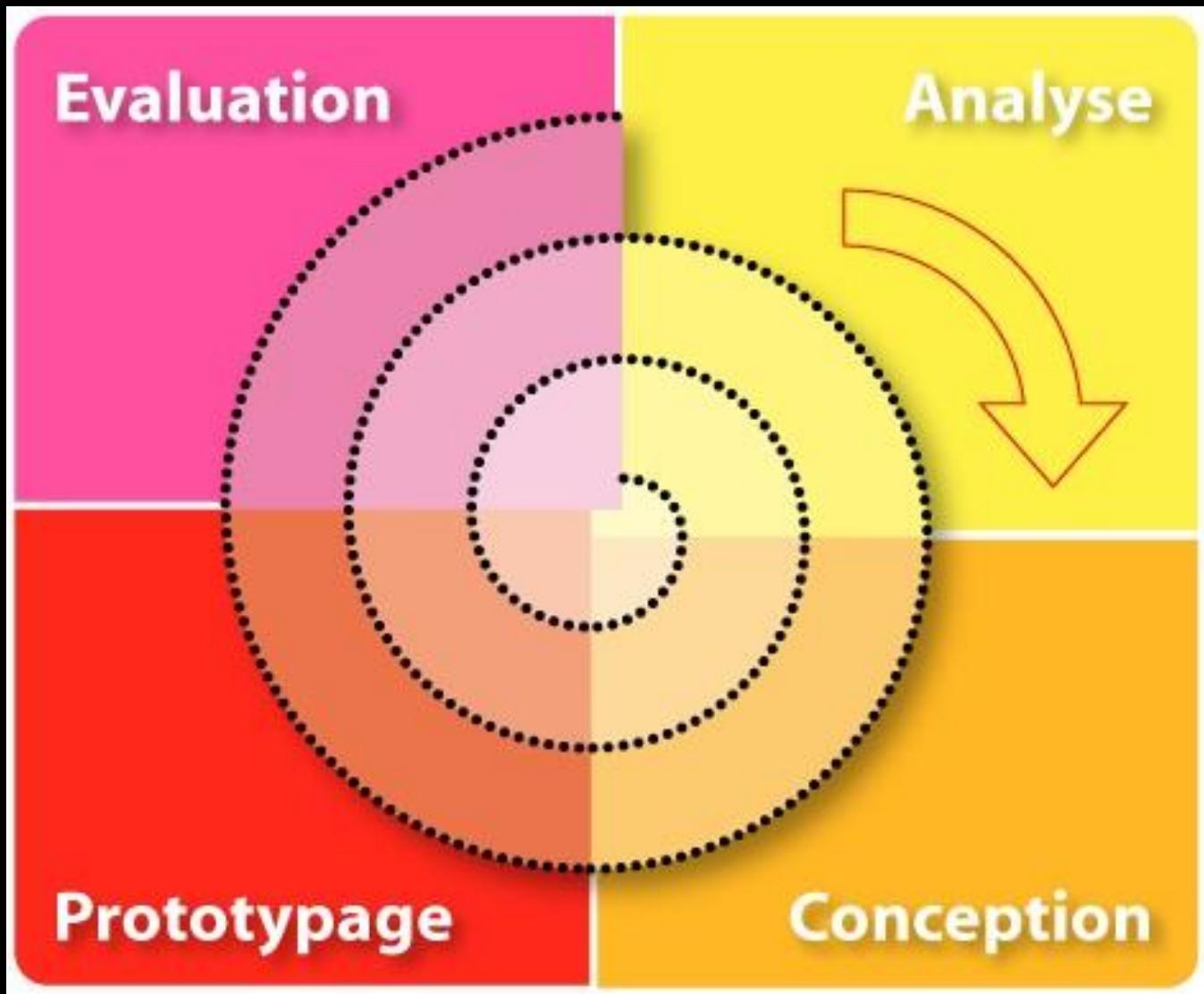
- prendre en compte l'accessibilité peut rendre l'usage plus difficile pour d'autres ...

