



OnditCap!

PSVA - ICAN

Coraline Finsternis - Florine Crépin - Cyrielle Schluck  
Adrien Lemoine - Camille Peix - Lena Fisher



# SOMMAIRE

|  |           |
|--|-----------|
| <b>INTRODUCTION</b>                            | <b>4</b>  |
| <b>NOTRE CONCEPT</b>                           | <b>5</b>  |
| <b>RECHERCHE NORMES ACCESSIBILITÉ HANDICAP</b> | <b>16</b> |
| <b>BENCHMARK</b>                               | <b>18</b> |
| <b>PROTO-PERSONAE</b>                          | <b>26</b> |
| <b>ATELIERS UX</b>                             | <b>27</b> |
| <b>PARCOURS UTILISATEUR</b>                    | <b>38</b> |
| <b>RECHERCHE DA</b>                            | <b>42</b> |
| <b>CHARTE GRAPHIQUE</b>                        | <b>56</b> |
| <b>ZONING : WIREFRAMES</b>                     | <b>62</b> |
| <b>PROTOTYPE FINAL</b>                         | <b>65</b> |

# INTRODUCTION

Dans le cadre d'un projet collaboratif entre les élèves de PSVA et de l'ICAN, composé d'étudiants effectuant un Mastère design graphique et numérique à l'école PSVA et d'élèves effectuant un Mastère UX Design à l'ICAN, nous travaillons sur le thème du handicap dans le but de trouver une solution innovante permettant d'améliorer l'accessibilité à des personnes en situation de handicap.

**La loi du 11 février 2005 dans son Article 114 donne la définition du handicap :**

*« Constitue un handicap, au sens de la présente loi, 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 »*

## - PROBLÉMATIQUE

### Comment rétablir le lien entre les personnes valides et celles en situation de handicap ?

#### Notre concept :

Notre proposition de solution innovante est une application mobile, plus précisément un réseau social de rencontres amicales accessible à tous. Le but étant de proposer des d'évènements ponctuels afin de rétablir le lien social entre les personnes valides et les personnes en situation de handicap. Ces sorties auraient lieu uniquement dans des lieux accessibles (et conformes aux normes EPR) pour que les personnes en situation de handicap puissent accéder à toutes les activités proposées.

Au sein de notre application, les utilisateurs proposent de faire découvrir leur passion et centres d'intérêt, au reste de la communauté.

#### Ils proposent pour cela :

- Le centre d'intérêt en question
- Le lieu, la date et l'heure

La proposition est publiée sous forme d'évènements via un système de posts regroupés dans un fil d'actualité. Les utilisateurs intéressés pourront alors rejoindre ces évènement en indiquant «intéressé» ou «participe». L'application fonctionne grâce à la géolocalisation et trie les évènements dans un périmètre de proximité défini par l'utilisateur.

L'application se base sur les centres d'intérêts communs des utilisateurs, le but étant de proposer des rencontres entre des personnes qui possèdent les mêmes centres d'intérêts.

Plusieurs activités seraient proposées et organisées dans des grandes catégories.

#### Activités :



# OBJECTIFS

L'objectif pour nous est dans un premier temps d'affiner ce besoin par rapport aux proto-personnae que nous avons définis et de créer un concept qui réponde au mieux aux attentes de nos utilisateurs, puis dans un second temps de donner une valeur ajoutée à notre produit.

- **Rétablir le contact entre ces deux populations grâce à leur centres d'intérêt communs.**
- **Permettre aux personnes en situation de handicap d'accéder à des lieux qu'ils ont délaissé à cause de leur handicap.**
- **Ouvrir cette application principalement aux handicaps moteurs (en proposant un système de paramétrage afin de s'adapter au maximum aux difficultés de chacun)**



# TROIS LEVIERS D'INNOVATION

## 1. Partage

**L'application propose un partage de centres d'intérêts communs :**

Les individus sont tous égaux en un point : ils ont des centres d'intérêts à partager. Les utilisateurs se retrouvent pour échanger sur cette passion commune.

## 2. Insertion

**L'application met en avant l'individu et son profil :**

Les utilisateurs se décrivent, indiquent leur passions et leurs difficultés.

Ils se retrouvent et entrent en contact grâce à leurs centres d'intérêts communs, qu'ils retrouvent sous forme de rubrique. La barre de recherche disparaît.

## 3. Accessibilité

**L'application est paramétrable pour s'adapter au handicap :**

Dès le début de l'usage de l'application, les utilisateurs peuvent paramétrer l'application selon leurs préférences grâce à certaines variables (taille des polices, couleurs, etc.).

## - NOTRE VALEUR AJOUTÉE

### **Paramétrage handicap :**

La page connexion invitera l'utilisateur à se connecter, s'inscrire, ou à paramétrer son compte directement selon l'accessibilité qu'il souhaite (grossir la typographie, grossir les images, interlignage etc).

### **Mon profil :**

Un profil personnalisable avec une description, une section dédiée à ses centres d'intérêts et une autre à ses difficultés (si on est en situation de handicap), ainsi que des tags de ses centres d'intérêts rangés par catégories.

### **Mes centres d'intérêts :**

La section centre d'intérêts est composée de tags que la personne indique, qu'il va devoir classer dans 8 grandes catégories :

Jeux - Nature et aventure - Cuisine - Sport - Mode et beauté - Culture - Langues - Film et séries

### **Mes difficultés :**

Section facultative dans laquelle on indique (ou non) son handicap afin d'informer les autres membres de notre handicap, de nos difficultés, de nos peurs, si cela nous rassure de les en informer.

### **Fil d'actualité / Annonces :**

La recherche des événements est basée sur les centres d'intérêts pour réunir les utilisateurs de manière pertinente, avec un minimum de manipulations à effectuer (la recherche est automatique, avec un tri des événements proposés). Le but étant de minimiser les actions qui pourraient être difficile à effectuer

à cause d'un handicap moteur.

### **Accessibilité :**

La saisie vocale sera proposée à tous les endroits où il faudra saisir du texte afin de proposer une alternative. (Itération future)

### **Pourquoi les gens utilisent notre application ?**

Sur notre application, les utilisateurs peuvent co-crée un événement. À l'inverse les participants peuvent très facilement proposer à un ami de venir l'accompagner à un événement (une feature/mécanique très peu mise en avant dans les autres applications de rencontres amicales). Le système de tchat y est simplifiée.

Au cours de nos différents ateliers, nous avons pu prévenir et corriger un maximum de problématiques liées autour de l'organisation d'un événement. En ce sens, notre application propose un juste milieu efficace des différentes autres applications présentes sur le marché :

*MeetUp* est une application extrêmement complexe, dense, avec un système de rubriques très large. Les événements sont proposés par des professionnels, et cela nécessite un compte payant. (voir p.21).

*YepNGo* est une application plus simple qui s'ouvre à tout le monde. Mais elle ne possède aucun système de filtre et l'interface présente de nombreux défauts. (voir p.22).



## • NOTRE SUPPORT

Nous avons choisi de réaliser une application mobile car c'est un support pratique à utiliser lors de déplacements, pour se rendre au lieux de rendez-vous notamment et communiquer avec les participants. L'application à vocation à être accessible à tous, c'est à dire que nous allons prendre en compte le handicap moteur dans l'utilisation de nos fonctionnalités.



## • NOTRE CIBLE

Notre coeur de cible est constitué de l'ensemble des individus intéressés et motivés à l'idée de découvrir de nouveaux centres d'intérêt et à les partager avec autrui.

Les individus concernés sont sociables et/ou cherchent à faire de nouvelles rencontres amicales. Nous visons ainsi tout particulièrement les individus âgés de plus de 18 ans, mais nous ne nous fixons pas de limite d'âge particulière.

Les individus doivent cependant posséder un minimum d'autonomie dans leur capacité à se rendre sur les lieux de rendez-vous fixés par les créateurs des événements. Les individus doivent dans notre première itération posséder l'usage de leurs mains afin de pouvoir utiliser l'application.



## - LA CIBLE - Handicap Moteur

Pour présenter les cibles adéquates, cette partie détaille l'accessibilité envisagée pour chacune des formes de handicap.

**Note :** chaque utilisateur proposant un événement ou s'inscrivant à un événement peut indiquer dans sa rubrique « Difficulté » des précisions concernant son handicap.

- Le handicap moteur est le plus visible car il nécessite un dispositif volumineux (fauteuil roulant, etc.) : il recouvre l'ensemble des troubles pouvant entraîner une atteinte partielle ou totale de la motricité.

- Notre application est tout à fait indiquée pour ce type de handicap. Nous avons tenu à ce que les différents événements proposés ne puissent se faire uniquement que dans des lieux répondant aux normes ERP (Etablissement Recevant du Public) ou IOP (Installations Ouvertes au Public).

**Rappel du constat :** 12 millions de français déclarent avoir un problème de santé depuis au moins 6 mois ou rencontrer des difficultés importantes dans leur activité quotidienne ou encore avoir un accident du travail dans l'année. (Source : ECPE).



## - LA CIBLE - Autres formes de handicap

- L'Handicap sensoriel résulte de l'atteinte d'un ou plusieurs sens. Il se caractérise majoritairement par des incapacités issues d'une déficience auditive ou visuelle.
- L'accessibilité des services proposées par notre application est difficilement analysable pour l'ensemble des individus. Néanmoins nous pouvons décrire :
- Les personnes non voyantes ne sont pas les personnes ciblées par notre application. La mise en place d'une interface nécessaire posait trop de spécificités. En revanche certains centres d'intérêts sont tout à fait compatibles avec des personnes malvoyantes. A long terme, notre interface proposera à cet effet un paramétrage de la taille des typographies présentes dans l'application.
- Les personnes sourdes et/ou muettes peuvent tout à fait accéder à l'ensemble des services proposées par l'application. Bien que certaines activités pourraient être plus difficilement accessible, d'autres seront tout à fait compatible (Sortie sportive par exemple).
- Le handicap mental / cognitif résulte d'un arrêt de développement mental ou un développement mental incomplet et entraînant des problèmes de facultés d'intégrations sociale, d'apprentissage (troubles de la mémoire, de l'attention, dyspraxie ...). Il est la conséquence sociale d'une déficience intellectuelle. (UNAPEI).
- L'accessibilité des services proposés par notre application est difficilement analysable pour l'ensemble des individus possédant ce genre de handicap. L'application ne propose pas d'aide à la personne, et si la personne en situation de handicap nécessite un accompagnement personnalisé les autres participants à l'événement ne seront pas habilités à tenir ce rôle.
- En revanche il n'y a pas de contre-indication envers une personne en situation de handicap mental léger en pleine possession de ses moyens.
- Le handicap psychique est complexe. Conséquence de la maladie psychique, il reste de cause inconnue. Les capacités intellectuelles sont préservées et peuvent évoluer de manière satisfaisante. C'est la possibilité de les mobiliser qui est déficiente. La symptomatologie est instable.
- À l'instar des personnes en situation de handicap mental, l'accessibilité du service sera très différente en fonction de l'importance des troubles de la personne. Le service n'est pas destiné à ce genre de handicap.
- L'application ne propose pas d'aide à la personne, et si la personne en situation de handicap nécessite un accompagnement personnalisé les autres participants à l'événement ne seront pas habilités à tenir ce rôle.
- Le polyhandicap est une déficience mentale sévère associée à des troubles moteurs, entraînant une restriction extrême de l'autonomie.
- À l'instar des personnes en situation de handicap mental, l'accessibilité du service sera très différente en fonction de l'importance des troubles de la personne. Le service n'est pas destiné à ce genre de handicap.
- L'application ne propose pas d'aide à la personne, et si la personne en situation de handicap nécessite un accompagnement personnalisé les autres participants à l'événement ne seront pas habilités à tenir ce rôle.



## - CONCLUSION

- Nous visons tout particulièrement les personnes possédant un handicap physique.
- Les personnes possédant un handicap sensoriel, en fonction de l'importance de cet handicap, pourront à l'avenir participer à une partie plus ou moins importante des événements proposés sur l'application. Nous souhaitons rendre l'application la plus accessible possible pour ces individus. (Itération future)
- Les personnes possédant un handicap mental, psychique ou polyhandicap sont moins ciblées par l'application, car il faut étudier l'accessibilité au cas par cas. En effet la mise en place d'une rubrique « difficulté » permettra aux individus aux troubles les moins importants d'indiquer leurs problématiques. En revanche les individus proposant des événements ne sont pas habilités à proposer un suivi particulier. (Itération future)



Notre application est une nouvelle application qui rejoint le marché des réseaux sociaux. Notre cible d'utilisateurs est principalement composée de personnes valides et de personnes en situation de handicap qui cherchent à sociabiliser, partager leurs centres d'intérêts avec autrui. Elle se base sur la notion d'échange, de partage, et de communauté.

Le but étant de rétablir le lien entre les personnes valides et les personnes en situation de handicap, et de leur permettre de se rencontrer autour de valeurs communes afin de répondre à nos objectifs qui sont

de réintégrer les invalides dans la société, de réduire le communautarisme de ces personnes qui ont tendance à ne pas se mélanger, et de leur permettre de sociabiliser avec d'autres personnes.

Cette application se nomme **OnDitCap!** et est une injonction ludique qui invite les utilisateurs à sauter le pas et à être cap d'effectuer des sorties avec des inconnus et de se rendre au rendez-vous. Nous pourrions l'utiliser dans notre communication afin de lancer des défis aux utilisateurs avec des phrases d'accroches tel que : "Cap ou pas cap d'aller au cinéma avec des inconnus demain soir ?".

## OnDitCap !



# LES CHIFFRES DU HANDICAP EN FRANCE

Sources : handicap-france, handicap santé, INSEE, Seton.fr, Handinorme.com

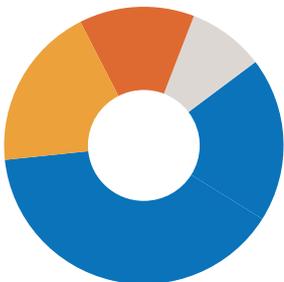
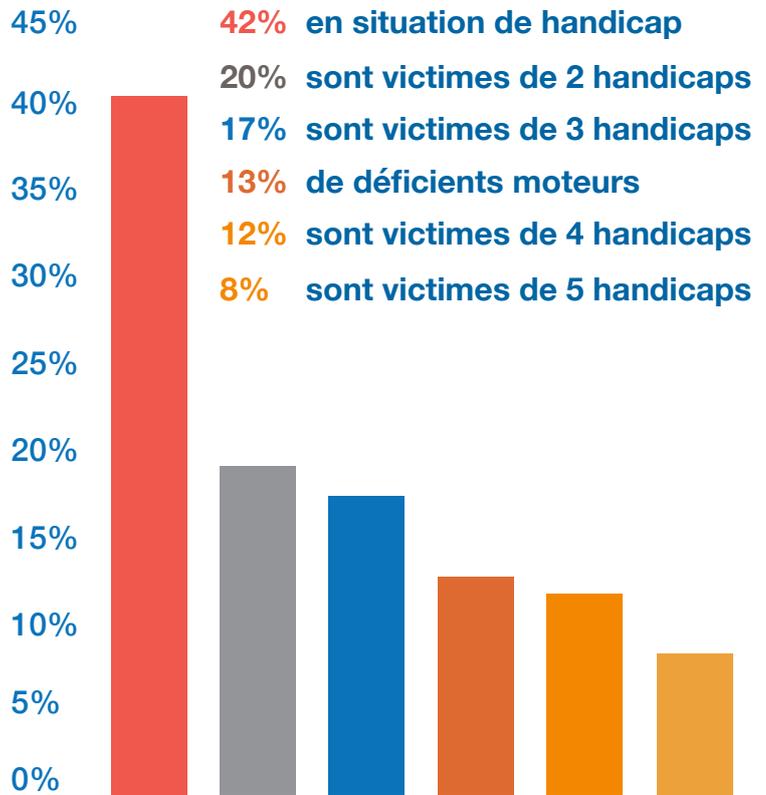
## Personnes en situation de handicap :

C'est le nombre de personnes handicapées au sens large : personnes reconnues administrativement, personnes qui déclarent avoir un problème de santé depuis au moins six mois et rencontrer des difficultés importantes dans leur activité quotidienne ou avoir eu un accident du travail dans l'année.

