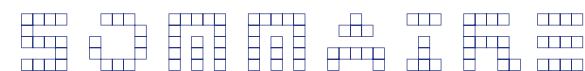


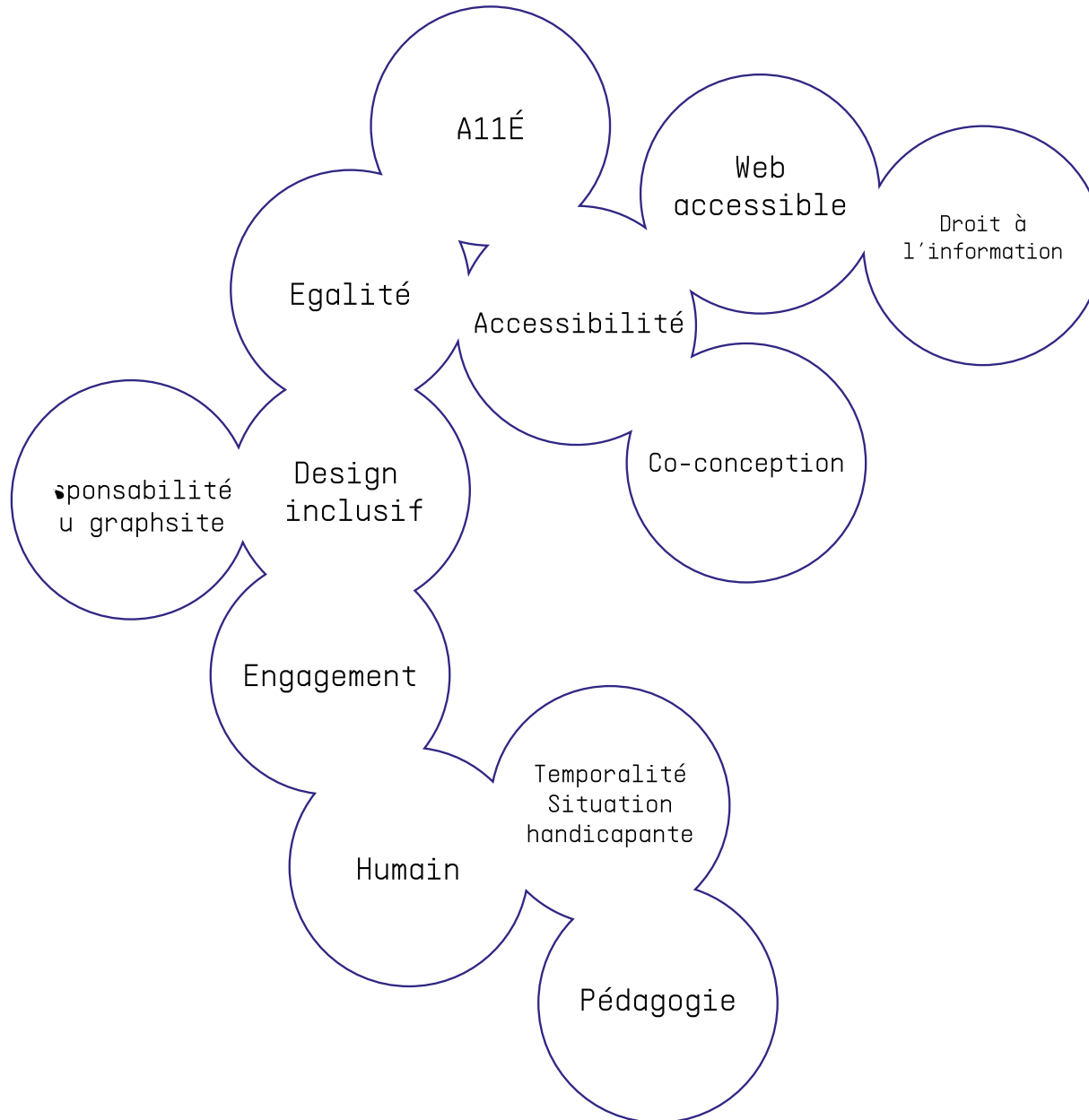
Expérimentations et recherches



- 1- Carte mentale
- 2- Inspiration
- 3- Documentation
 - Note d'intention
 - Commanditaire
 - Bibliographie
- 4- Expérimentations

