Atelier «Into My World»

Animateur :
WeLL :
Lara Vigneron
David Dalla Vecchia

LLio, Rivière-du-Loup, Canada :
André Gobeil
Rachelle Berthiaume
David Guimont

26 août 2016, Montréal

Participants aux OpenLivingLab Days 2016 organisés par ENoLL

Phase exploratoire

«Into my world» est basé sur une expérience d'immersion profonde dans les besoins de personnes souffrant de handicap. L'atelier avait pour objectif de permettre à tout un chacun d'expérimenter des problèmes de la vie courante rencontrés lorsque l'on souffre de handicap et de pouvoir critiquer de manière constructive une nouvelle technologie.

Contexte

En avril 2016, le WeLL a co-organisé un workshop sur le handicap dédié à des étudiants ingénieurs, développeurs et designers. Ceux-ci ont été immergés dans des situations rencontrées au quotidien par des personnes souffrant de handicap. Après cette immersion, les étudiants ont eu 72 heures pour développer des prototypes en utilisant les machines d'un FabLab comme des imprimantes 3D, des systèmes Arduino et Raspberry. Leur objectif était de solutionner ces situations problématiques de la vie courante.

Sur base de l'expérience de ce workshop, le WeLL a proposé aux participants de l'atelier «Into my world», organisé dans le cadre des OpenLivingLab Days 2016, de **vivre une immersion similaire en utilisant des accessoires et des outils de créativité, de tester les prototypes qui avaient été développés par les étudiants et de suggérer des améliorations**.

Atelier «Into My World»

Méthodologie

A

Brise-glace

Chaque participant à l'atelier choisit une carte dans un photolangage réalisé sur la thématique du handicap. Le participant se présente en expliquant en quoi la carte est représentative de son travail.

B

Immersion

Trois immersions sont proposées aux participants, chacune sur un thème lié à un handicap : malvoyance, déficience intellectuelle et mobilité réduite. Ces trois immersions ont été réalisées en partenariat avec l'asbl Passe-Muraille (Belgique).

C

Persona

Quatre groupes de participants sont formés et chacun réalise un persona en lien avec un handicap précité.

D

Parcours du persona

Une activité différente est proposée pour chacun des personas. Les participants doivent décrire les étapes par lesquelles le persona va passer pour réaliser cette activité.

E

Défectuologie

Pour chaque étape du parcours, les participants décrivent les frustrations du persona liées à son handicap.

F

Test d'usage des prototypes

Les participants testent un prototype réalisé lors de l'évènement Cocktail Challenge.

G

Catégorisation des frustrations

Sur base du test du prototype, les participants catégorisent les frustrations qu'ils ont définies au préalable.

H

Evaluation de l'atelier

L'atelier est évalué par les participants sur base des « 20 trucs et astuces des Living Labs » développés par le Bristol Living Lab.

Atelier «Into My World»

Méthodologie

FOCUS

IMMERSION

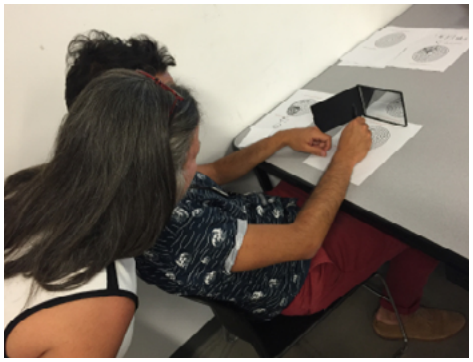
MALVOYANCE

Les participants sont invités à suivre un parcours marqué au sol, ainsi qu'à trouver des croix dans la pièce, en portant des lunettes simulant des problèmes de myopie forte, de rétinopathie diabétique, de glaucome ou de dégénérescence maculaire liée à l'âge.

Avec un bandeau sur les yeux simulant une cécité complète, ils sont également invités à réaliser des tâches du quotidien, comme se verser de l'eau dans un verre et boire.

DÉFICIENCE INTELLECTUELLE

Les cerveaux des personnes souffrant de déficience intellectuelle éprouvent plus de difficultés à assimiler simultanément un nombre important d'informations. Afin de simuler un problème de ce type, les participants sont divisés en deux équipes. La première doit résoudre des tâches comme tracer des formes, ou écrire son nom en regardant dans un miroir. La deuxième est chargée de mettre la première équipe sous pression, en les bombardant d'informations telles que « On ne sait rien lire ! », « Tu dépasses ! », « Tu ne vas pas assez vite ! », etc.