**24 % de la population active**  
est en situation de handicap (15-64 ans)

# 24 %

**46 % sont des femmes**  
**54 % sont des hommes**



- 5,4 millions handicap auditif
- 2,3 millions fauteuils roulants
- 1,7 million handicap visuel
- 700 000 handicap mental

## Les principaux handicaps



**2,3 millions**  
déficiences motrices



**5,2 millions**  
déficiences auditives



**1,7 millions**  
déficiences visuelles



**0,7 millions**  
déficiences mentales

## - LE HANDICAP MOTEUR

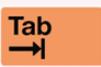
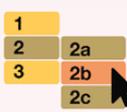
Les conditions d'accès des personnes en situation de handicap doivent être les mêmes que celles des personnes valides ou, à défaut, présenter une qualité d'usage équivalent.

### Accessibilité aux lieux publics :

Sur 1 millions d'établissements recevant du public (ERP) qui devaient être accessibles aux handicapés le 1<sup>er</sup> janvier 2015, la plupart ne le sont toujours pas. Seuls 30% étaient au normes en 2014.

En cas de non-conformité aux normes d'accessibilité aux handicapés, le risque est celui d'une amende de 45 000 €. La fermeture de l'établissement peut aussi être prononcée.

# DO DON'T

| Design et...<br>Handicap moteur   |   |  |
|---|---|---|
|    |   |  |
| boutons et liens assez grands<br>        | trop de précision requise<br>                |   |
| champs de formulaires espacés<br>        | formulaires encombrés<br>                    |   |
| navigation au clavier ou vocale<br>      | contenu dynamique dépendant de la souris<br> |   |
| optimisé pour mobile et tactile<br>      | sessions trop courtes<br>                    |   |
| raccourcis pour éviter la saisie<br>Code postal<br><input type="text"/><br><input type="button" value="Trouver l'adresse"/> | trop de saisie et de scrolling<br>Adresse<br><input type="text"/><br><input type="text"/>                                       |   |

### Le handicap moteur :

Le handicap moteur recouvre les difficultés à se déplacer ou exécuter certains gestes ou mouvements.

Dix ans après le vote de la loi sur le handicap, près d'une personne handicapée sur deux (52%) estime que son quotidien ne s'est pas amélioré depuis dix ans.

### Les lieux public doivent respecter les obligations touchant à l'accessibilité aux handicapés :

Toute personne handicapée doit pouvoir y accéder, circuler et recevoir les informations qui y sont diffusées, dans les parties ouvertes au public. L'information doit être diffusée par des moyens adaptés aux différents handicaps.

- Stationnement
- Rampe d'accès obligatoire en cas de présence de marches. La pente de 5% maximum.
- Mobilier adapté
- Accès aux étages aménagé
- WC adapté (porte d'accès large, 90 cm).
- Tout établissement disposant d'un service assis doit réserver une table accessible aux personnes handicapées

Ces espaces doivent être aménagés de façon à ce que les personnes en fauteuil roulant ou se déplacer, faire demi-tour ou s'orienter sans rencontrer de difficulté, d'obstacles. La surface doit être d'un diamètre de 1,50m minimum, plane ou ne pas excéder une pente de 2%.

Ces personnes doivent avoir accès à l'ensemble des prestations proposées par l'établissement sans avoir à quitter leur fauteuil. Les espaces réservés ne doivent pas être discriminatifs, c'est-à-dire à l'écart des autres espaces clientèle ou présenter une insuffisance de qualité visuelle ou acoustique lors de spectacles notamment.

# BENCHMARK ET ANALYSE DE LA CONCURRENCE

## DOCS TECHNIQUE & API

Base de données Open Data de tous les lieux accessibles aux différentes formes de Handicap

La base de données I Wheel Share recense tous les lieux accessibles pour les personnes en situation de handicap ; sous forme de données de géolocalisation. Cette base de données a été incrémentée au fur et à mesure par les utilisateurs de l'application éponyme qui indiquaient via leur géolocalisation si leur «emplacement» était bel et bien accessible.

**Base de données utilisée par I Wheel Share :**

<https://www.iwheelshare.com/open-data>

<https://www.accessibility.cloud/>

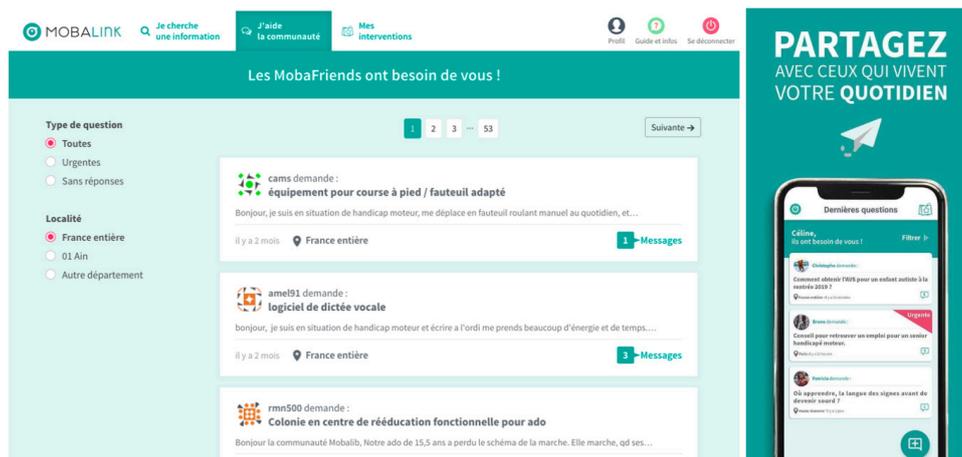
<https://github.com/sozialhelden/accessibility-cloud/blob/master/docs/json-api.md>

## - MOBALINK

Plateforme d'entraide unique en France pour les personnes en situation de handicap accessible gratuitement et sur inscription, Mobalink est une plateforme numérique d'entraide pour mettre en relation personnes handicapées et valides.

Son objectif est de créer une communauté et des outils numériques pour faciliter la vie quotidienne des personnes en situation de handicap. Elle permet de chercher des bons plans, partager des questions avec la communauté et bientôt connaître les endroits accessibles en Gironde grâce à un GPS type Waze.

**Solution d'entraide pour : proches-aidants, valides, personnes en situations de handicap.**



### Points positifs

- Fil d'actualités présentant toutes les annonces
- Lien entre valides / handi
- Communauté qui partage
- Découvrir les lieux accessibles
- Un tri par personnes qui cherchent une infos et par personnes qui aident
- Ergonomie adaptés aux handicapés

### Points négatifs

- Améliorer le lien social et le contact humain, l'intégration
- Un système de communication entre membre, ex: chat, forum
- Système de recherche trop global qui mériterait d'être catégorisé

## Analyse des codes graphiques de Mobalink

L'univers graphique se compose de vert d'eau, de bleu turquoise et de rose fushia, des couleurs très douces et légères. Les formes graphiques sont globalement très rondes et douces également, les pictogrammes sont un peu trop complexes mais originaux et traités de manière ludiques en accord avec le logotype.

### Logo



### Couleur



### Pictogramme



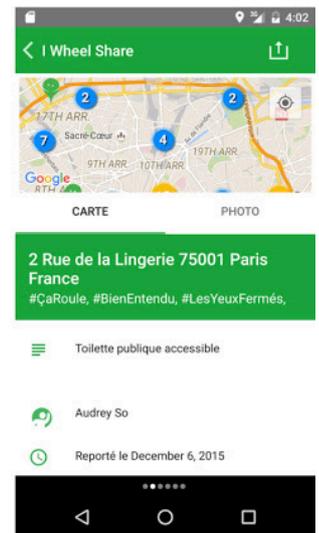
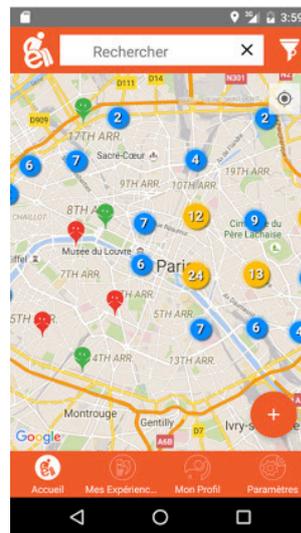
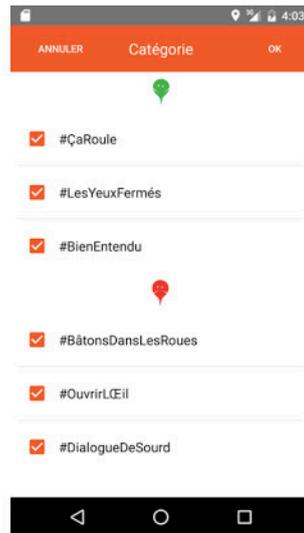
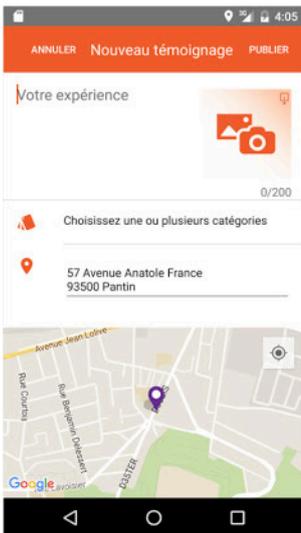
### Ambiance



## - I WHEEL SHARE

### Carte interactive à l'usage des personnes handicapées.

Wilson, le premier chatbot à destination des personnes en situation de Handicap. Véritable agrégateur d'informations d'accessibilité, nous centralisons aujourd'hui au sein de l'API d'I Wheel Share plus de 200 000 informations d'accessibilité. Wilson renseigne nos utilisateurs sur l'accès à l'emploi, à la culture, au tourisme, au logement, au sport... grâce à différents partenaires tels que la fédération Handisport, Splash Elec, Allo Ciné, retour d'image, Ciné St, Tourisme et Handicap, SeLogger.com, Job in Live, L'Adapt, Acces Culture, Accessible.net, Festival Clair Obscur, ...



### Points positifs

- Appli ergonomique accessible à tous les handicaps collaborative
- Rend accessible les lieux et bons plans
- Carte interactive
- Procure ses informations à l'aide de partenariats

### Points négatifs

- Points d'amélioration
- Pas assez de points d'expérience adaptés aux handicapés, liste à étoffer
- Ne fonctionne pas sur Android

### Analyse des codes graphiques de I Wheel Share

L'univers graphique se compose de bleu foncé et de orange, agrémenté de pictogrammes ludiques et originaux pour donner un ton atypique et décontracté. Le logo est traité de la même manière ludique, avec beaucoup de mouvement et une certaine abstraction.

#### Logo



#### Couleur

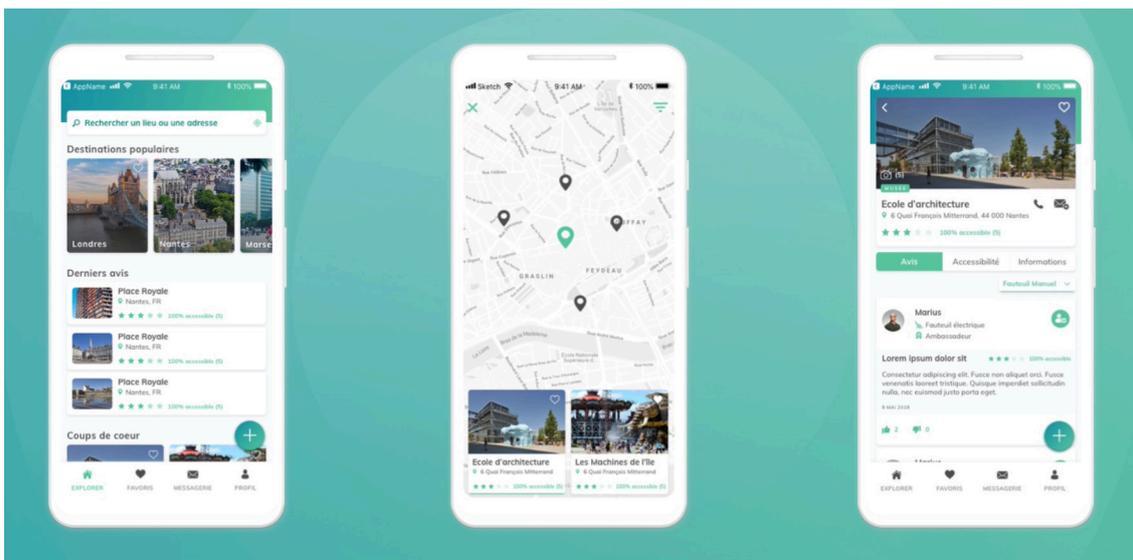


#### Pictogramme



## - HANDIPLANET

Un guide collaboratif, permet aux personnes à mobilité réduite d'échanger sur leurs échappées belles. L'outil indispensable des Handivoyageurs qui compte déjà plus d'un millier d'inscrits. 36 Millions de personnes à mobilité réduite en Europe sont capables physiquement et financièrement de voyager. Pourtant 80 % ne voyagent pas par manque d'informations fiables sur lesquelles se projeter. En effet les degrés de mobilité sont très variés et ce qui est accessible pour l'un ne l'est pas forcément pour l'autre. Les informations d'accessibilité doivent être mises en relation avec le degré de mobilité de chaque voyageur. C'est ainsi que nous avons eut l'idée de créer ce guide de voyage collaboratif et social pour tous les voyageurs à mobilité réduite qui souhaitent aider ou se faire aider à partir en voyage.



### Points positifs

- Plateforme collaborative
- Échange / communauté
- Carte interactive
- Système de messagerie
- Création d'un profil
- Handicap de la personne spécifié

### Points négatifs

- Trop orienté vers le handicap
- Manque d'adaptation à chaque handicap (ils mélangent tous les types à l'inscription)

## Analyse des codes graphiques de Handiplanet

L'univers graphique se compose de vert et de blanc, agrémenté de pictogrammes pour une meilleure compréhension. On retrouve une certaine rondeur dans les éléments graphiques et le logotype, et à l'inverse des bloc rectangulaires sur le site internet. La photographie est également très utilisée sur le site.

### Logo



### Couleur



### Pictogramme



Ajouter un avis

### Ambiance

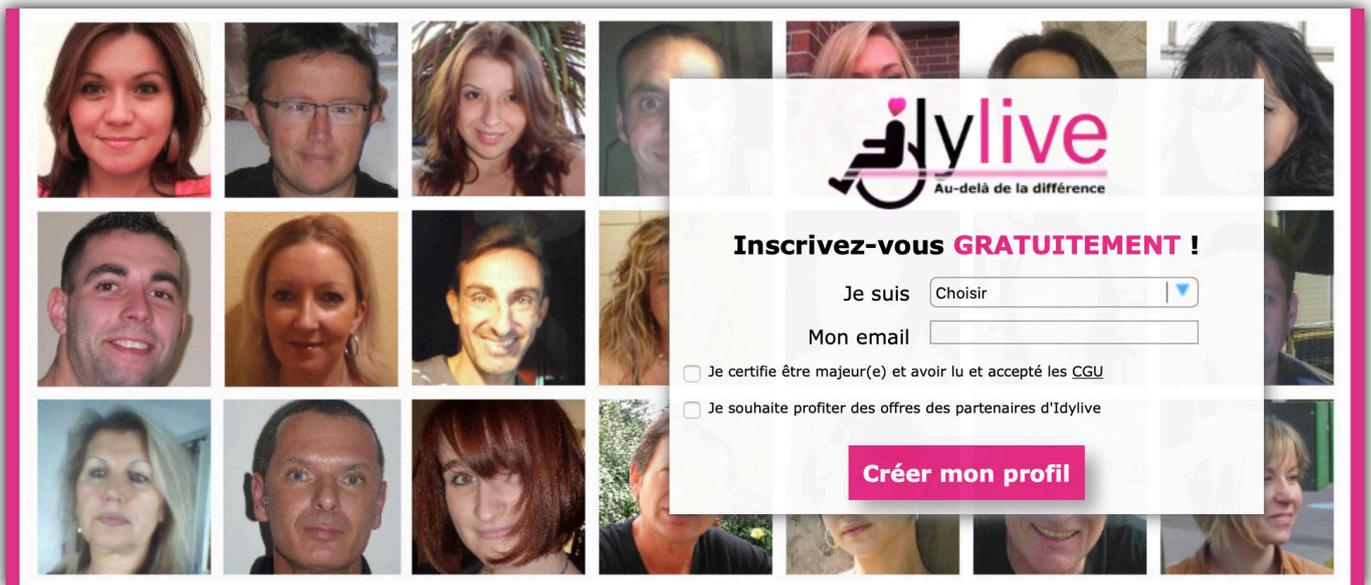


## - YDILLIVE

Réseau social dédié aux échanges entre personnes handicapées et personnes valides. Rencontres entre personnes handicapées et personnes valides. Idylive a été créé dans le but de contribuer à l'évolution de la situation du handicap en France, et permet de faire de nouvelles rencontres dans un climat convivial en toute confiance.