PDF INTÉRACTIF
ouvrir avec Adobe Acrobat

CARTES MENTALES



INSTITUTIONS

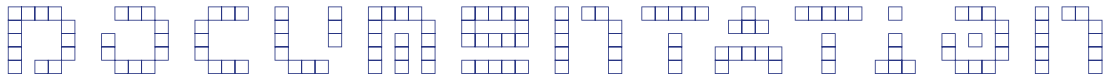
Cette sélection de projets regroupe des références visuelles et conceptuelles qui ont nourri ma réflexion.

TASTE ME,
YOU WILL SEE
MORE IS ALL
YOU NEED
IDENTITARY TO
QUALITY



Projets Simon Renaud

Ils explorent la lisibilité à travers des compositions en mouvement, où les formes et les typographies oscillent entre illisible et lisible.



Contexte

Depuis les années 2000, l'administration française suit une transformation numérique visant à moderniser ses services publics, simplifier les démarches et améliorer l'expérience des usagers. Cette évolution s'est accélérée dans les années 2010 avec la structuration de politiques publiques dédiées au numérique, notamment à travers la création du SGMAP¹, puis de la DINSIC², et enfin de la DINUM³ en 2019, rattachée au Premier ministre.

La DINUM est à la tête de la modernisation numérique de l'État afin de rendre les services publics plus accessibles, efficaces et inclusifs. Cette dynamique s'inscrit dans un cadre réglementaire renforcé par des normes internationales comme les WCAG et des RGAA.

Cependant environ 1/4 personne est concernée par une situation de handicap et de nombreux services numériques restent encore difficilement accessibles.

Il existe donc un écart entre les ambitions institutionnelles et la réalité des interfaces, l'accessibilité étant encore trop souvent perçue comme une contrainte technique plutôt que comme un élément fondamental de conception.

Dans ce contexte, la DINUM constitue un acteur pertinent pour diffuser des bonnes pratiques et sensibiliser les futurs professionnels du numérique en s'attaquant directement aux étudiants de différents domaines.

Problématique

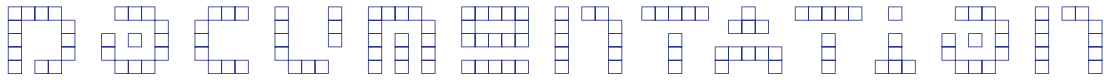
Si le graphiste structure, hiérarchise et rend visible l'information, alors il possède un pouvoir direct d'inclusion ou d'exclusion.

Comment sensibiliser les étudiants 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 ?

¹SGMAP : Secrétariat général pour la modernisation de l'action publique

²DINSIC: Direction interministérielle du numérique et du système d'information et de communication de l'Etat

³DINUM : Direction interministérielle du numérique



Le projet

Le projet repose sur deux dispositifs complémentaires.

Le premier est un guide pédagogique web d'accessibilité destiné aux étudiants. 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. Afin de bien comprendre les enjeux sous une forme simplifiée.

Le second dispositif est une interface expérimentale volontairement inaccessible. Il prendra la forme d'un mini site 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.

Le tout est un projet de sensibilisation

La cible

La DINUM vise à diffuser ce guide auprès de profils qui influencent la conception et la stratégie des services numériques sans être nécessairement techniques. C'est pourquoi la cible se concentre sur des étudiants au sens large en marketing, communication, commerce ou issus de formations comme Sciences Po ou l'INSP... : des profils appelés à occuper des fonctions de décision, de coordination ou de prescription. Les sensibiliser permet d'agir en amont afin qu'ils pensent accessibilité dans le futur.