Inclusive Design

- <https://www.microsoft.com/design/inclusive>
 - Recognize exclusion
 - Solve for one, extend to many
 - Learn from diversity



concevoir avec et pour les utilisateurs



concevoir avec et pour les utilisateurs

- Il faut forcément des adaptations au cycle de conception :
 - difficultés de capter les besoins,
 - difficultés parfois liées à l'hospitalisation
 - parfois simplement difficulté de communiquer, ...

concevoir avec et pour les utilisateurs

- Conception Participative
 - Comprendre les besoins
 - Inclure les utilisateurs à la création d'idées
 - Évaluer si les besoins sont satisfaits
 - Etc.
- encore plus important qu'avec des personnes valides
- exemple d'adaptation de méthode pour des déficients visuels

concevoir avec et pour les utilisateurs

- Focus sur le **brainstorming**
 - Comment cela fonctionne ?
 - Quelles difficultés pour des personnes ayant des déficiences ?



concevoir avec et pour les utilisateurs

■ Challenges

- Prise de notes
- Échanges verbaux
- Placer des post-it/écrire au tableau
- Communication non-verbale

concevoir avec et pour les utilisateurs

■ Challenges

- Prise de notes
 - Peu accessible aux personnes DV
- Échanges verbaux
 - Peu accessible aux personnes DA
- Placer des post-it/écrire au tableau
 - Difficile en chaise roulante
- Communication non-verbale
 - Pas accessible aux personnes DV

concevoir avec et pour les utilisateurs

■ Des solutions

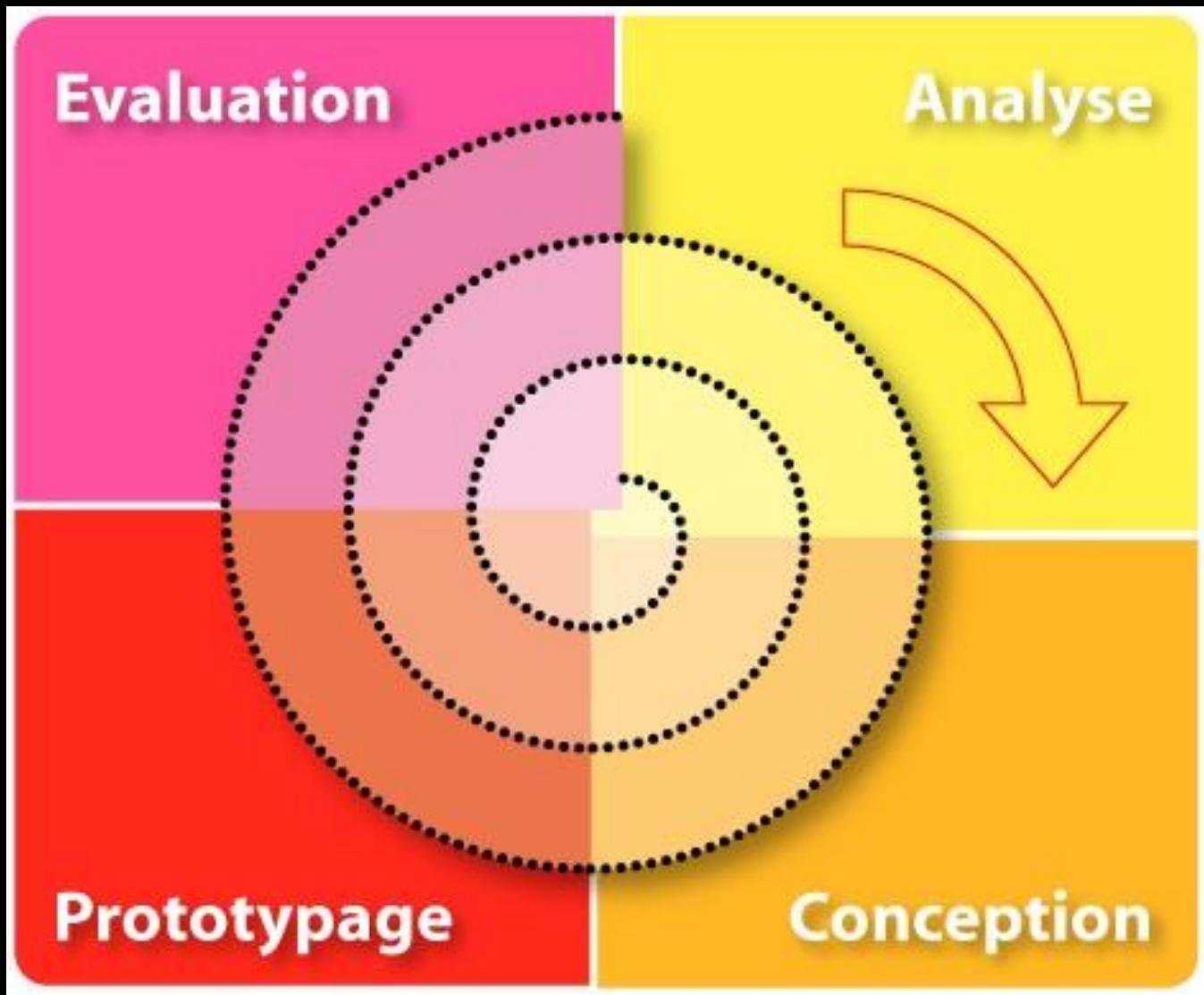
- Prise de notes
 - Répéter oralement
- Échanges verbaux
 - Prendre des notes, traducteur en LSF
- Placer des post-it/écrire au tableau
 - Prévoir de la place physique
- Communication non-verbale
 - (plus difficile)