Email ou Pseudonyme  Mot de passe  **Connexion**  
 Déjà membre ?  Se souvenir de moi  Mot de passe oublié

### Idylive : n°1 de la rencontre handi-valide



### Points positifs

- Mélange handi / valides
- Communauté
- Version responsive

### Points négatifs

- Design obsolète
- Manque de contrôle des membres
- Expérience utilisateur à revoir (deux types de messagerie)

## Analyse des codes graphiques de Idylive

L'esthétique Ydillive est basée sur l'utilisation de noir, de blanc et de rose fushia. L'identité est forte mais passée de mode, et un peu trop compliquée concernant le logotype. Le design est encore à l'image des sites des années 2000, il y a peu d'éléments graphiques et ludiques qui donnent de la personnalité à ce site.

### Logo



### Couleur



### Pictogramme



Créer mon profil

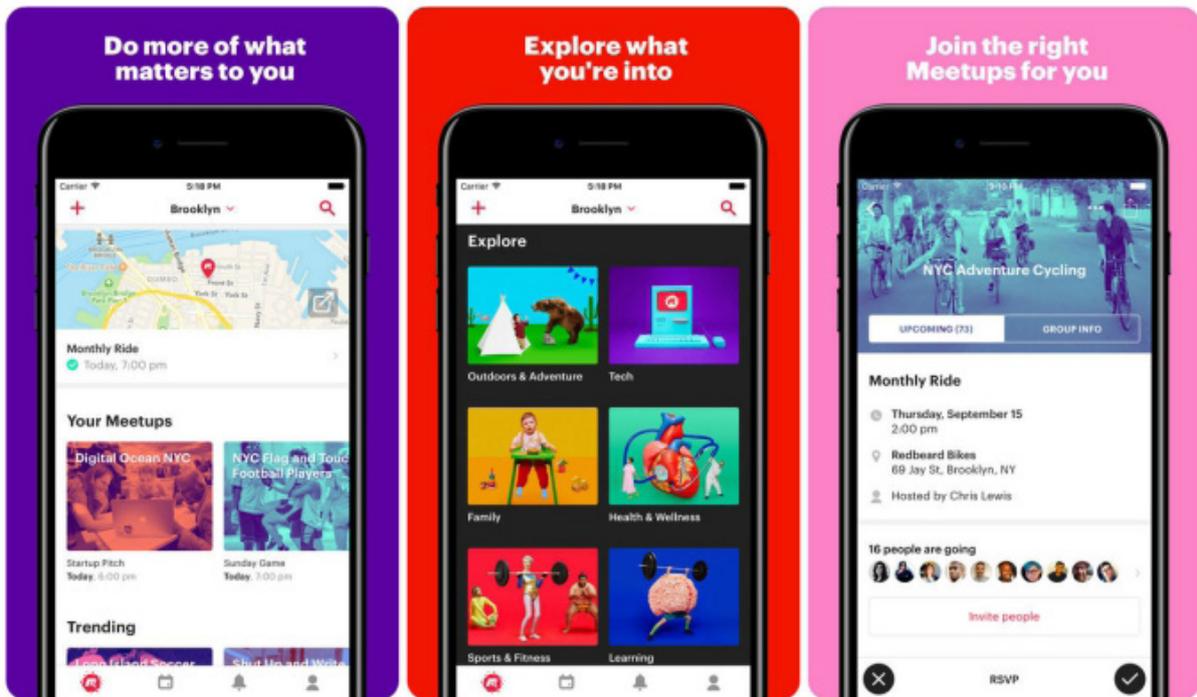


### Ambiance



## - MEETUP

Meetup permet aux membres de rencontrer des groupes unis par un intérêt commun, tels que l'engagement politique, le sport, la culture, la technologie, les loisirs, les langues et une trentaine d'autres sujets, ainsi que par zones géographiques. Les organisateurs des groupes proposent des événements variés durant lesquels se déroulent les échanges entre les membres, qui s'effectuent en personne.



### Points positifs

- Version carte / version liste
- Une page par événement
- Ajout de photos après les événements
- Catégorisation des événements de manière temporelle et par thème
- Possibilité de discuter via un chat

### Points négatifs

- Application extrêmement dense avec rubriques / Sous-rubriques
- Des événements uniquement proposés par des professionnels

## Analyse des codes graphiques de Meetup

L'univers graphique de Meetup se compose de couleurs flash telles que le violet, rouge et rose, un design plutôt moderne dans l'ensemble qui se base sur l'utilisation de la couleur pour se différencier. Les photographies sont utilisées pour illustrer le contenu, et sont traitées en monochrome afin de rester très coloré.

### Logo

*meetup*

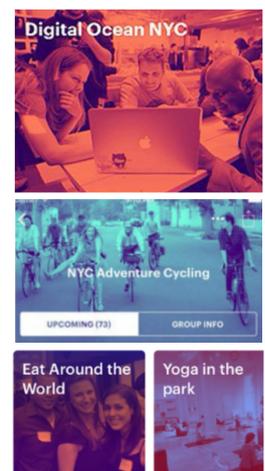
### Couleur



### Pictogramme

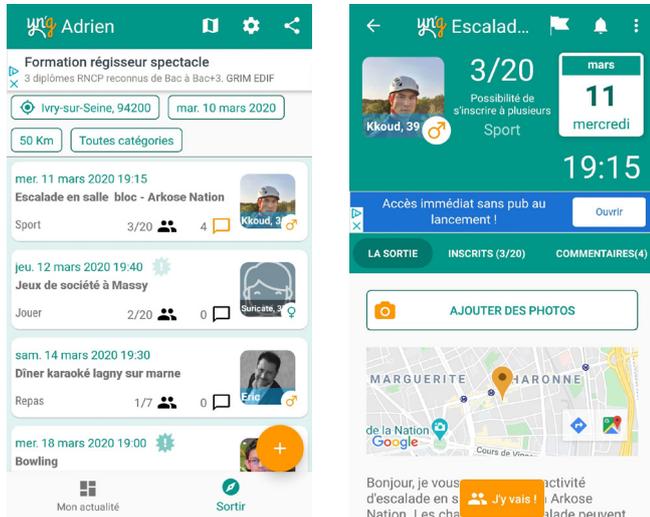


### Ambiance



## - YEPNGO

Yepngo est une application mobile qui permet à ses utilisateurs de faire des rencontres amicales par affinité, dans la vraie vie. Une fois son inscription à la communauté finalisée, le membre peut proposer une sortie dans sa ville. Les autres membres reçoivent alors une alerte sur leur smartphone et peuvent rejoindre l'activité en 1 clic. L'application est disponible sur Android et Iphone.



### Points positifs

- Onboarding avec explications sur le fonctionnement et la fonction de l'app
- Inscription avec Facebook
- Fil d'actualités avec propositions d'activités
- Agenda de mes sorties à venir
- Catégories "sport, détente, culture, soirée"
- Messagerie
- Indication du nombre de personne maximale dans l'activité
- Affichage des recherches dans un périmètre limité défini

### Points négatifs

- Une arborescence peu intuitive
- Visuellement peu attractif
- Un partage des événements trop peu mis en avant

## Analyse des codes graphiques de YepNgo

L'univers graphique est basé sur l'utilisation de la couleur verte et de touches de jaune ocre. Le côté amical et communautaire est mis en avant de par l'utilisation de photo de groupes. Le côté «aventure» est également mis en avant avec l'utilisation de paysages et de couché de soleil qui évoque le voyage.

### Logo

### Couleur



### Pictogramme



### Ambiance



## - DÉCLIC-TOI

La plateforme est gérée, entretenue, et développée par des bénévoles et des jeunes en services civiques depuis sa création en 2014, Elle est gratuite pour tous, et a pour ambition d'être le carrefour de la vie associative dans le « Grand Reims ». Elle propose aux petites et moyennes associations de ce territoire de les accompagner pour mieux partager avec le grand public, leurs projets leurs expériences, leurs convictions et les événements qu'elles proposent en les rendant plus accessibles, à tous et notamment aux personnes en situation de handicap.



### Points positifs

- Une section "actualités"
- Possibilité de changer l'apparence du site selon son handicap
- Responsive

### Points négatifs

- N'existe pas en appli mobile
- Limité à la région rémoise
- Design un peu trop scolaire
- Pas d'échanges entre membres
- Juste informatif ; il n'est pas possible d'y émettre des initiatives individuelles

## Analyse des codes graphiques de Déclic-toi

L'univers graphique se compose de gris et de bleu et est globalement très institutionnel et pas très engageant pour un site traitant du handicap. Les illustrations sont très enfantines et passées de mode. Le gris prend une place trop importante dans le site, ce qui casse le côté ludique et le rend austère.

### Logo



### Couleur



### Pictogramme



### Ambiance



# PERSONAE



## Émilie Valminos

27 ans  
UX designer  
Habite à Paris  
Célibataire

Découvre l'application  
grâce aux réseaux sociaux



*“Émilie est une jeune femme dynamique et pleine de vie qui aime sortir avec ses amis et profiter de la vie. Elle est sociable, ouverte d'esprit, mais réservée et à besoin d'être rassurée et en confiance avec les gens qu'elle fréquente”*

### Besoins

- Besoin de sortir
- Besoin de se sentir rassurée
- Besoin de se sentir en confiance - Besoin de discuter avec les organisateurs pour "prendre la température" à l'avance.

### Peurs et frustrations

Elle est réservée et ça la rassure d'intégrer un groupe où personne ne se connaît, plutôt qu'un groupe qui se connaît déjà car elle se sentirait "à l'écart".

- Peur de se faire draguer

### Réseaux sociaux

Les réseaux sociaux font parti de son quotidien, elle les utilise pour communiquer avec ses amis, se divertir, faire des rencontres, et organiser ses sorties.

### Elle aimerait...

sauter le pas et sortir avec de nouvelles personnes dans le but d'une sortie ou d'un événement précis et encadré.



## Mickaël Dujan

 En situation de handicap  
32 ans  
Blanchisseur  
Habite à Neuville-sur-Oise

Découvre l'application  
grâce au bouche à oreille



*“Mickaël est une jeune homme sociable en situation de handicap qui souhaite faire de nouvelles rencontres de temps à autres, selon son humeur. Il souffre d'une paralysie des membres inférieurs, qui l'empêche parfois d'accéder à certains lieux.”*

### Besoins

- Besoin d'être accompagné par un ami ou quelqu'un qu'il connaît lors d'une sortie ;
- Besoin de sortir dans des lieux adaptés à son handicap (ERP).

### Peurs et frustrations

- Peur de se rendre sur un lieu non adapté à son handicap et d'être frustré de devoir partir
- Peur d'être mal à l'aise
- Peur d'être jugé sur son handicap, plus à l'aise quand les gens sont au courant à l'avance.

### Réseaux sociaux

À l'aise avec les réseaux sociaux qu'il utilise au quotidien, il possède des applis d'aide liées à son handicap mais trouve qu'aucun de ces outils ne répond à ses attentes.

### Il aimerait...

pouvoir prévenir les personnes avec qui il sort de ses difficultés, afin de se sentir plus à l'aise et de se sentir rassuré, chose qu'il n'a pas eu l'occasion de faire sur d'autres applications.

# ATELIERS UX -->

- **ATELIER 1** [Cliquez ici pour accéder au questionnaire](#)

- **Nombre de personne participantes** : 43 (dont 6 personnes situation de handicap)
- **Cible** : Large : personnes valides non valides (rubrique dédiée aux personnes en situation de handicap)
- **Notre objectif** : répondre à des questions générales, portant sur les pratiques et les usages des individus autour de leur centre d'intérêt

**Questionnaire divisé en 3 sections**

1. Introduction, avec des questions sur la personne et son identité.
2. Une rubrique dédiée à une personne en situation de handicap (accessible uniquement si c'est le cas)
3. Une rubrique évoquant les centres d'intérêts les difficultés des personnes.

# Questionnaire utilisateur

**Méthodologie de la diffusion du questionnaire**

- Premier jet des questions ;
- Vérifications et relectures internes ;
- Diffusion du questionnaire au premier cercle ; première vérification des résultats et recueil des retours sur le questionnaire en lui-même ;
- Corrections en fonction des retours.

**Diffusion sur des plateformes plus spécialisées :**

- Page Facebook "HANDICAPÉ(E) et alors ? Quelle vie ..." - 3233 membres au 27/02/2020

**D'autres groupes sont en cours de réflexion :**

- "Handicap – +1000 followers"
- "Handicap actus" - 1,6K membres au 27/02/2020
- HANDICAPÉ(E) et alors ? Quelle vie ... – 3,2k membres
- "Bons plans pour personnes handicapées" - 1,1K membres au 27/02/2020

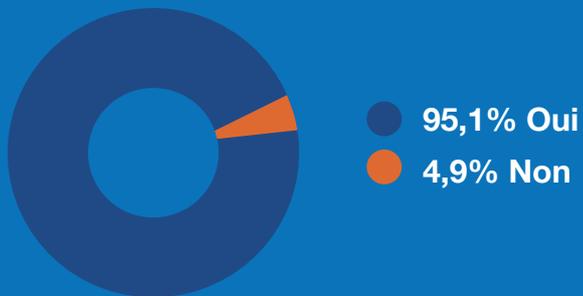
**Liens vers les pages de publication des questionnaires (Atelier UX 1) :  
(Cliquez sur le lien pour y accéder)**

- [Association Insertion et Handicap – 1419 followers](#)
- [Handicap – environ 1000 followers](#)
- [Handicap Actus – 1761 membres](#)
- [HANDICAPÉ\(E\) et alors ? Quelle vie ... – 3,2k membres](#)
- [AUTISME - 10 750 membres](#)

## Le questionnaire a répondu à plusieurs de nos interrogations :

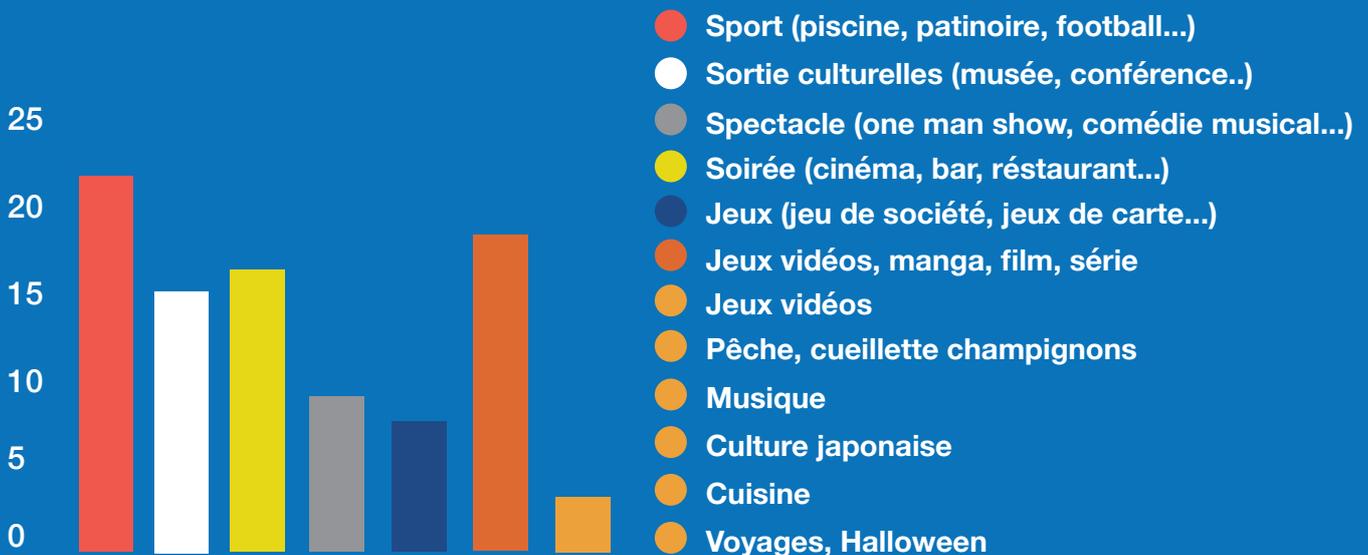
- Avez-vous une ou plusieurs passions ?