DIGITALISATION

ZOOM sur la DINUM

J'ai choisi la DINUM comme commanditaire fictif car elle constitue un acteur central du numérique au sein de l'État. En tant qu'organisme de référence, elle accompagne la modernisation des services publics et diffuse des méthodes de conception visant à améliorer l'expérience des usagers.

La DINUM est également en lien avec un large réseau d'établissements et de formations supérieures tournées vers l'administration, la communication, le commerce ou le marketing [masters universitaires, ENS, Sciences Po, INSP...]. Ces profils sont amenés à occuper des fonctions de coordination ou de décision dans les projets numériques, et représentent donc un public stratégique à sensibiliser.

Ainsi, la DINUM pourrait diffuser ce guide via des plateformes institutionnelles telles que design.gouv.fr ou education.gouv.fr, mais aussi en relayant le guide directement auprès des chefs de formation, afin de favoriser son intégration dans les cursus.



**PREMIER
MINISTRE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

**Direction interministérielle
du numérique**



EXPERIMENTATION

**Intelligibilité visuelle et sémantique en espace visuel
dans le contexte des interfaces et des médias en ligne.
L'usage est devenu un espace visuel pour des formes
communicatives, appariées en situation des objets.**

**Dans le monde plus d'un milliard de personnes vivent avec
une forme de handicap.
Des expériences diverses et de la population mondiale.
En temps, en espace que pour des objets au point de
vue, par une situation de handicap, qui est objet
visuel, cognitif ou auditif.**

**Malgré ces défis importants, les nouvelles technologies
ont permis de créer des interfaces plus riches et
de plus en plus.**

**Les nouvelles études montrent que le support des sites
présentent des problèmes d'intelligibilité de plus en plus
complexes, textes difficiles à lire, images sans description
adéquante ou navigation complexe sans autres éléments
visuels.**

**Des situations problématiques : certaines informations
sont difficiles à lire ou incompréhensibles pour les
utilisateurs concernés.
Dans les personnes atteintes de malvoyance, l'absence de
texte alternatif empêche les lecteurs d'écran de lire les
images.
Dans les personnes ayant des troubles auditifs, un contenu
trop bruyant ou des sons trop forts peuvent gêner la lecture
parfois trop lente.**

La typographe visuelle glisse entre des grilles de composition incertaines pendant qu'un contraste hésite dans un espace graphique instable. Une matrice de pictogrammes traverse un univers d'interface fragmenté où les repères semblent disparaître. Des blocs de texte dérivent dans des syllabes graphiques qui se superposent sans hiérarchie lisible. Une grille modulable dynamique se déforme dans une tentative d'organisation visuelle approximative. Des couches d'interface tournent autour d'une contre-design improbable faite de signes, d'icônes et de fragments typographiques. Un système de navigation résonnant traverse un nuage de boutons presque identiques. Des repères disparaissent dans une mécanique de compréhension graphique qui brouille les repères de lecture. Et dans cette texture visuelle mouvante apparaît une dynamique étrange où les formes continuent de se transformer.

Empreinte typographique

Cette expérimentation questionne la lecture à travers la perception de la forme typographique plutôt que par le sens. Le texte est retracé au marqueur afin de faire ressortir les contours des lettres et leur rythme visuel et flouté pour ne laisser apparaître que les masses, contrastes et graisses.

