

NOTE D'INTENTION

Projet DN MADE Graphisme - Support connecté
Eléa COURTOT

CONTEXTE

Dans un contexte où le numérique est de plus en plus présent dans notre quotidien, l'accessibilité ne peut plus être considérée comme un besoin secondaire. Pourtant, malgré l'existence de recommandations internationales telles que les normes WCAG établies par le World Wide Web Consortium, ainsi que l'entrée en vigueur en juin 2025 de la Directive Européenne sur l'Accessibilité (European Accessibility Act), visant à garantir l'accès aux principaux produits et services à tous les citoyens européens (pour rappel, c'est près d'une personne sur quatre concernée par une situation de handicap) les adaptations en faveur de l'accessibilité restent insuffisantes.

Elles restent fréquemment perçues comme une contrainte technique plutôt que comme une responsabilité inhérente au travail du designer graphique, dont les choix formels conditionnent pourtant directement l'accès à l'information.

Dans le cadre d'une collaboration avec l'ANdÉA (Association Nationale des Écoles d'Art), ce projet vise à proposer un outil de sensibilisation destiné aux étudiants en DN MADE et écoles d'art. Sachant que ce besoin d'accessibilité peut tous nous concerner à un instant T, il est important à mes yeux de sensibiliser un maximum à sa cause et dès le début de l'apprentissage.

PROBLÉMATIQUE

Si le graphiste structure, hiérarchise et rend visible l'information, alors il possède un pouvoir direct d'inclusion ou d'exclusion.

Comment sensibiliser les étudiants en graphisme à leur responsabilité dans la conception de l'accès à l'information, afin d'intégrer l'accessibilité dès la formation et non comme une correction tardive ?

ENJEUX

L'accessibilité est encore trop souvent considérée comme une contrainte technique. Elle est associée au développement web et rarement intégrée dès la conception graphique.

Les étudiants en design sont peu sensibilisés aux conséquences concrètes de leurs décisions visuelles. Un contraste insuffisant, une hiérarchie mal structurée ou une typographie inadaptée peuvent rendre une information difficile, voire impossible à lire.

Ce manque de formation favorise la reproduction de modèles excluants. L'inaccessibilité ne résulte pas toujours d'une intention, mais de choix graphiques ordinaires non questionnés.

L'enjeu du projet est donc de rendre visible l'invisible afin d'en comprendre le besoin vital et de proposer un regroupement et une simplification des critères d'accessibilité afin de faciliter leur application dans les projets futurs.

PROPOSITION

Le projet repose sur deux dispositifs complémentaires.

Le premier est un guide pédagogique (sous forme de PDF, de widget ou de livret) d'accessibilité destiné aux étudiants en graphisme. Il proposera une synthèse visuelle simplifiée des règles WCAG, accompagnée de pictogrammes explicatifs, d'exemples avant/après et d'erreurs fréquentes en design d'interface.

Une checklist claire permettra aux étudiants d'évaluer leurs propres productions et d'apporter un côté ludique.

Le second dispositif est une interface expérimentale volontairement inaccessible. Il prendra la forme d'un mini site e-commerce conçu avec des contrastes insuffisants, une hiérarchie confuse, des typographies inadaptées et une navigation complexe. L'expérience sera volontairement frustrante. Ce dispositif vise à placer l'utilisateur en situation de difficulté afin de démontrer que l'accessibilité n'est pas un besoin marginal, mais une condition essentielle de compréhension. Et montrer l'invisible des conditions des personnes en situation de handicap.

Le site provoque la prise de conscience. Le guide apporte les solutions.

OBJECTIFS

Ce projet vise à sensibiliser les étudiants en graphisme aux enjeux de l'accessibilité numérique. Il cherche à transformer la perception des normes en outils de conception plutôt qu'en contraintes. Il a également pour ambition de faire reconnaître le rôle structurant du designer dans l'accès à l'information.

Enfin, il propose un outil pédagogique pouvant s'intégrer durablement dans les parcours de formation en design graphique.

CIBLE

Cible principale :

Étudiants en graphisme (18–25 ans), en DN MADE ou écoles d'art.

Cible secondaire :

Enseignants en graphisme souhaitant intégrer l'accessibilité dans leurs modules pédagogiques.

MÉDIAS & SUPPORTS

Guide graphique (PDF ou module) - Identité visuelle du projet

Prototype interactif

Supports de présentation (affiches, teaser, communication pédagogique)

CONCLUSION

Ce projet est la prolongation de ma réflexion sur la responsabilité du designer graphique dans la conception de l'accès à l'information.

En combinant pédagogie et expérimentation, il vise à repositionner l'accessibilité non comme une contrainte technique, mais comme un fondement du design graphique contemporain.

Former les futurs designers à cette responsabilité dès leurs études constitue un enjeu essentiel pour un design plus inclusif et conscient.

Et il permet de mettre l'accessibilité au coeur de nos choix primaires.

BIBLIOGRAPHIE :

Documents en ligne :

Content Square « L'exclusion Numérique dans le e-commerce : Etat des lieux 2025" :

https://join.contentsquare-foundation.org/hubfs/RM/2025/Ecomm_3_page_French.pdf?hsLang=fr

Site web accessible de e-commerce :

<https://purelyelizabeth.com/?srsltid=AfmBOoo6Ex-LHHIIPdcQ0zprw33CF1VSeGLOyktJjTZ26LXZAsZQKvPp>

Projets accessibles

Dispositif qui permet de jouer à des jeux vidéos avec son visage :

<https://www.playability.gg/fr/>

Application qui permet aux aveugles de décrire leur quotidien grâce à l'IA

<https://www.bemyeyes.com/fr/>

Audits d'accessibilité numérique du gouvernement

<https://ara.numerique.gouv.fr/>