### 41 Réponses :



La très grande majorité des individus possèdent une passion. En croisement de données, l'ensemble des personnes en situation de handicap ayant répondu à notre questionnaire disent avoir une passion.

- Vos passions rentrent-elles dans une de ces catégories ?  
(plusieurs choix possibles)



Nos 6 rubriques par défaut manquait de clarté : nous avons redéfini nos catégories de façon à ce qu'elles soient suffisamment explicites pour tout le monde (8 réponses sur 41, soit près de 20% des réponses ne sont pas reconnues dans une des 6 rubriques).

### Voici nos nouvelles rubriques :



## - ATELIER 2 [Cliquez ici pour accéder à l'interview](#)

- **Nombre de personne participantes** : 2 personnes - Émilie Valminos et Aina Andremanisa - ayant déjà utilisées l'application Meet'Up :
- **Cible** : les utilisateurs potentiellement intéressés par l'utilisation d'une application de rencontres amicales
- **Notre objectif** : étudier les pratiques et les usages des utilisateurs de ce genre d'application. Qu'est-ce qu'ils apprécient, quelles sont les limites de ces applications. Cela nous permet de mieux nous placer par rapport aux autres services.

# Interview utilisateur

**Émilie Valminos**

**26 ans - UX designer**

### Utilisatrice de l'application MeetUp

Émilie est une utilisatrice chevronnée des nouvelles technologies.

**1. As-tu souvent utilisé MeetUp ?  
As-tu utilisé d'autres appli du genre ?  
Quelles étaient tes attentes, tes raisons d'essayer ?**

#### Expérience sur l'application

**2. As-tu rapidement trouvé un événement qui t'a plu ou intéressé ?  
Qu'est-ce qui t'a poussé à choisir cette sortie ?**

**As-tu discuté/échangé avec des gens sur l'application ? À quel moment ?**

- Réponse en regular

**As-tu toi-même proposé une activité ?  
Si oui, quelles infos as-tu indiqué ou aurais-tu souhaité indiquer ?**

#### Pour aller plus loin / orienté sur notre projet

**3. Au cours de tes sorties, as-tu rencontré une personne en situation de handicap ? Y a-t-il eu des changements dans le déroulé de l'activité ?**

**As-tu des centres d'intérêts ?  
Comment souhaiterais-tu les partager ?**

**As-tu eu des difficultés que tu communique ou aimerais communiquer aux personnes avec qui tu sors ?**

Cette interview est à destination d'utilisateurs ayant déjà utilisé des applications de rencontres amicales. Le but est d'analyser ce qu'ils ont apprécié et ce qu'ils ont moins apprécié, ce qu'ils auraient aimé pouvoir faire. Une 3<sup>ème</sup> section est beaucoup plus orientée sur notre projet, permettant de compléter les questionnaires utilisateurs de l'atelier 1.

### Cet interview est divisé en 3 sections :

Quelques questions faciles de mise en confiance, sur les usages et les pratiques sur l'application déjà utilisée.



## - l'Interview va confirmer qu'il existe des individus organisant de tels événements.

« j'ai déjà utilisé Bumble mais je n'ai pas apprécié car c'était trop sur la même dynamique que les applications de rencontre »

---

« [Meet'Up] est bien ficelé dans sa recherche d'une conférence, que ce soit par sa géolocalisation ou par le thème recherché »

« Il y a souvent eu des événements qui me plaisaient, des sorties à thème, notamment des dîners organisés sur un thème genre « Anglais » mais je n'ai jamais passé le pas »

- **post-interview** : quand je lui ai demandé pourquoi ?
  - **voici sa réponse** : Parce que je me voyais mal passé une soirée devant un repas avec des gens que je ne connais et avec qui je ne partage pas la même langue dans un environnement inconnu (trop de facteurs inconnus). Certes ça aurait pu être sympa, mais je me renferme facilement quand je suis gênée (Ce qui aurait pu être le cas et pas trop cool dans ce genre de soirée). J'aurais pu y aller, mais avec au moins une connaissance je pense histoire d'être rassurée»
- 

« Ce que j'aimais tout particulièrement avec Meet'Up, c'est que c'était neutre [...] il y avait des thèmes précis pour chaque événement », « je ne voulais pas de rencontre amoureuse »

**Elles n'ont jamais été tenté de découvrir quelque chose de nouveaux, plutôt quelque chose de précis dès le début**

---

« Tu peux mettre dans ton profil tes centres d'intérêt, divertissement, culinaire, tech....et ce filtre te permet de sortir des choses qui t'intéresse ».

« c'est plus rassurant de savoir que tu as

des bordures, que ça soit cadré, sinon il y en aurait trop ».

« Dans un premier temps j'y allais avec des gens que je connaissais de base et au fur et à mesure que j'étais à l'aise dans les conférences j'y allais toute seule ».

**Il serait tout à fait intéressant de pouvoir partager l'événement avec une personne qui nous était connu, afin de ne pas aller seul à l'événement. Très pratique dans le cadre du handicap où certaines personnes sont plus rassurées accompagnées d'une personne qu'elles connaissent (théorie à vérifier lors de l'atelier UX 3)**

---

« J'y suis allé parce que personne dans mon entourage voulait faire du Yoga » : ce qui m'a rassuré : c'est un groupe anglophone »

« c'était plus rassurant d'aller dans un groupe de nouveau dans la ville, plutôt que d'intégrer un groupe qui se connaissait déjà ».

**Il y a une vraie forme de rassurance à l'idée d'être avec des individus qui partagent un point commun**

- **Il y a un vrai travail de confiance à réaliser : qu'est-ce que pourrai mettre en confiance les individus ?**
  - **Notamment les personnes en situation de handicap ?**
- 

« On peut échanger avant d'aller aux événements, Oui j'ai discuté avec des gens pour prendre la température » / « J'ai contacté l'organisatrice »

**A étudier : Les organisateurs doivent-ils pouvoir être contactable ?**

« J'organise sur EventBrite, accès conférence : tu crées ton événement, et tu y colles des tag »

**A étudier :**  
**permet de vérifier le fonctionnement du système de tag**

« On précisait si c'était « ouvert à tous »

**A étudier : est-ce vraiment pertinent de n'avoir aucune restriction sur les événements ?**

« On voit peu de personnes en situation de handicap dans les lieux publics, hormis la ligne 14 aucune ne propose d'ascenseur »

---

« une passion : la musique notamment »  
« ça peut arriver mais c'est ultra rare » pour faire un petit buf, un petit jams session de musique » « quand on joue de la musique on est obligé de créer des liens » :

- **Est-ce que mettre une musique en commun serait pertinent pour mettre en relation des individus ?**
- **Etudier les jams sessions**

« Je n'attends pas forcément un retour de la personne une fois que je l'ai invité à un événement »

**Réponses à la question « Que penses-tu de l'idée de proposer à des gens de leur faire découvrir ta passion pour la chorale ? »**

---

« J'aurai pu, je n'y ai jamais pensé »

**Réponses à la question « Aurais-tu utilisé une application t'aider à te faire des rencontres autour de la musique ? »**

« J'aurai bien utilisé une application qui m'aurait permis de rencontrer des gens autour de la musique ».



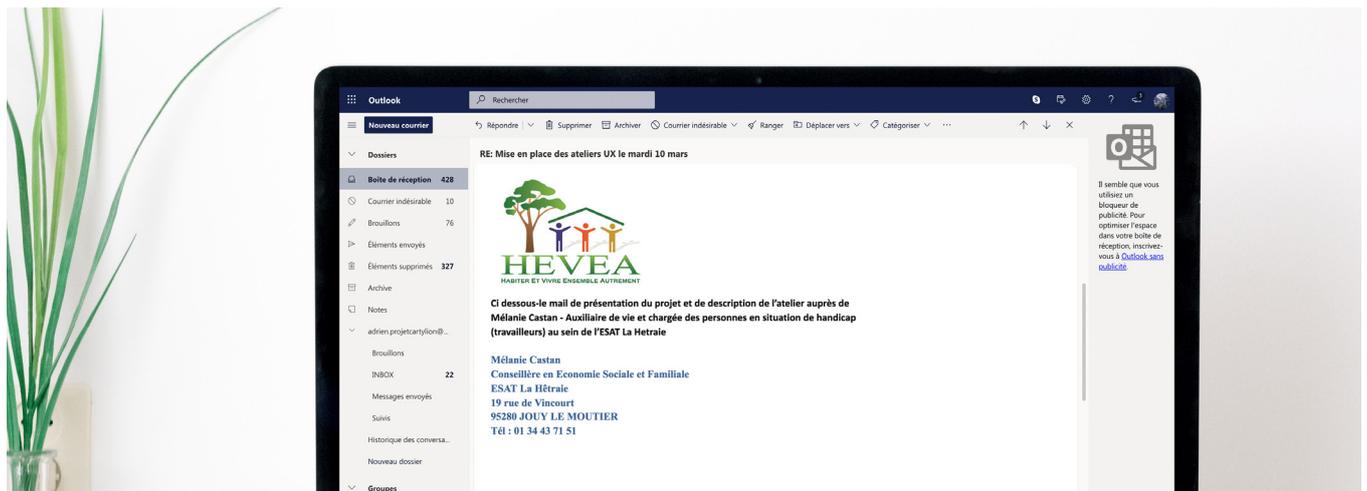
## ATELIERS 3 : Atelier UX IRL [Lien vers la page de La Hetraie : https://www.esat-la-hetraie.fr/](https://www.esat-la-hetraie.fr/)

- **Nombre de personne participantes** : 3 personnes – Mickaël, Richard et Isabelle - possédant un handicap mental ou psychique
- **Cible** : les utilisateurs possédant des difficultés à s'intégrer socialement, les personnes en situation de handicap indiquant leurs difficultés, leurs envies.
- **Notre objectif** : étudier les difficultés et les besoins de personnes en situation de handicap. Cerner et mettre en place les outils et services nécessaires au sein de notre application. À long terme, voir si notre application pourrait s'ouvrir à des personnes possédant ce genre de handicap.

### Récapitulatif projet :

Dans le cadre d'une semaine de projet portant sur le thème du Handicap, nous souhaitons réaliser une application mobile de type «réseau social» adaptée aux personnes en situation de handicap. Nous avons cerné une problématique : Comment rétablir un lien social entre les personnes valides et celles en situation de handicap ?

À partir de nos recherches effectuées et différentes études, nous avons réfléchi à une solution : permettre à des utilisateurs de présenter et de partager son centre d'intérêt, sa passion, avec le reste de la communauté.



### Au sein de notre application mobile, ce partage prend la forme d'un événement qu'il va créer, et dans lequel il indique :

- Un lieu où se retrouver - Les lieux proposés seront toujours certifiés aux normes d'accès aux personnes en situation de handicap (ERP)
- Une heure
- Le nombre de places disponibles
- Le centre d'intérêt/la passion autour duquel gravitera l'événement
- (lié au point ci-dessus) : l'activité sur place : soit la réalisation du centre d'intérêt en lui-même (visite d'un musée, jeux de société, sports, etc.), soit une discussion autour du sujet

- les difficultés : une rubrique optionnelle où l'utilisateur est libre d'indiquer certaines informations le concernant et souhaiterait partager aux autres participants avant l'événement
- D'AUTRES INFORMATIONS ? (cette question fait partie des réponses que l'on va chercher à obtenir au cours de la réalisation des ateliers)

Une fois l'événement créé, les utilisateurs de l'application peuvent se «positionner» sur l'événement afin d'y participer, contacter celui qui l'a créé, etc.



## Conclusion Atelier :

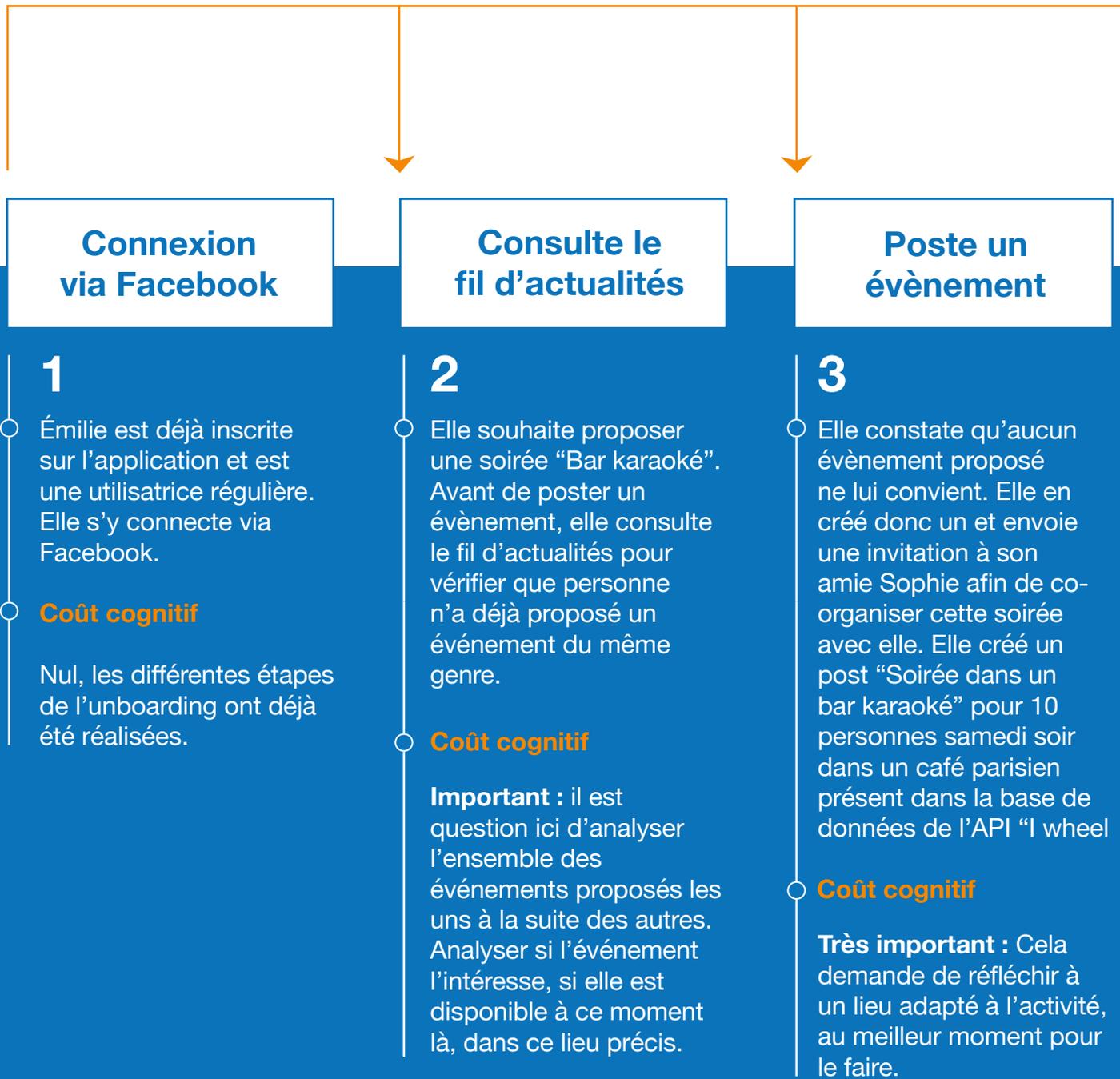
**Ci-dessous une liste des éléments conçus et mis en place suite à des retours d'atelier :**

- Importantes corrections sur les différentes rubriques proposées initialement : une nouvelle répartition en 8 catégories.
- Les utilisateurs souhaitent pouvoir avoir des filtres dès le début afin de ne pas être “submergés” par le nombre de propositions.
- Un système de messagerie est primordial pour organiser l'événement : une permet de contacter le créateur de l'événement, l'autre permet de tchater avec les participants de l'événement
- Possibilité de co-création de l'événement
- Possibilité de rejoindre l'événement avec un ami que l'on peut inviter (partage de l'événement)



# PARCOURS UTILISATEUR N°1

## Parcours d'Émilie (valide)





## Consulte ses notifications

4

Elle reçoit des notifications lorsqu'un participant s'ajoute à l'événement. Une fois que l'événement est complet, il est indiqué "complet" aux autres utilisateurs.