EXPERIMENTATIONS

Lisibilité

INACCESSIBILITÉ

laccessibilité

INACCESSIBILITÉ

INACCESSIBILITÉ

INACCESSIBILITÉ

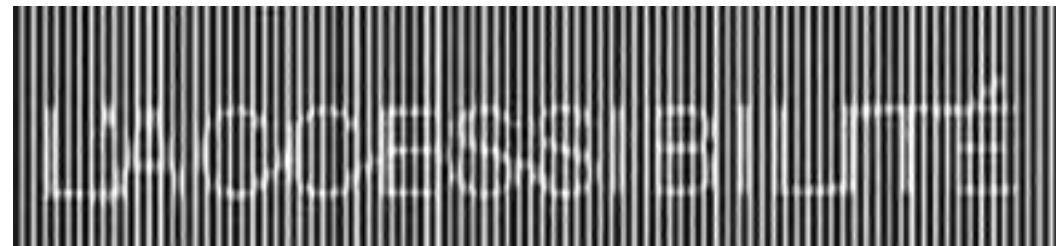
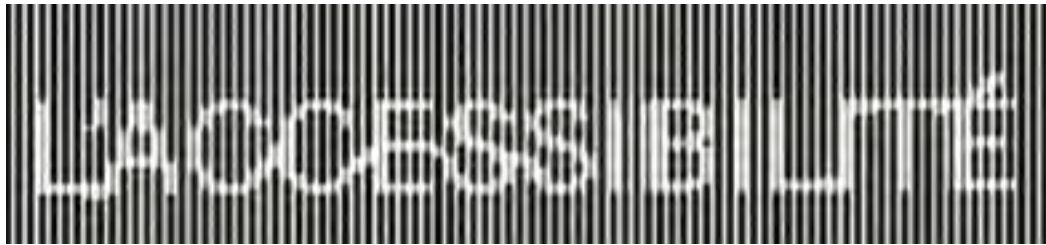
INACCESSIBILITÉ

Du mot à la forme

Cette expérimentation représente la transformation d'un mot en plusieurs état. Elle peut être perçue de différentes manière notamment pour les personnes ayant un handicap visuel.

EXPERIMENTATIONS

Lisibilité



Hachure

Cette expérimentation est autour de la typographie et les contrastes pour varier la lisibilité.

expérimentations

Couleurs

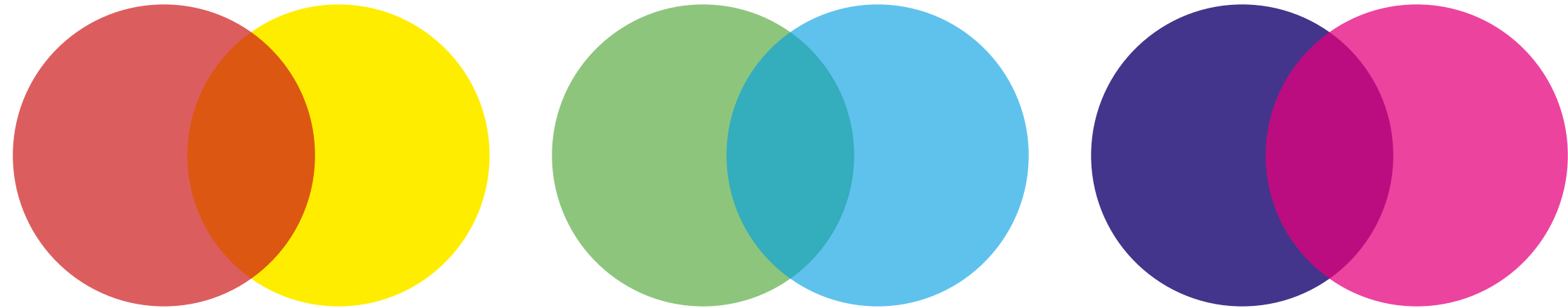


Entre les lignes

Cette expérimentation repose sur les couleurs pour questionner la visibilité de l'information. Un mot écrit en bleu est volontairement sous des gribouillis rouges, le rendant presque invisible à première vue. Lorsqu'un filtre rouge est placé par-dessus, les tracés rouges se fondent et le mot bleu ressort.