MOBILITÉ RÉDUITE

Les participants sont invités à enfiler des gants cousus de manière plus ou moins serrée, des chaussettes, ou à se faire scotcher les mains afin de simuler une réduction de leur mobilité. Des tâches journalières leur sont demandées, comme écrire, se servir un verre et boire, se mettre du rouge à lèvre, etc.

Atelier «Into My World»

Méthodologie

FOCUS

LES PERSONAS, LEUR ACTIVITÉ ET LEURS FRUSTRATIONS

Chaque groupe de participants crée un persona. Pour ce faire, un bref profil de leur persona est proposé. Les participants sont alors invités à répondre aux questions suivantes :

- Dans quelles circonstances la personne est-elle devenue handicapée ?
- Comment la personne se sent-elle par rapport à son handicap ?
- Comment son handicap impacte-t-il sa vie (famille, relations, travail, etc.) ?
- Comment son handicap impacte-t-il sa vie de tous les jours ?

Une activité différente est alors proposée pour chacun des personas. Les participants doivent décrire les étapes par laquelle le persona va passer pour réaliser cette activité. Ensuite, pour chaque étape du parcours, les participants décrivent les frustrations du persona liées à son handicap.

La création du persona est nécessaire pour les étapes ultérieures, que sont la description d'une activité réalisée par le persona et l'identification des frustrations liées au handicap. En effet, l'objectif de la création du persona est la continuation de la phase d'immersion, afin de s'approprier au maximum le handicap et les problématiques que celui-ci engendre dans la vie de tous les jours.

! *Idéalement, la description d'une activité et l'identification des frustrations devraient être réalisées par des personnes souffrant elles-mêmes de handicap, ou à tout le moins par un mélange de participants dont une partie souffre de handicap. L'atelier étant réalisé au Canada, dans le cadre de la conférence ENoLL, il était compliqué de pouvoir inviter ces personnes à un atelier, comme ce fut le cas lors de l'événement Cocktail Challenge. C'est pourquoi cette étape a été remplacée par l'outil des personas.*

TESTS D'USAGE DES PROTOTYPES ET CATÉGORISATION DES FRUSTRATIONS

Les participants sont alors invités à tester un prototype développé en lien avec le handicap de leur persona. Après le test, ils sont priés de choisir :

- la frustration que le produit permet de réduire le plus, ou de faire disparaître ; ●
- la frustration qui leur semble la plus importante à réduire ou faire disparaître, indépendamment du prototype testé et de ses fonctionnalités. ●

Atelier «Into My World»

Résultats

Les résultats sont présentés par groupe de participants avec :

- La brève description du persona ;
- Les étapes de son activité et les frustrations associées ;
- Le prototype testé ;
- La catégorisation des frustrations.

1

ANNA | 29 ANS | PSYCHOLOGUE

Handicap

DÉFICIENCE DE LA VISION

Traits de caractère

INDÉPENDANTE, TECHNOPHILE, INTUITIVE, AIME LES DÉFIS, PONCTUELLE

"Anna a un rendez-vous galant. Elle est invitée à un restaurant proche de chez elle et décide d'y aller à pied."

Prototype

TIM

Dispositif avec capteurs d'obstacles (au niveau des lunettes et du torse), et système de feedback en mode vibration dans les mains pour indiquer la présence d'obstacles dans les directions haut-bas-gauche-droite. L'objectif est de guider la personne souffrant de malvoyance, sans qu'elle doive utiliser de canne par exemple.

WeLL
Wallonia e-health Living Lab

Atelier «Into My World»

Résultats

Suite

1

ANNA | 29 ANS | PSYCHOLOGUE

Parcours et frustrations

- Tinder : «It's a match»
  - Le «match» n'est pas certain
- Maquillage
  - Elle n'est pas certaine de son maquillage, ce qui la stresse
- Vérifier le menu sur Yelp
  - Le site internet n'est pas accessible pour vérifier le menu. Elle n'est pas certaine du menu
- Tinder : «It's a match»
  - Le «match» n'est pas certain
- Marcher
  - Elle s'interroge sur sa perception (à lui) de son handicap
  - Elle est gênée d'utiliser une canne
- Planifier le transport
- Vérifier le profil de son rendez-vous à nouveau (pour le reconnaître)
  - La lumière est trop faible pour confirmer les traits du visage de son rendez-vous
- Super connexion entre eux !
  - Elle s'interroge sur sa perception (à lui) de son handicap
  - Elle est gênée d'utiliser une canne
- Câlin
  - Le «match» n'est pas certain