### Coût cognitif

Très faible : il est juste question de se tenir informé de la notification. (réception d'une seule information).

## Se rend sur la messagerie

5

Elle se rend sur la messagerie pour répondre aux personnes qui l'ont contactées. Une personne en situation de handicap la contacte, pour lui demander des informations supplémentaires et lui indiquer qu'il est en fauteuil roulant.

### Coût cognitif

Faible-Moyen : les questions ne nécessitent que de préciser les informations aux différents participants.

## Se rend à l'événement

6

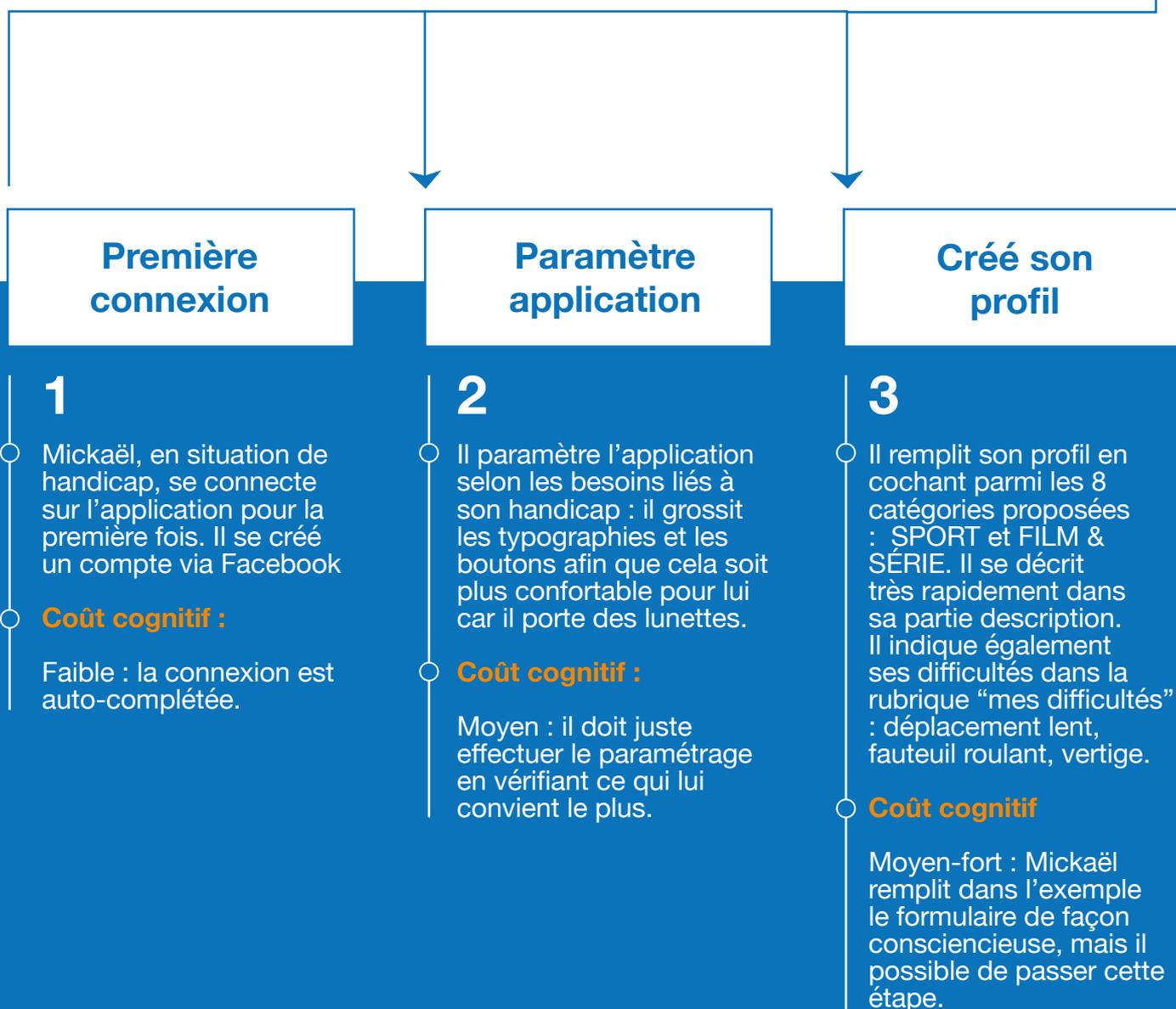
Elle se rend au bar karaoké avec son amie Sophie. Les participants se retrouvent au fur et à mesure grâce à la discussion de groupe pour se retrouver sur place. Une fois l'événement terminé, l'application déclare l'événement révolu. L'ensemble des participants restent en contact à travers cette

### Coût cognitif

Dépendant de la soirée. À noter que le créateur de l'événement n'est pas responsable de la soirée.

# PARCOURS UTILISATEUR N°2

## Parcours de Mickaël (en situation de handicap)



## Consulte le fil d'actualités

4

Il consulte les annonces qui lui sont proposées (filtrées automatiquement) par l'application selon les centres d'intérêts qu'il a ajouté sur son profil.

### Coût cognitif

**Important :** il est question ici d'analyser l'ensemble des événements proposés les uns à la suite des autres. Analyser si l'événement l'intéresse, si elle est disponible à ce moment là, dans ce lieu précis.

## Indique qu'il est "intéressé"

5

Il est tenté par une soirée "bar karaoké", indique qu'il est intéressé par l'événement, puis clique sur le bouton "inviter un ami" afin de le partager à son ami Marc. Marc reçoit alors le lien l'invitant à créer un compte.

### Coût cognitif

**Très important :** Il doit bien cerner les tenants et les aboutissants de l'événement, si le lieu est suffisamment proche, si la date lui convient + analyser s'il se sent suffisamment à l'aise pour y aller seul, sinon quel ami pour l'accompagner, etc. Cela peut inclure parler avec le créateur de l'événement.

## Indique qu'il "participe"

6

L'idée plaît à Marc qui créé son compte. Il clique sur "Participer à l'événement". Mickaël clique lui aussi sur le bouton "je participe".

### Coût cognitif

Faible-Moyen : la décision a déjà été prise, il suffit juste de valider la participation à l'événement.

## Se rend sur la messagerie

7

Marc et Mickaël sont sur le chat permettant de discuter avec les autres participants et faire connaissance afin de mieux préparer le bar et leur venir ils demandent où se retrouver exactement.

### Coût cognitif

Faible-Moyen : habitué des conversations des groupes, Mickaël s'intègre facilement aux autres membres du groupe.

## Se rend à l'événement

8

Marc et Mickaël se rendent ensemble sur place. Au point de rendez-vous ils retrouvent les différents participants ayant accepté l'invitation. Afin de faciliter leur rencontre, ils peuvent se contacter via la discussion de groupe. Une fois l'événement terminé, l'application déclare l'événement révolu.

### Coût cognitif

Dépendant de la soirée : généralement important en fonction du handicap de la personne.

# RECHERCHES DA

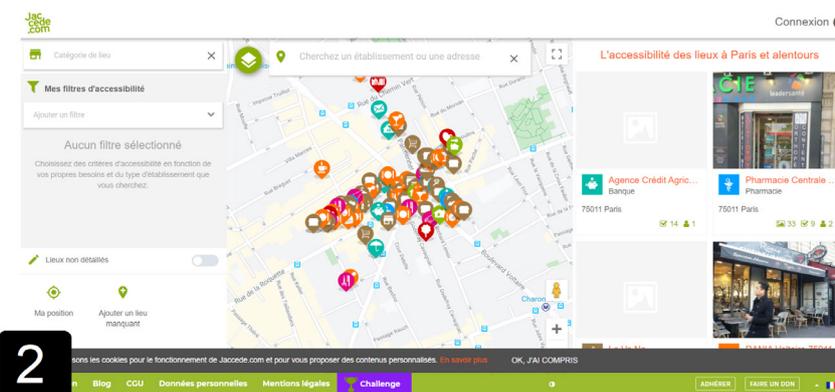
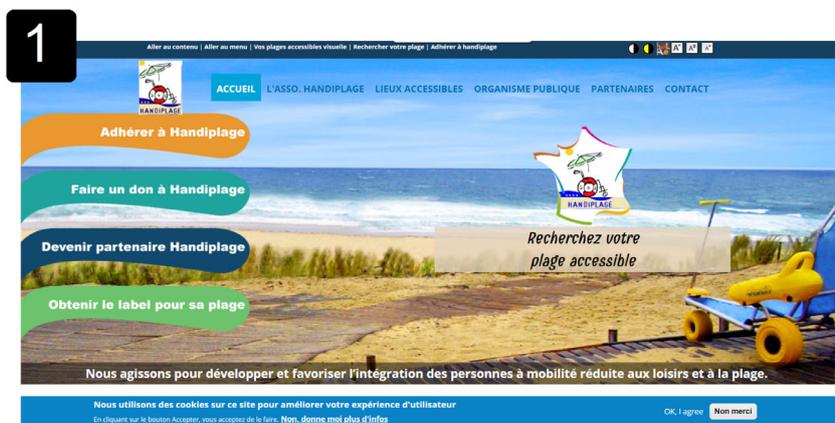
## Réf

1. Handiplage.fr
2. J'accède.com
3. Franceparkinson.fr

## Description :

Dans l'analyse générale de la concurrence, nous pouvons retenir les couleurs orange, bleu et verte. Nous pouvons observer un design vieillissant peu attractif contenant beaucoup d'informations, sûrement trop pour des personnes ayant un lourd handicap. Dans l'exemple numéro 2, l'idée d'une

carte répertoriant des lieux est intéressante, néanmoins elle ne semble pas très adaptée, les informations se chevauchant, une personne tremblante ne pourra que difficilement atteindre son but. L'exemple numéro 3 paraît plus clair. Il est plus épuré et joue sur des contrastes afin d'être parfaitement lisible.



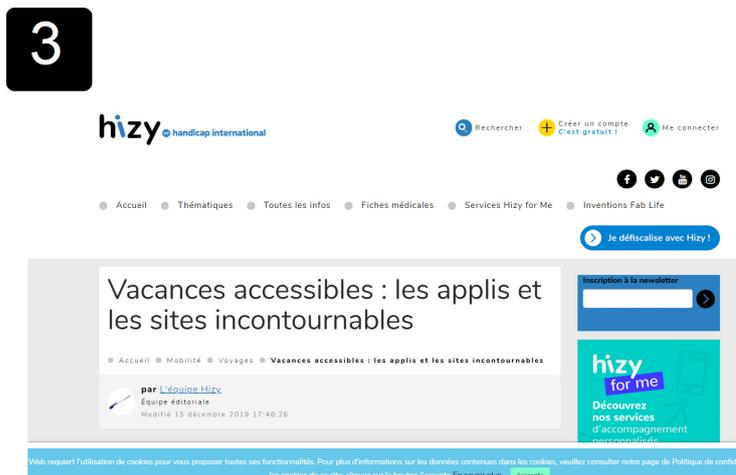
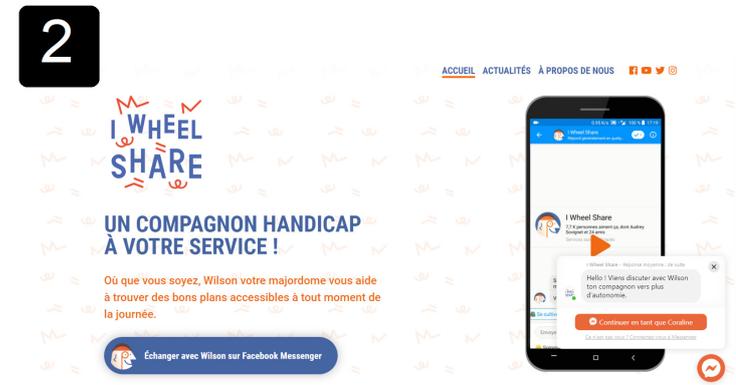
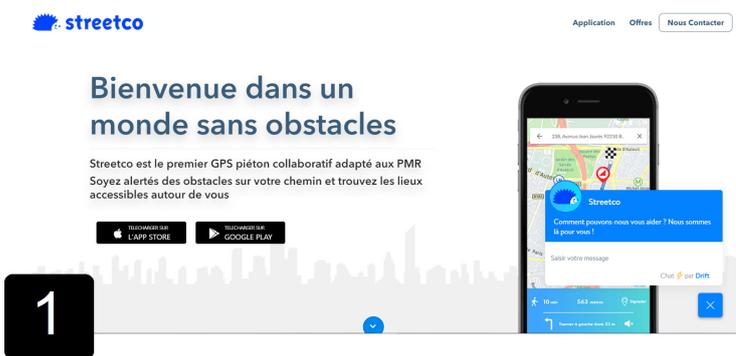
# Réf

- 1. Streetco
- 2. I wheel share
- 3. Hizy

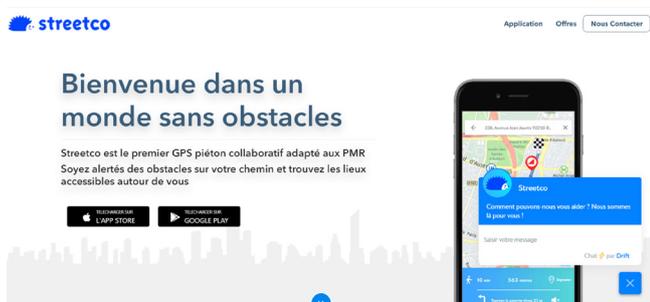
## Description :

Dans ces exemples d'applications destinées aux handicapés, le bleu et dérivés de bleu sont omniprésents. Le orange, peut s'ajouter pour amener du contraste au bleu et mettre des

éléments en valeurs. La carte de l'exemple numéro paraît bien plus ergonomique que celle étudiée précédemment. La délimitation claire des éléments semble être indispensable.



# STREETCO



## Description :

Streetco reprend les codes que nous avons vu précédemment en adoptant des dégradés de bleu et de vert en tant que charte graphique. L'application est simple et épurée pour ne pas brouiller l'utilisateur. La carte est également épurée, il y a moins d'informations, cliquer dessus semble plus simple.

Les catégories sont bien délimitées et expliquées clairement avec une image et un libellé. Nous pouvons retenir de cette application, sa simplicité, ses codes couleurs ainsi que son côté très épuré, sans trop d'information ce qui la rend accessible aux personnes en situation de handicap.

Réf

1. Campagne pour Accessaloo
2. Campagne pour Tisseo
- 3-4. Campagne de la persacotière

## Description :

Dans ces campagnes pour handicapés ou pour sensibiliser au handicap, nous retrouvons une fois de plus les mêmes codes couleurs qui sont le bleu et le vert accompagnés

d'une couleur de contraste. On peut voir plusieurs exemples jouant avec le pictogramme handicapé, le transformant, l'ajoutant à autre chose etc.