EXPERIMENTATIONS

Couleurs

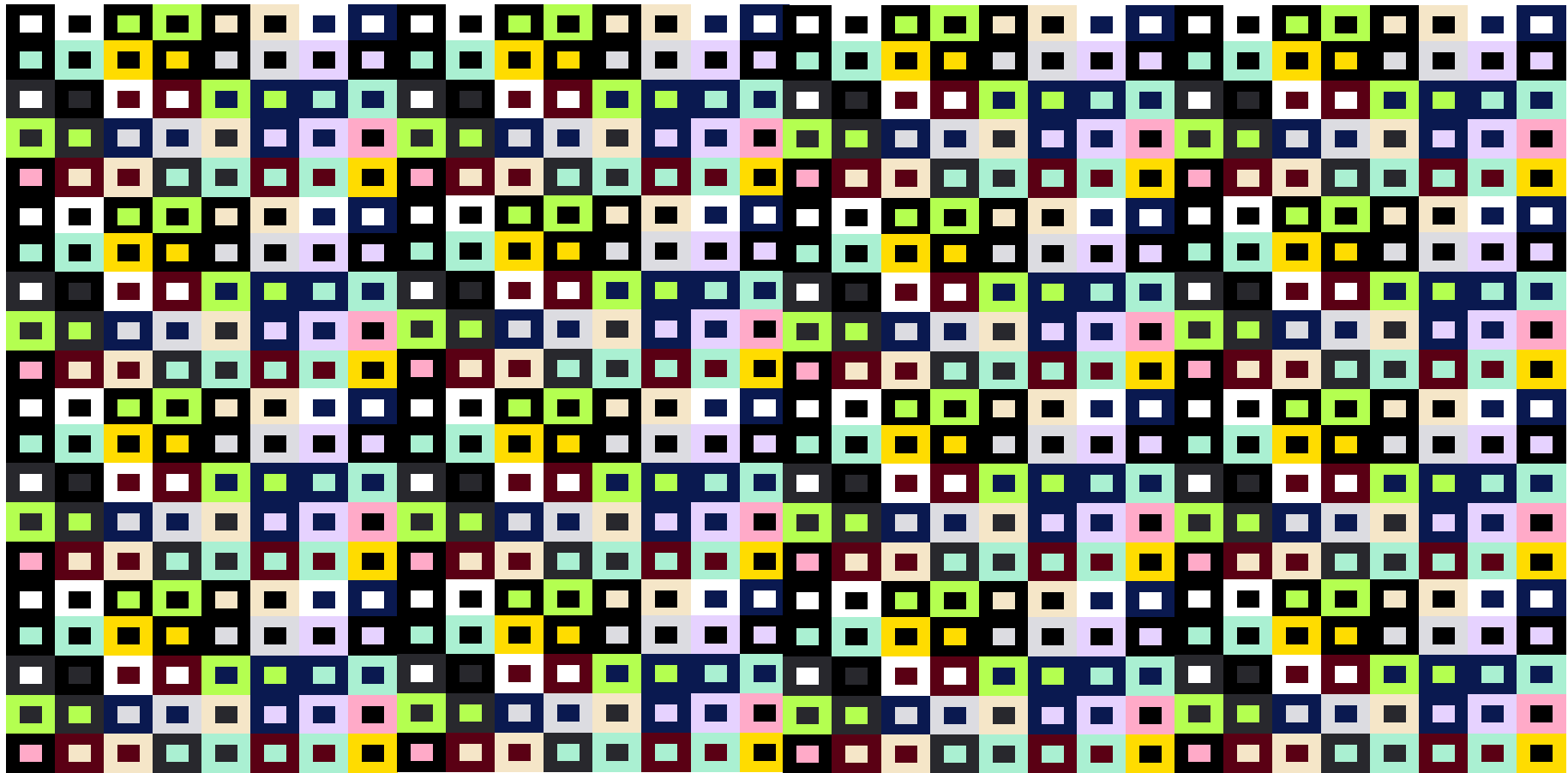


Couleurs mix

Cette expérimentation explore la perception des couleurs à travers leur interaction.

EXPERIMENTATIONS

Couleurs



Palette accessible

Cette expérimentation propose une palette de combinaison de couleurs qui sont considérées accessible selon les critères AA ou AAA.