WeLL
Wallonia e-health Living Lab

Atelier «Into My World»

Résultats

Suite

2

MAGGIE | 71 ANS | RETRAITÉE

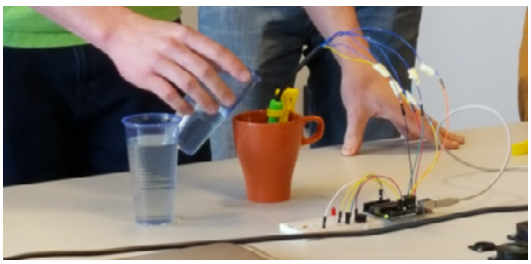
Handicap

DÉFICIENCE DE LA VISION

Traits de caractère

INDÉPENDANTE, COOPÉRATIVE, SYMPATHIQUE, MÉTICULEUSE

"Maggie invite des amis à la maison pour prendre le thé."



Prototype

FOCUS

Capteur dans un verre qui donne une information orale sur la température du liquide et lorsque le verre est rempli.

Parcours et frustrations

Décider quels amis inviter

Elle n'a plus beaucoup d'amies à cause de son sale caractère. Elle est dépressive.

Appeler ses amis

Elle a du mal à lire les numéros de téléphone

Aller faire des courses

- Site internet in accessible pour vérifier le menu dont elle n'est pas certaine
- Pas d'accompagnant disponible
- Difficulté pour trouver les produits / Lire les étiquettes

Faire le ménage

Elle essaie de faire le ménage mais loupe des endroits

Faire un gâteau

- Elle n'arrive pas à utiliser le verre mesureur
- Elle se dit qu'elle aurait dû faire le ménage après. Elle est agacée.

Se faire belle

- Elle se demande si c'était une bonne idée
- Elle a du mal à appliquer son maquillage
- Elle perd goût à la fête

Atelier «Into My World»

Résultats

Suite

2 MAGGIE | 71 ANS | RETRAITÉE

Parcours et frustrations (suite)

- Mettre en place le thé
  - Elle n'a plus assez de soucoupes pour tous ses convives
  - Elle casse de la vaisselle qui appartenait à son arrière-grand-mère
- Accueillir ses amis, servir le thé et le gâteau
  - Elle ébouillante une amie
- Ouvrir ses cadeaux
  - On lui a offert un livre mais elle sait qu'elle ne pourra pas le lire donc ça la déprime
  - La personne qui a offert le livre est vexée que son cadeau n'ait pas semblé lui plaire
- Les amies conversent et s'amusent
  - Elle peine à suivre les conversations et parle peu
- Ranger le salon
  - Elle ne peut pas ranger
- Raccompagner ses convives et les saluer
  - Elle n'a pas tellement apprécié sa journée

3 ROBERT | 65 ANS | RETRAITÉ, TRAVAILLE POUR UNE ASSOCIATION

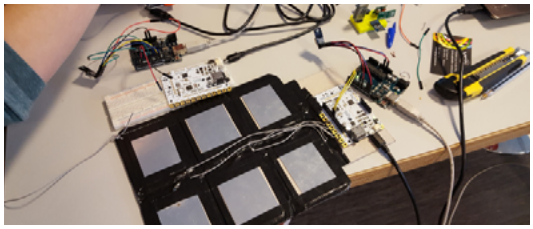
Handicap

MOBILITÉ RÉDUITE AU NIVEAU DES MEMBRES SUPÉRIEURS

Traits de caractère

TECHNOPHILE, DISCIPLINÉ, INDÉPENDANT, ENTHOUSIASTE

"Robert veut Skyper son fils qui fait un tour du monde."



Prototype

KEEP IN TOUCH

Pavé tactile délimité en zones gauche/droite/haut/bas/clic gauche/clic droit, qui peut s'accrocher à la taille. Il permet de faire bouger la souris avec le poing par exemple.