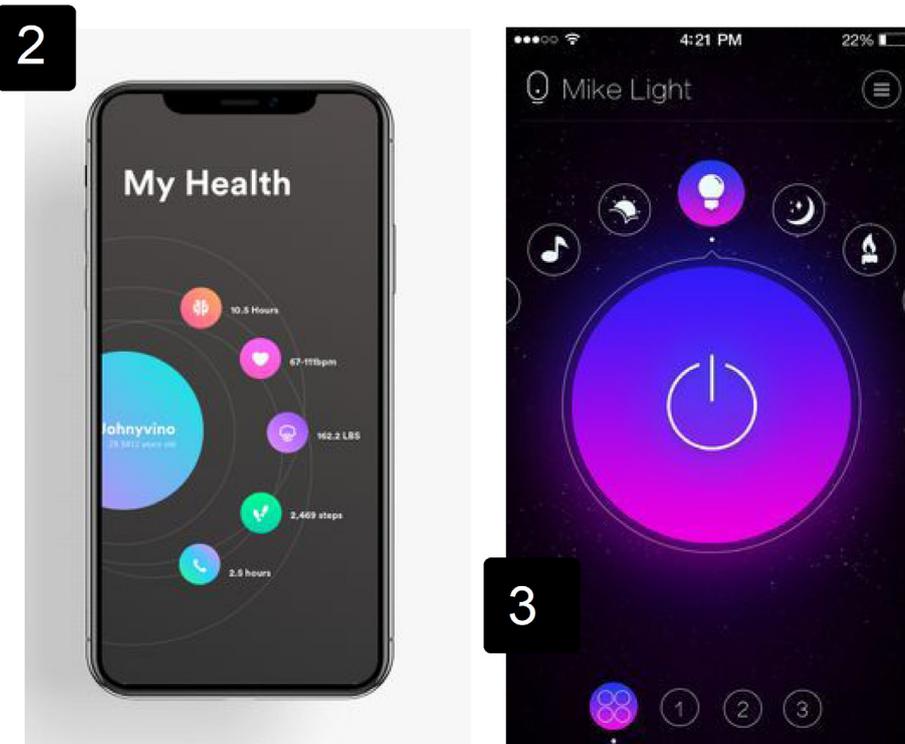
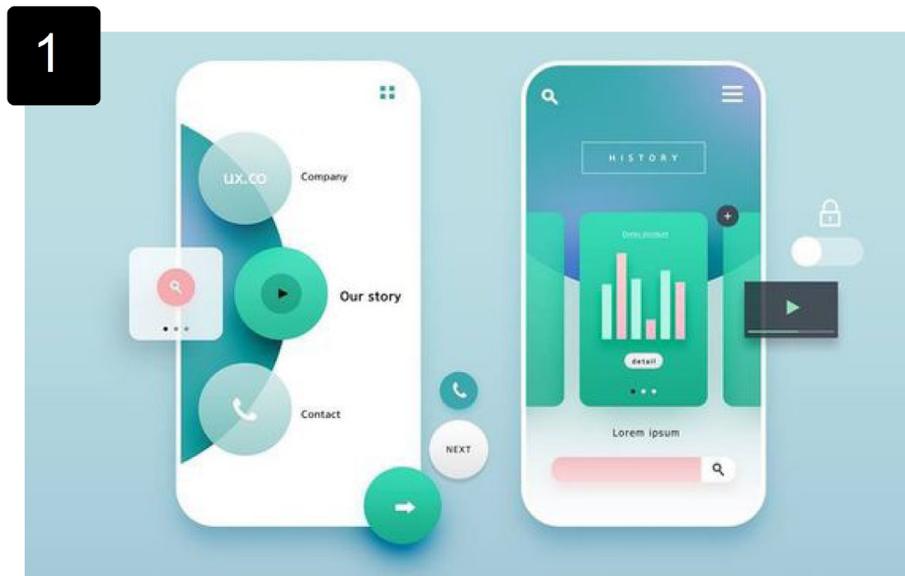
## Réf

1. DNMD, @designnetwork
2. Johny vin
3. Mikelight by MVBen

### Description :

Je trouvais le design circulaire intéressant pour notre projet. Il pourrait être un moyen d'amener de la modernité associée à la facilité d'utilisation. La taille des cercles de l'exemple

numéro 1 me semble la plus appropriée pour des personnes en situation de handicap. Il pourrait être utilisé pour choisir des passions, ou des catégories.



## Réf

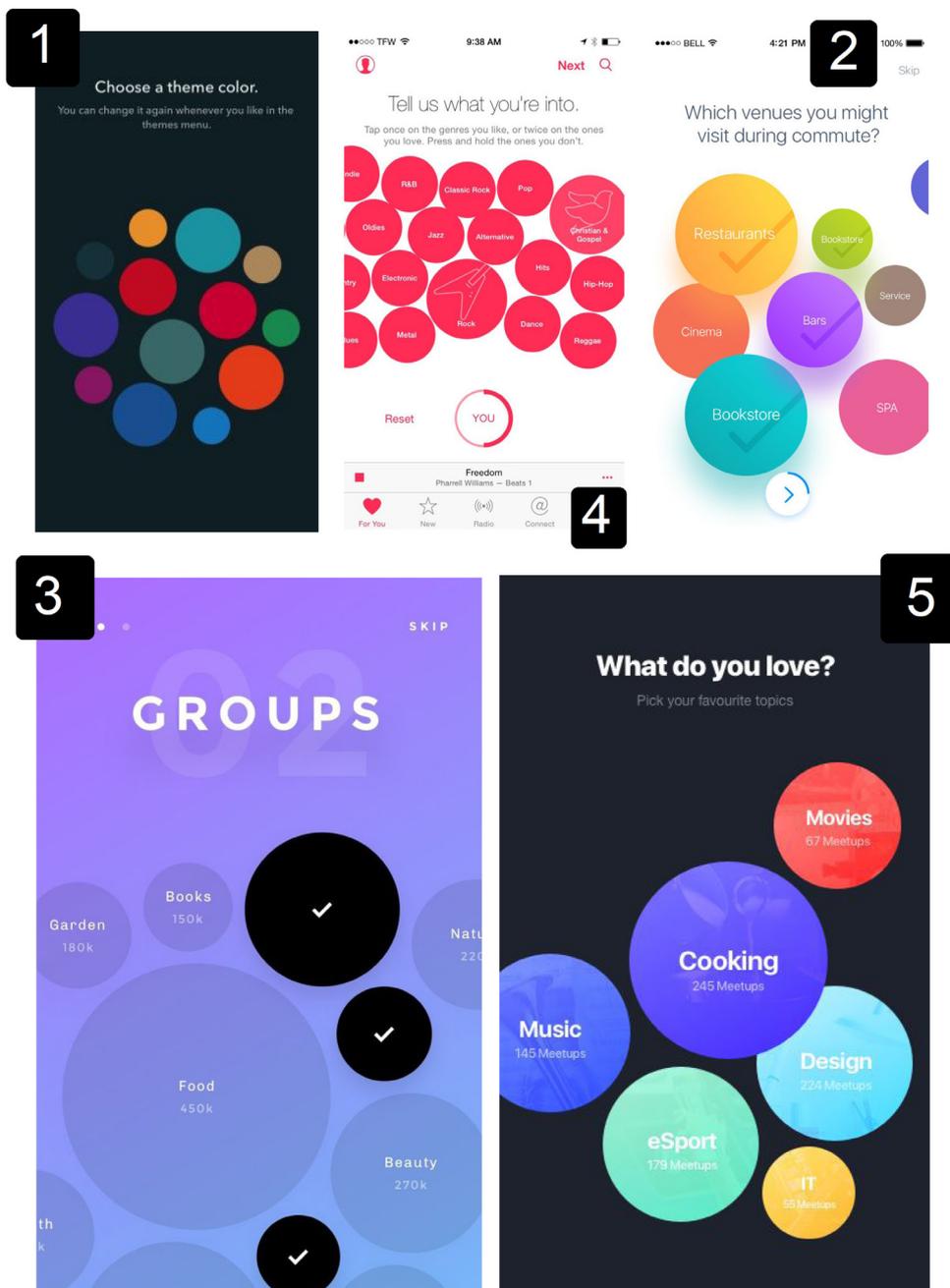
1. Calendar for iCloud parameter
2. Nikolay Apostol
3. Ui kit of the day : invionapp

4. Applemusic
5. Wojciech zielinski

### Description :

Pour rester dans l'idée des cercles, ces design me semblaient intéressants lorsque l'utilisateur doit faire plusieurs choix. Sélectionner des cercles qui changent d'apparence pour montrer la sélection est un design accessible

à tous et moderne. L'exemple numéro 1 est également intéressant dans son côté UX, l'idée de laisser à l'utilisateur la couleur principale peut être pertinente.



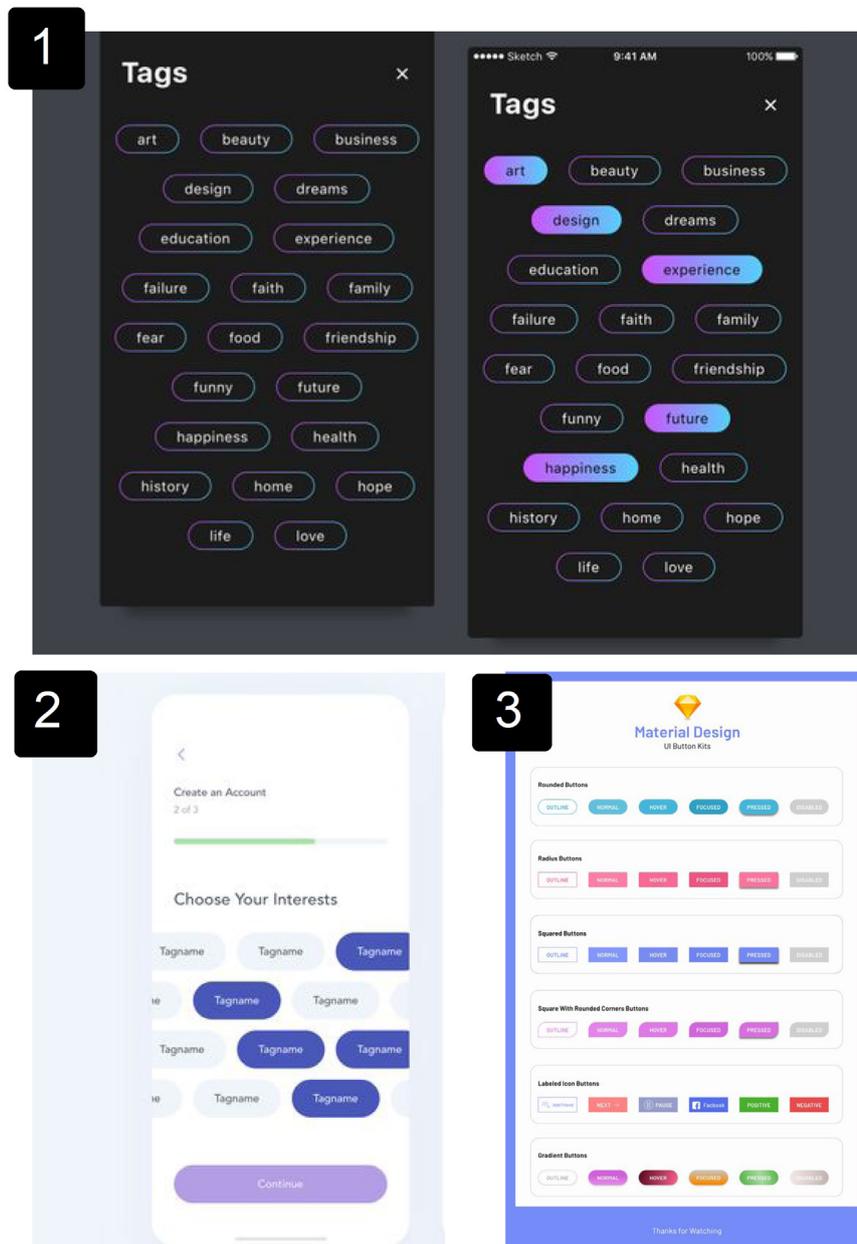
## Réf

1. Tania Anokhina
2. Serhiy Ozhibko
3. Material design : designer99studio

### Description :

Ici une façon différente d'afficher des choix de catégories ou des éléments multiples à sélectionner. Une forme de cartouches à la place des cercles. L'exemple numéro 1 bien que graphiquement intéressant, n'est peut-être pas assez contrasté. En 3, nous avons un

exemple de différent matériel design pour des cartouches à sélectionner. Dans l'exemple 2, le contraste des boutons ainsi que leur tailles pourraient être adaptés à des personnes en situation de handicap.



## Réf

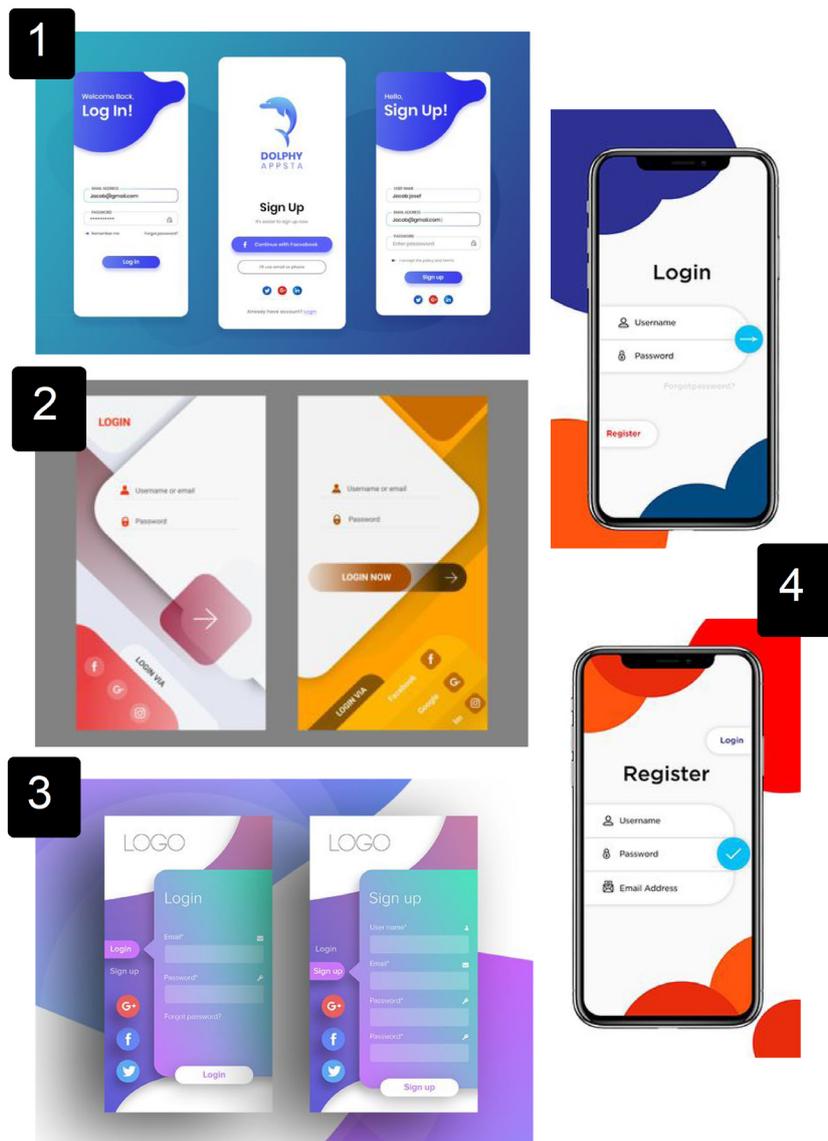
1. Bhavik Narigara
2. Constantine KOS
3. Designspartan.com

4. Gookul evr

### Description :

Quelques exemples de pages login graphiquement intéressantes. Les exemples 1 et 4 mises sur une simplicité dont on pourrait s'inspirer pour ne pas perdre nos utilisateurs. L'exemple 2 est peut-être trop graphique et ne serait pas adapté à des personnes en situation de handicap, néanmoins en l'adaptant cela pourrait amener un plus,

l'idée de casser les codes, qu'une application peut être accessible et graphiquement intéressante. L'exemple 3 interpelle sur l'UX le panneau s'ouvrant et s'adaptant en fonction du choix de login ou de création de compte, bien que les dégradés soient intéressants, il faudra contraster davantage si nous voulons en utiliser.