Rendre des présentations accessibles

- <https://www.fracturesnumeriques.fr>
- <http://www.sigaccess.org/welcome-to-sigaccess/resources/accessible-presentation-guide/>



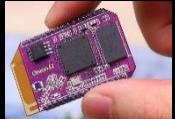
concevoir avec et pour les utilisateurs

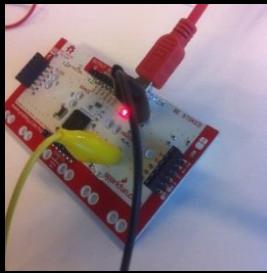


Prototypage

- Le prototypage est une étape essentielle pour :
 - réduire le coût de développement
 - tester l'utilisabilité d'un système ou d'une technologie
 - améliorer la connaissance sur le comportement des utilisateurs
 - définir les fonctionnalités du système
 - tester rapidement des solutions innovantes et guider les développements futurs.

Prototypage

- apparition récente de plateformes électroniques/informatiques simples, « ouvertes » et peu onéreuses
 - Phidgets¹
 - Wiring², Teensy³, makey-makey⁴
 - Arduino⁵
 - Raspberry Pi⁶
 - Beaglebone
 - Intel Galileo, Edison, ...⁸
 - Onion Omega⁹
 - ...




1 <http://www.phidgets.com>

2 <http://wiring.org.co>

3 <http://www.pjrc.com/teensy>

4 <http://www.makeymakey.com/>

5 <http://www.arduino.cc>

6 <http://www.raspberry.org>

7 <http://beagleboard.org/bone>

8 <http://www.intel.fr>

9 <https://onion.io>

Prototypage

- les langages de programmation deviennent accessibles même à des néophytes



1 <http://www.python.org>
2 <http://scratch.mit.edu>
3 <http://www.processing.org>

- de nombreux logiciels « open-source » sont disponibles ... et réutilisables !



1 <https://github.com>
2 <https://bitbucket.org/>
3 <http://www.sourceforge.net>

Prototypage

- Plusieurs avantages de développer des solutions techniques rapidement
 - Résultats équivalents aux maquettes papier¹
 - Permet de tester des solutions utilisables
 - Permet de directement évaluer l'accessibilité
 - Et parfois, permet de concevoir ...

¹ Sefelin, R., Tscheligi, M., et Giller, V. Paper prototyping - what is it good for?: a comparison of paper- and computer-based low-fidelity prototyping. *CHI '03, ACM* (2003), 778-779.

prototypage et conception

- exemple de développement fait en collaboration avec le CHU de Toulouse
- patient tétraplégique hospitalisé
- un environnement particulier : l'hôpital !
 - tout n'est pas possible !
 - il faut s'intégrer aux contraintes de sécurité (ex : prises), au déploiement des matériels existants