WeLL
Wallonia e-health Living Lab

Atelier «Into My World»

Résultats

Suite

3

ROBERT | 65 ANS | RETRAITÉ, TRAVAILLE POUR UNE ASSOCIATION

Parcours et frustrations

- Aller à son bureau
  - La porte est fermée ● ●
- Prendre une chaise
  - Sa femme a bougé la chaise
- S'asseoir
  - Le chat est sur le siège
- Allumer l'ordinateur
  - Il débranche l'ordinateur par accident en bougeant
- Ouvrir le programme correct
  - Il n'arrive pas à ouvrir le programme ●
- Chercher l'adresse de son fils
  - • Il prend trop de temps pour atteindre son fils ● ● ● ● ● ●
  - • Il doit se calmer pour cacher ses sentiments ● ●
- Appeler et attendre
- Jouer avec sa webcam
- Éteindre
  - Il éteint

Atelier «Into My World»

Résultats

Suite

4

TOM | 45 ANS | PROFESSEUR

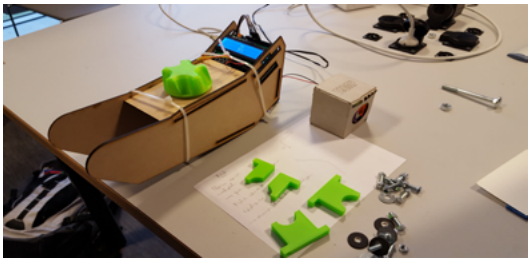
Handicap

MOBILITÉ RÉDUITE DES MEMBRES INFÉRIEURS ET SUPÉRIEURS

Traits de caractère

TECHNOPHILE, ORGANISÉ, SOCIABLE, INDÉPENDANT

"Tom va être occupé toute la journée. Il doit donner un cours dans 1 heure, a une réunion avec des collègues juste après et a invité des amis à manger chez lui le soir. Cependant, il ne veut pas partir en laissant sa maison dans un tel désordre et décide de nettoyer avant de partir. »



Prototype

T!CAP

Bouton ergonomique, à mettre à un endroit facile d'accès comme un accoudoir de chaise, et à utiliser comme télécommande pour une série de tâches journalières : allumer/éteindre la lumière, lancer le lave-vaisselle, etc.

Parcours et frustrations

Préparer le petit déj'

- Il a des difficultés pour ouvrir les pots
- Cela lui prend beaucoup de temps

Prendre le petit déj'

- Il doit prendre des médicaments. Ceux-ci ont mauvais goût
- Il n'a pas de pain

Faire le tour de l'appart et ramasser

Il doit se pencher sous le lit

Mettre les affaires à leur place

Il ne plie pas, pousse dans le placard

Aspirateur

Il n'a pas le temps de le faire

Se doucher

- Il a oublié de changer son rasoir
- Cela lui demande un gros effort physique

Atelier «Into My World»

Résultats

Suite

4 **TOM | 45 ANS | PROFESSEUR**

Parcours et frustrations (suite)

S'habiller

Habilités motrices qui diminuent ==> t shirt

Sortir les aliments du frigo

Hésite

Mettre la table

Commence à penser à 1 pizza

Pas d'accès à des verres qu'il utilise rarement

Revoir son cours et s'en aller!

Appelle un taxi $

L'atelier durait 1h30. Pour cette raison, nous nous sommes focalisés sur les étapes d'immersion, et d'analyse des besoins des personas. Si l'atelier avait été plus long, l'objectif aurait ensuite été de travailler sur les prototypes, évaluer leurs avantages et inconvénients, et voir comment les améliorer.

Atelier «Into My World»

Evaluation de l'atelier

Dans le cadre d'un atelier organisé par le Bristol Living Lab lors des OpenLivingLab Days 2015, une réflexion sur les « 20 trucs et astuces des Living Labs » a été entamée, et terminé durant l'année. Ces « 20 trucs et astuces » présentent le mode de fonctionnement d'un Living Lab, comment les gens se comportent et travaillent au sein d'un Living Lab, et comment les participants y interagissent. Il y a plein de façons possibles d'utiliser ces trucs et astuces, parmi lesquelles dans des animations d'atelier.

Pour une première utilisation par le WeLL, nous avons décidé de les proposer aux participants dans le cadre de l'évaluation de l'atelier, une étape toujours présente à la fin des séances. C'était l'occasion aussi de faire connaitre cette initiative du Bristol Living Lab à tous les Living Labs présents lors de l'atelier !

Au lieu de demander aux participants les classiques «coups de cœur » et « coups de gueule », voici donc ce qui a été demandé aux participants :

> « Parmi les 20 trucs et astuces, quelle est selon vous la carte qui ● représente le mieux l'atelier auquel vous venez de participer, et celle qui le représente le moins bien ?» ●

Suite de l'atelier

Les prototypes ont été développés en « open source » et n'attendent qu'à être testés et améliorés. Si vous souhaitez les utiliser, n'hésitez pas à nous contacter à well@thelabs.be !