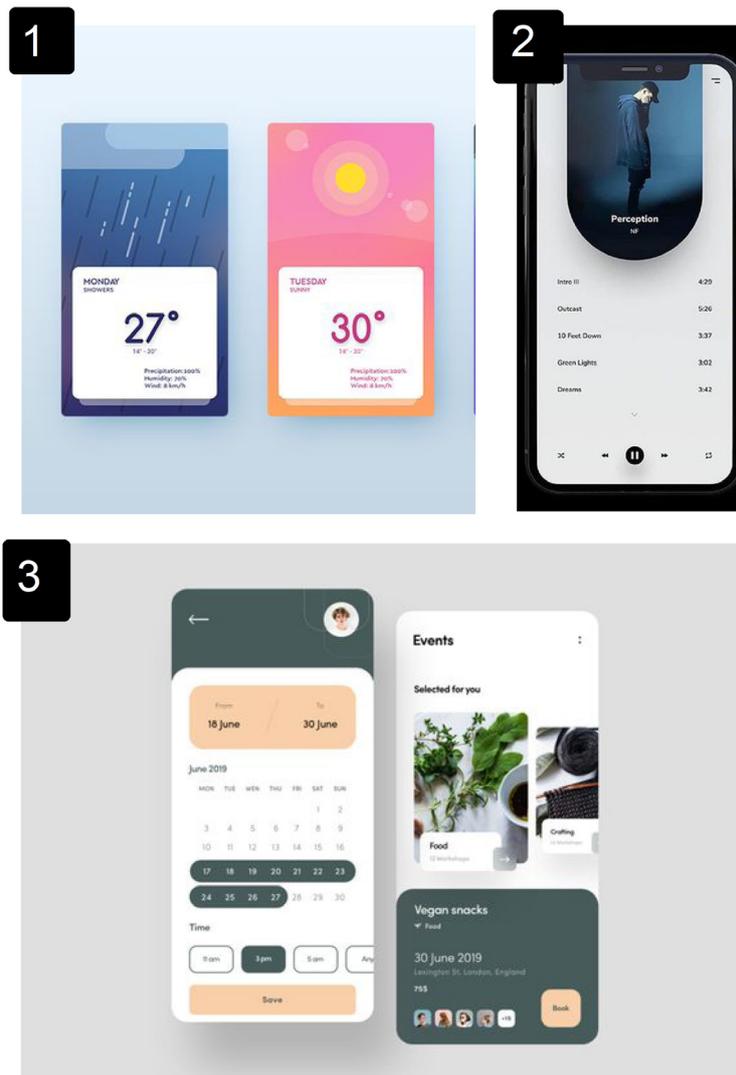
## Réf

1. Pinterest
2. Ismail El azizi
3. Martyna Zielinska

### Description :

Ici quelques exemples graphique pour contrebalancer le côté très blanc avec des éléments graphiques fort. Pour l'exemple 1, cela pourrait nous donner des idées pour nos présentation d'événement, le fond en illustration ou en photo et le carré blanc comportant toutes les informations relative à la sortie. Cela amènerait de la couleur et de la joie tout en ne brouillant pas les informations essentielles.

L'exemple 2 est original avec un élément graphique fort qui pourrait être inspirant pour des pages profil par exemple que nous souhaitons remettre en avant. L'exemple 3 est intéressant en terme de structure, chaque éléments est très clairement délimité par rapport aux autres ,ce qui amène une compréhension directe de la page, un élément essentiel. Ce jeu de bloc de couleur amène de la gaieté à l'application.



## Réf

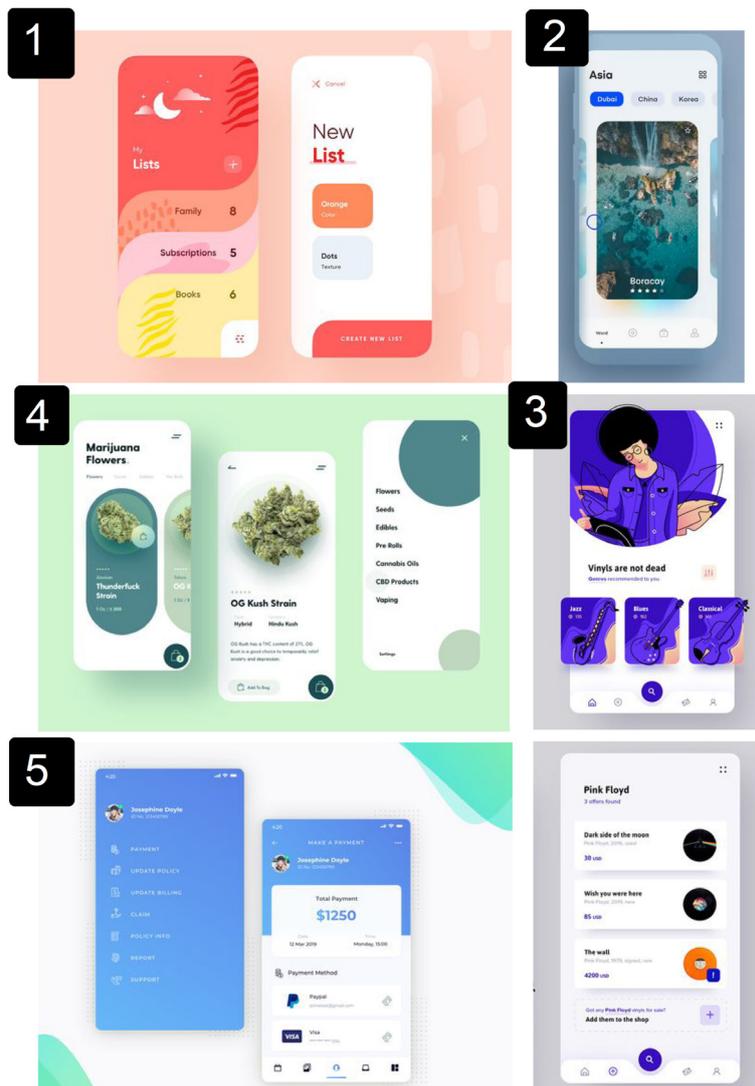
1. Moatasem Abbas Kharraz
2. Pinterest
3. Marta Wieckowska

4. Kreativa
5. Degraphic

## Description :

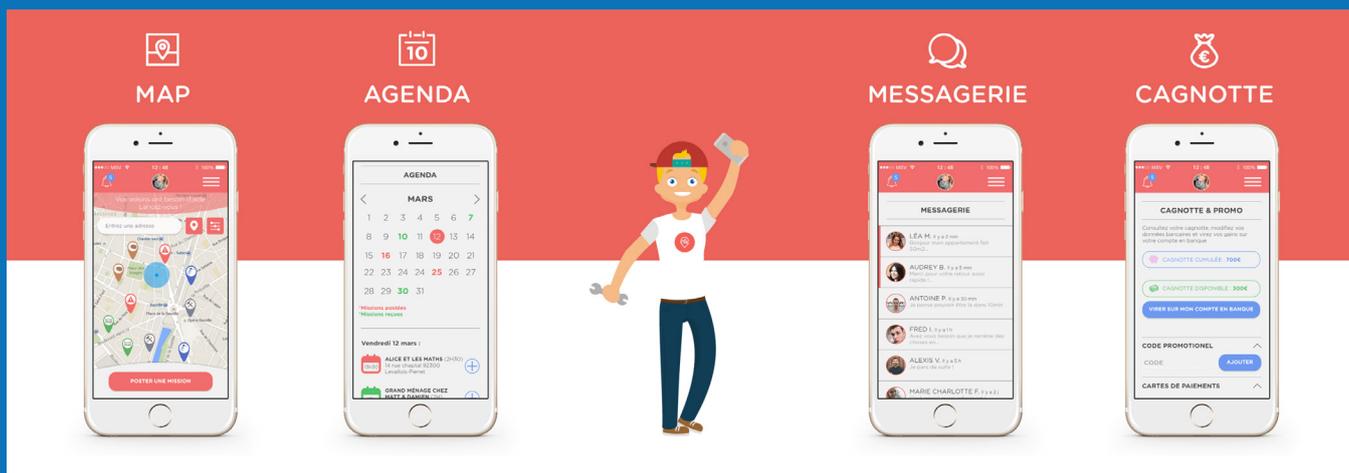
Quelques exemples de design d'interfaces pouvant être inspirants par leur côté épuré. Nous voyons la 4 manière de présenter des topics différemment et tout aussi intéressants. Dans l'exemple 4, quelque peu original, sous forme d'ellipse avec texte et photo, prenant une assez grande partie de l'écran et étant donc simple à cliquer. L'exemple 2 s'apparentant plus au style d'un Tinder, où seul un topic est présenté sur chaque écran ce qui permet de mettre plus d'infos tout

en restant accessible. L'exemple numéro 3 utilisant des rectangles qui défilent pouvant présenter plus de topic mais devenant ainsi moins lisible. Et pour finir la seconde partie de l'exemple 3, des rectangles horizontaux placés les uns sur les autres accompagnés d'une petite illustration. Sur cet exemple, la lisibilité est moindre mais en élargissant les rectangles, nous pourrions voir là une solution.



## Mon super voisin

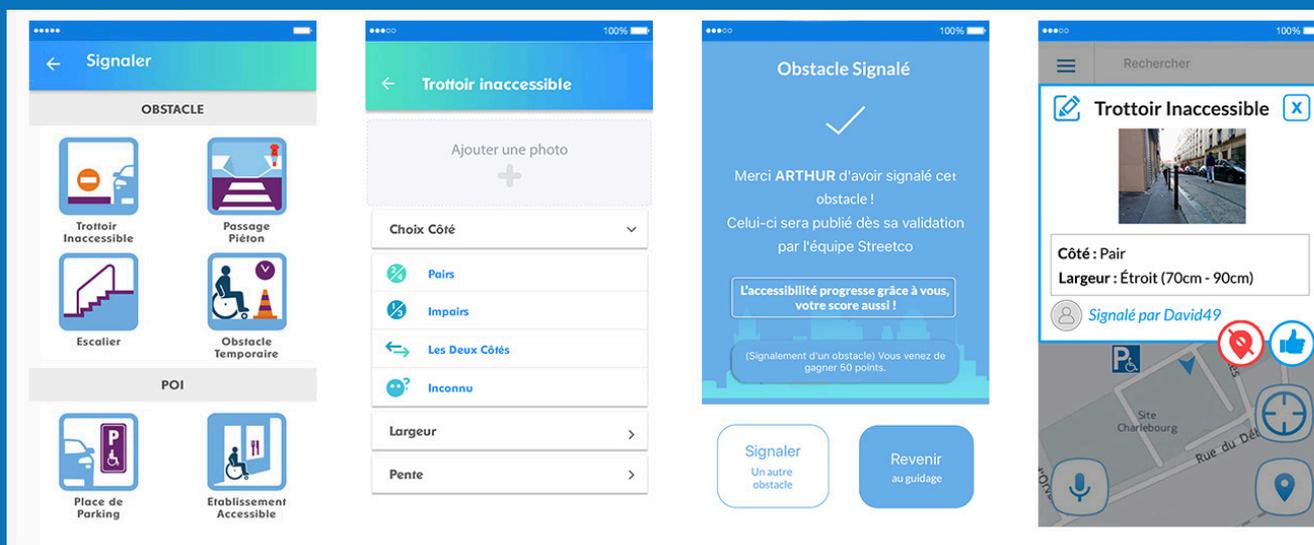
Il faut faciliter la navigation notamment en privilégiant le clic plutôt que devoir taper du texte, comme par exemple ci-dessous où on doit faire un geste pour sélectionner son âge plutôt que devoir taper sa date de naissance. C'est important à l'entrée de l'app d'avoir un onboarding expliquant le principe et fonctionnement de l'application.



## StreetCo

Les liens et boutons doivent être larges à la fois pour une question de lisibilité et de facilité à cliquer.

Dans le cas où notre application proposerait une map, il faudrait peut-être faciliter la navigation en permettant de zoomer avec deux clics plutôt que deux doigts, au cas où l'utilisateur n'aurait l'usage que d'une main.

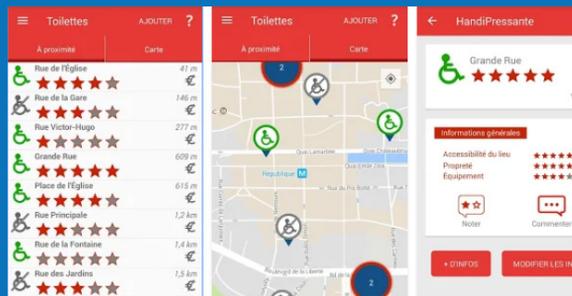
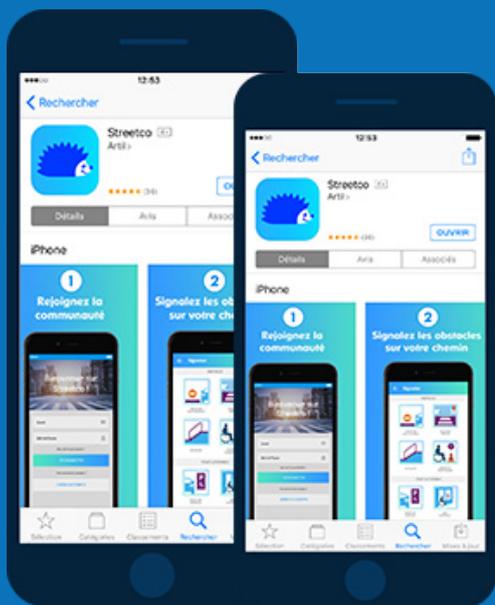
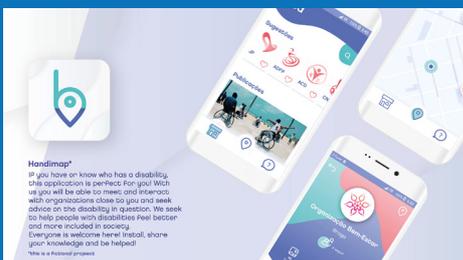


## - INSPIRATION DE L'EXISTANT

On remarque la présence de bleu sur les applications mobiles liées au handicap. Le bleu est une couleur qui représente la sérénité, le calme, le bleu clair est en général associé à la santé, sérénité, sagesse et guérison, d'où la récurrence de cette couleur dans le thème du handicap qui véhicule des valeurs positives et invite à la détente.

Les pictogrammes sont très utilisés pour représenter différentes catégories :

Comme les différents handicaps ou types d'utilisateurs (handicap moteur, femme enceinte...). Les touches sont grosses, cela facilite le cliquage. La map est également mise en avant pour représenter les lieux accessibles aux handicapés. Pour les typographies, elles sont simples, épaisses et faciles à lire.



## - L'ACCESSIBILITÉ - FACILITI

Plugin payant, qui permet de créer un profil et adapte le site web en fonction de ton handicap

The image shows a screenshot of the FACILiti website interface. At the top, there is a navigation bar with the following items: Accueil, Qui sommes-nous, Nos services, Nos partenaires, Contactez-nous, and Actualités. The main header features the logo 'Emploi & Handicap Grand Lille' and a red button labeled 'ACCESSIBILITÉ du site - cliquez ici'. Below the header, a banner reads 'Ensemble, faisons du handicap une force pour l'emploi'. The main content area is divided into several sections: 'Signaler un besoin d'adaptation du poste de travail' (with a lightbulb icon), 'Offres d'emploi en ligne' (with a document icon), 'Accompagnement dans et vers l'emploi de personnes en situation de handicap' (with a person icon), 'Allocataires du RSA & handicap' (with a person icon), 'Alternance & handicap' (with a person icon), and 'Etude ergonomique' (with a person icon). Below these sections, there is a progress bar with three steps: 'Etape 1', 'Etape 2', and 'Etape 3 : Paramétrage du profil' (highlighted in red). Underneath the progress bar, there are four category buttons: 'TOUTES LES CATEGORIES', 'VISION', 'MOUVEMENT' (highlighted in red), and 'COGNITIF'. The main content area is a form for adjusting accessibility settings. It has a title 'Augmenter la taille des liens et les espacer' and a subtitle '(conseillé en cas de tremblements essentiels ou de maladie de Parkinson par exemple)'. There is a text input field and an 'ACTIVER' button. At the bottom of the form, there is a wheelchair icon. Below the form, there are four category buttons: 'TOUTES LES CATEGORIES', 'VISION', 'MOUVEMENT' (highlighted in red), and 'COGNITIF'. In the bottom right corner, there is a red button labeled 'ACCESSIBILITÉ du site - cliquez ici'. At the bottom of the page, there is a footer with the logo 'Emploi & Handicap Grand Lille' and a navigation bar with the following items: Accueil, Qui sommes-nous, Nos services, Nos partenaires, Contactez-nous, and Actualités.