<http://www.gazegroup.org/downloads/23-gazetracker>

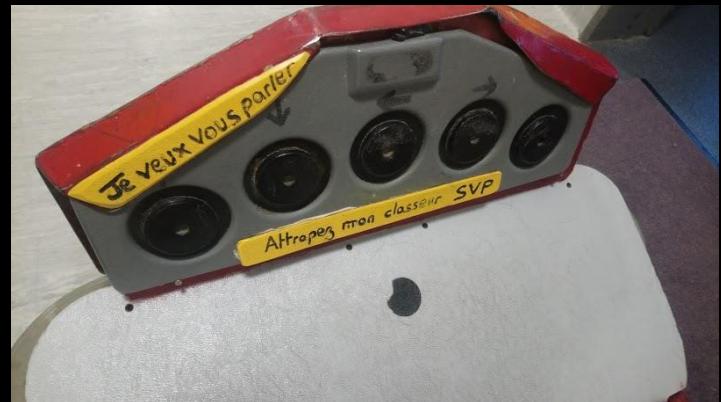
- amener les technologies à l'hôpital n'est pas simple !
 - il faut s'adapter à la chambre et aux machines utilisées (ex : lits, machines de monitoring, ...)



1 Boujrad A., Jouffrais Ch., Truillet Ph., Marque Ph., Conception d'un outil de contrôle et de communication pour personnes tétraplégiques, in IHM 2010, Luxembourg, 20-23/09/2010, ACM, p. 117-120, september 2010

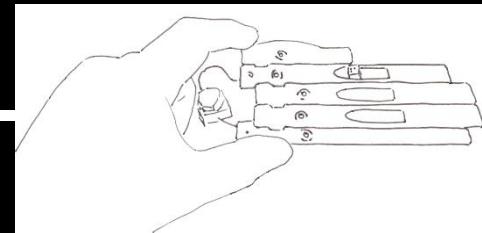
prototypage et conception

- Projet OUPSCECI (en cours avec des MAS de l'Aveyron)



prototypage et conception

■ Scratch débranché



conclusion

- Il est important de développer des aides techniques rapidement
- Les technologies « low-cost » sont intéressantes afin d'explorer des solutions innovantes adaptées au plus près des utilisateurs
- Il y a nécessité de travailler de manière pluri-disciplinaire
- Il reste de larges champs à explorer (méthodes, usages, évaluation, ...)

conclusion

- Avec des retombées larges au-delà du handicap
 - Permet de mettre en exergue des problèmes (ex : GPS, cartographie pour les NV, ...)
 - Permet de comprendre les besoins, des usages, ...
 - Et transférer vers le grand public ou dans des situations critiques

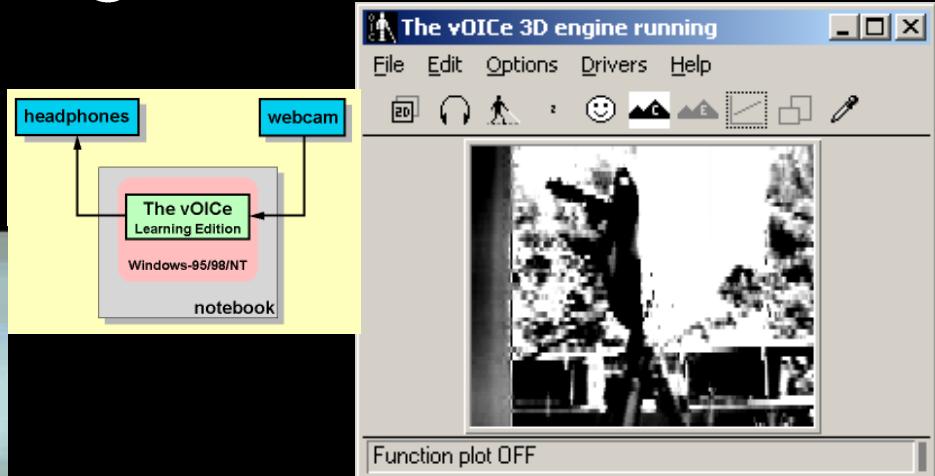
Des questions de recherche

Transmodalité

- définition
 - « Mécanismes de conversion d'une ou plusieurs modalités vers une ou plusieurs autres modalités sans perte du contenu sémantique de l'information présentée » (Bellik, 1997).
- problématiques
 - Équivalence informationnelle
 - Restituer tous les contenus pertinents.
 - Équivalence cognitive
 - Préserver l'influence « facilitatrice » des propriétés de la modalité de présentation sur le traitement cognitif

Substitution sensorielle

- <http://www.seeingwithsound.com>
The vOICe : feedback sonore pour les personnes aveugles



Substitution sensorielle

■ Substitution sensorielle ...

- quelle représentation mentale ?
- peut-on remplacer un sens par un autre ?