# CHARTE GRAPHIQUE

## - RECHERCHES DE LOGOTYPE

Nous avons travaillé sur des recherches de logotypes visant à exprimer les valeurs de notre application, à savoir le partage, l'échange, et l'humain. Notre choix s'est porté sur la dernière proposition, qui était à notre sens la proposition la plus immédiate, la plus humaine et qui reflétait une vraie simplicité. Les 2 mains symbolisent la rencontre et le contact humain qui est le coeur de notre application, des personnes qui se rencontrent et nouent un contact ensemble. Le dynamisme est présent dans les mains de ces personnes en action, qui agissent et sortent de leurs zones de confort pour être «Cap» ensemble.

|          |  |  |  |                          |
|----------|--|--|--|--------------------------|
| Logotype |  <p>OnditCap!</p> |  <p>OnditCap!</p>    |  <p>OnditCap!</p>   | Déclinaison pastille app |
|          |                   |  <p>OnditCap!</p>    |  <p>OnditCap!</p>   |                          |
|          |                 |  <p>OnditCap!</p> |  |                          |
|          |                 |  <p>OnditCap!</p> |  <p>OnditCap!</p> |                          |
|          |                 |  <p>OnditCap!</p> |  |                          |
|          |                 |  <p>OnditCap!</p> |  |                          |
|          |                 |  <p>OnditCap!</p> |  <p>OnditCap!</p> |                          |

## -LOGOTYPE



### Positif

Le logotype couleur est utilisé pour les impressions/supports de communication en couleur et est reproduit seulement en positif (bleu et orange) et en blanc.

#### Logotype noir & blanc

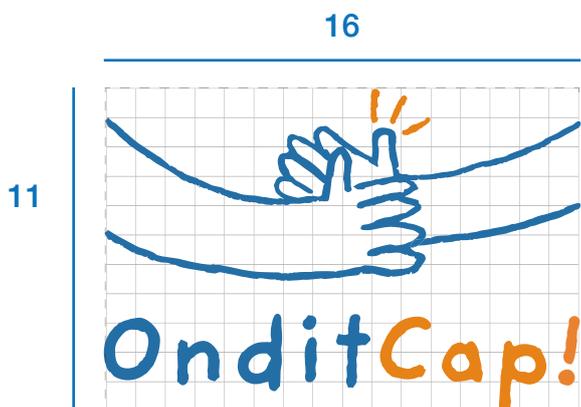


Positif 45 % noir



Positif noir

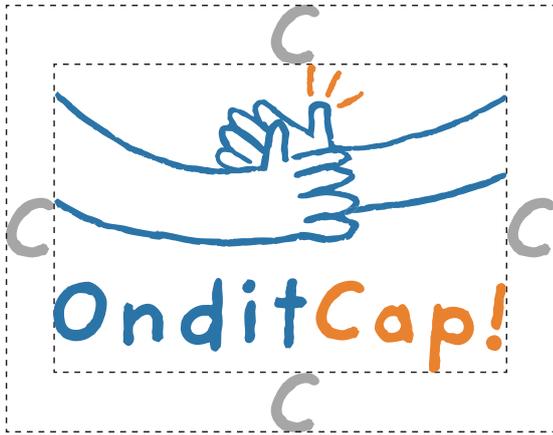
#### Conception



Taille du logotype (en mm)



Taille minimale d'utilisation



### Zone de protection

Le logo peut être disposé librement en respectant la zone de protection. L'espace minimum est représenté par la hauteur et la largeur (fût) du « C ».



### Lignes

L'espace minimal par rapport au logo à respecter dans le cas où il y aurait un élément en dessous (texte, image). Le recours aux lignes n'est pas obligatoire si le logo n'est pas entouré d'éléments.

Providence Sans Pro Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

**Providence Sans Pro Regular**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

### Typographie

La typographie utilisée est une typographie manuscrite pour évoquer le côté humain de notre application, il lui donne un côté dynamique et authentique



#1E74B1

**CMJN**

C:86 M: 50 J: 7 N:0

**RVB**

R: 28 V: 117 B: 178

**PANTONE**

7690 C



#F18607

**CMJN**

C:2 M: 57 J: 100 N:0

**RVB**

R: 232 V: 130 B: 48

**PANTONE**

144 C

### Signification :

- Associé à la santé et à l'accessibilité, sérénité, calme, sagesse. Invite à la détente.
- Associé à l'énergie, l'action, la créativité, l'optimisme et la haleur humaine.

### Les interdits

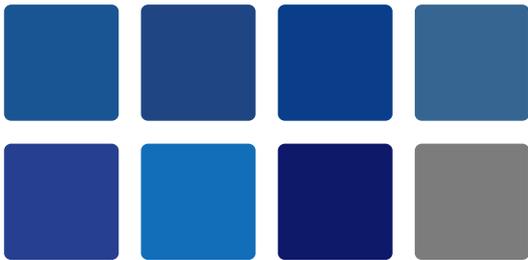


## - COLORIMÉTRIE

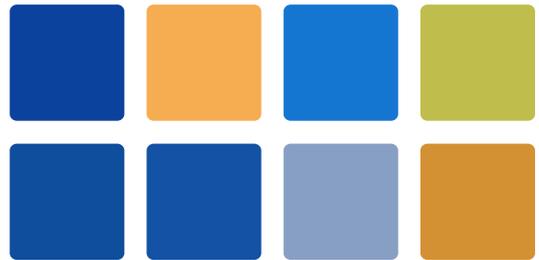
### Colorimétrie

Suite à nos analyse de concurrence et à nos recherches, nous avons observé les couleurs récurrentes dans le domaine du handicap grâce à l'application Picular. Nous avons remarqué que les couleurs relatives à nos thèmes qui ressortent le plus sont le bleu et le orange.

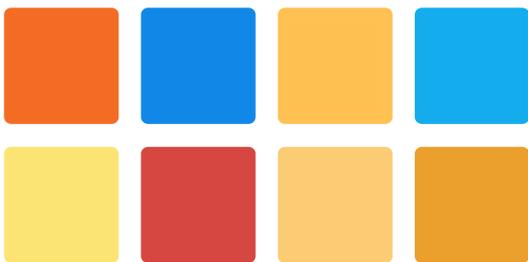
#### Handicap



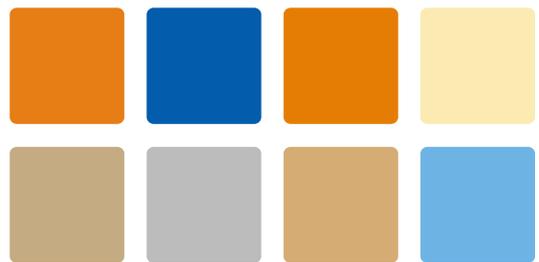
#### Accessibilité



#### Social

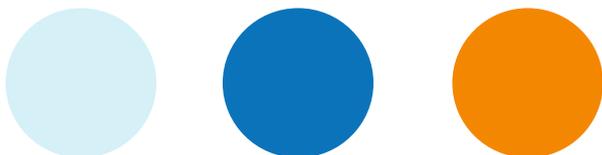


#### Centre d'intérêt



### Couleurs choisies pour OnditCap !

Notre panel de couleurs se compose de teintes de bleus et de teintes d'oranges. (le bleu très clair est utilisé dans notre application)



## - PICTOGRAMME

### Pictogrammes

Utilisation de pictogrammes vectoriels linéaires pour l'application pour une bonne lisibilité, et de pictogrammes manuscrits en accord avec notre logotype et un style plus humain et plus personnalisés pour la nav barre.

#### Recherche pictogrammes



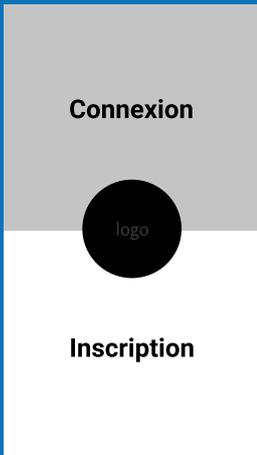
#### Pictogrammes retenus pour l'application



#### Pictogrammes manuscrit



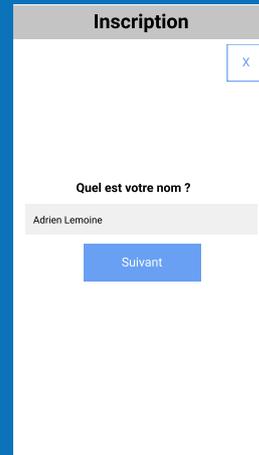
# ZONING : WIREFRAMES [\(Lien vers l'arborescence\)](#)



1



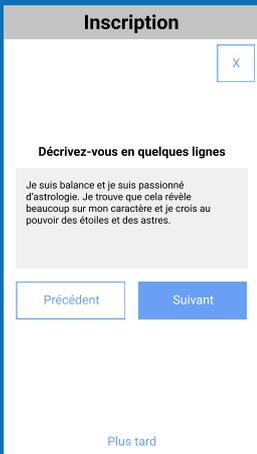
2



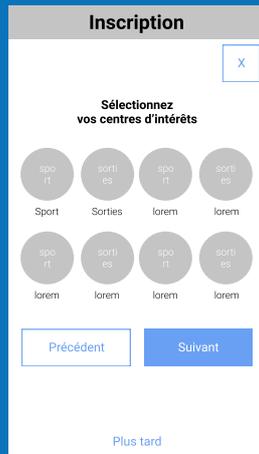
3



4



5



6



7



8



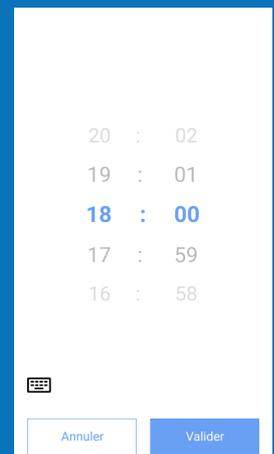
9



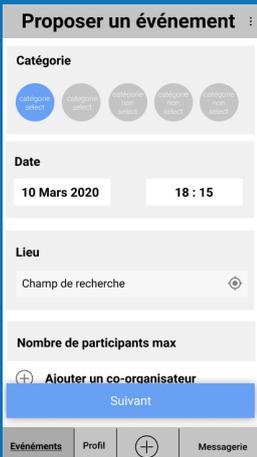
10



11



12



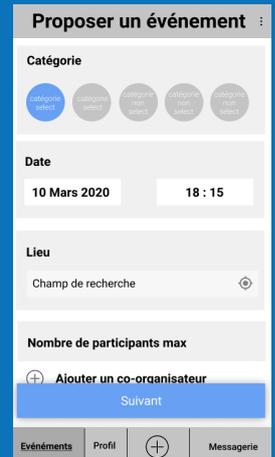
13



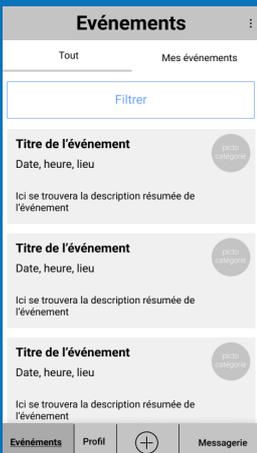
14



15



16



17



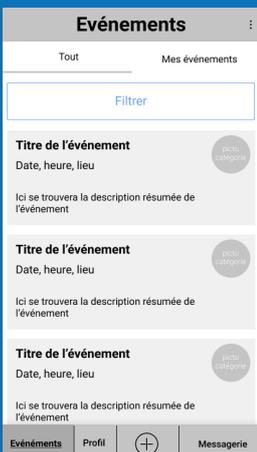
18



19



20



21



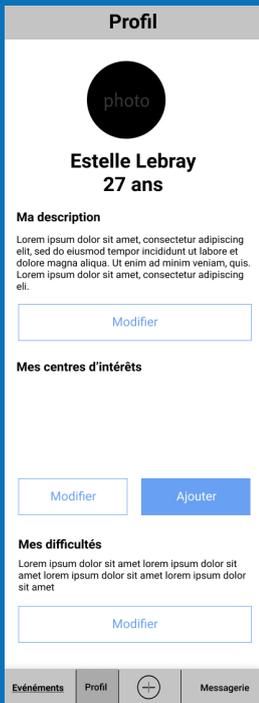
22



23



24



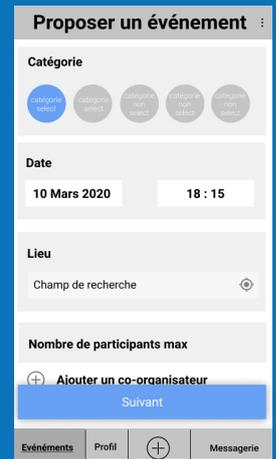
25



26



27



28

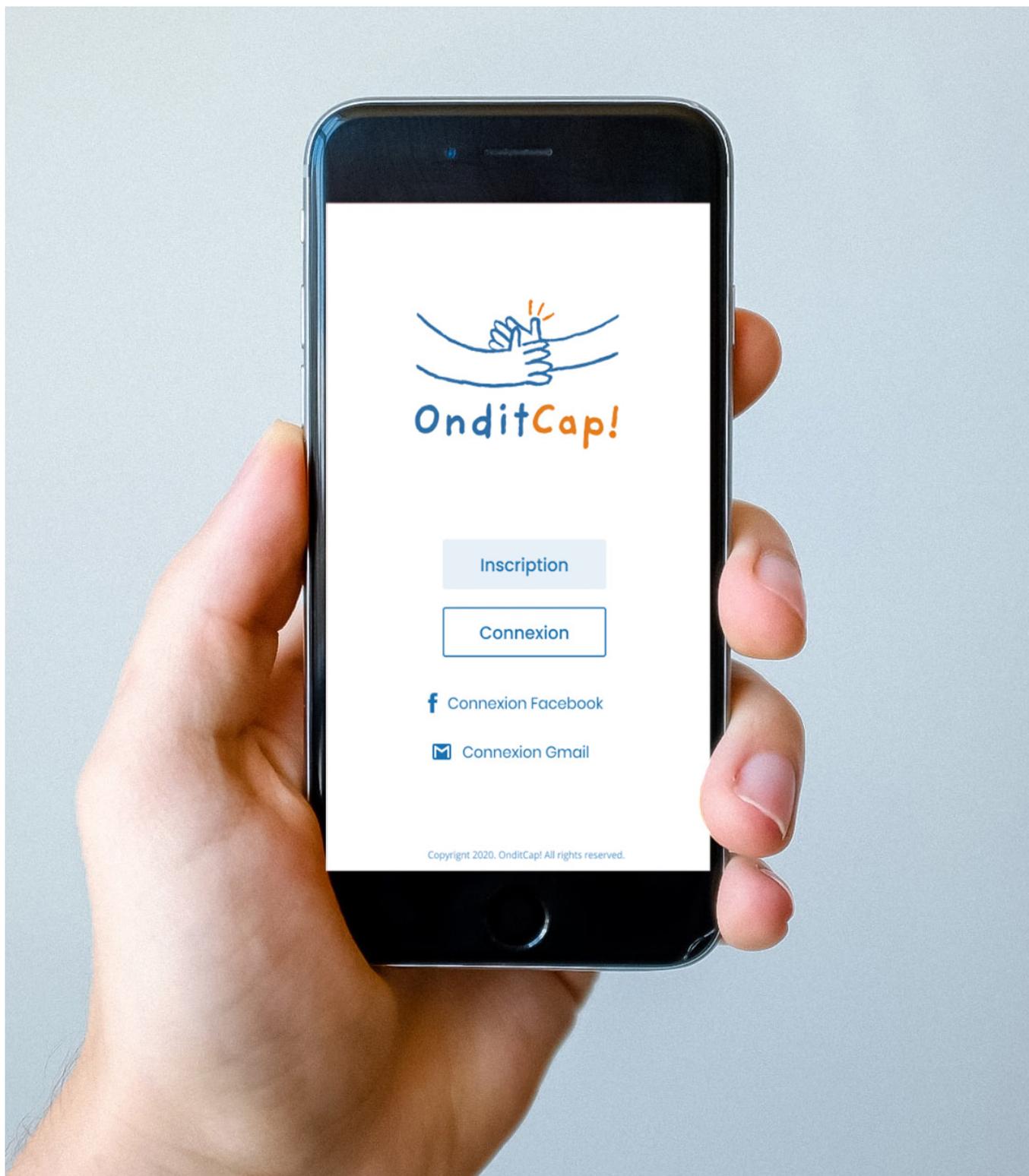


29



30

# DÉCOUVREZ NOTRE PROTOTYPE -> [cliquez ici](#)



**MERCI !**

**Coraline Finsternis - Florine Crépin - Cyrielle Schluck  
Adrien Lemoine - Camille Peix - Lena Fisher**