EXPERIMENTATIONS

Couleurs



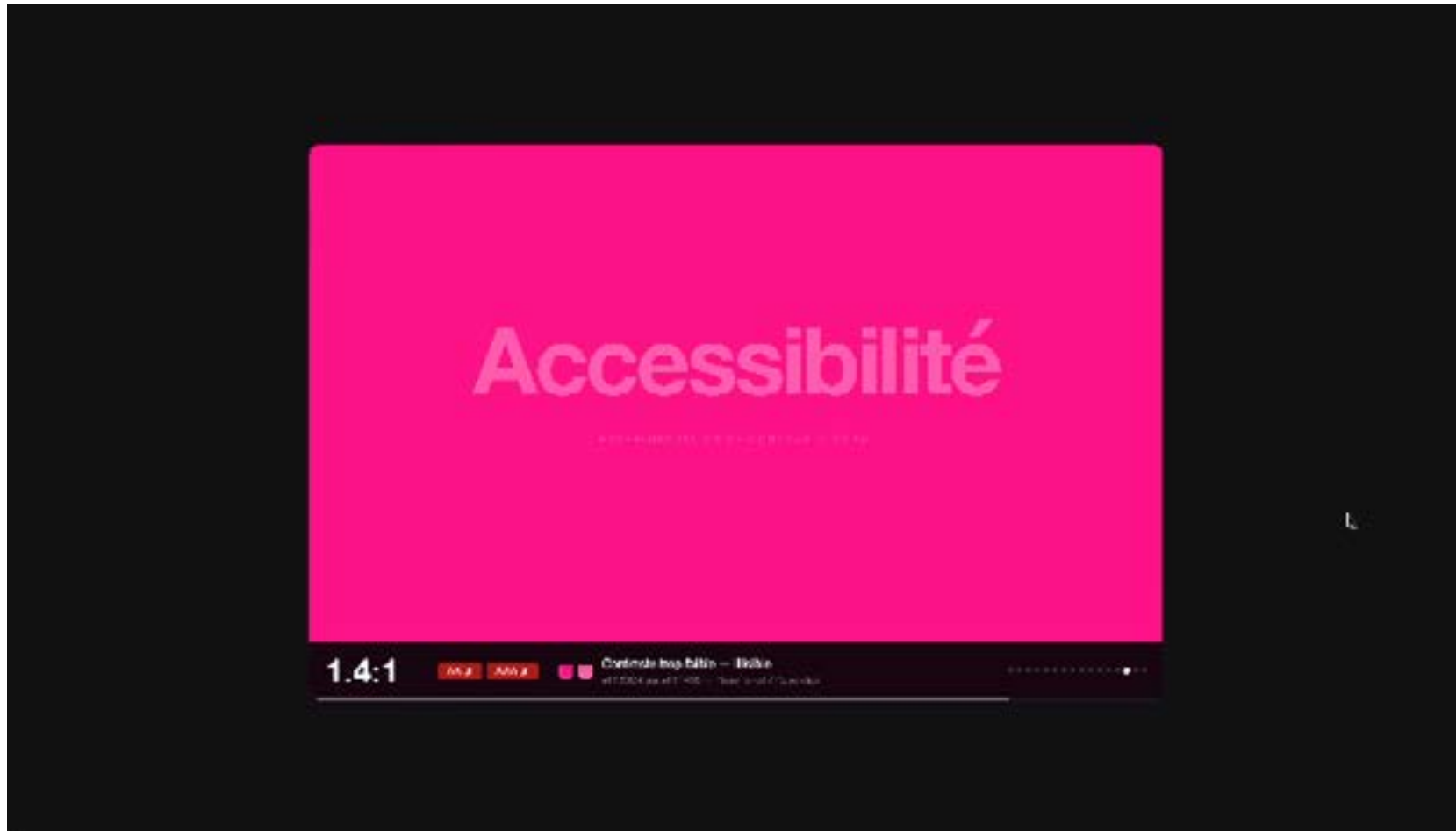
Sur 20 utilisateurs, 5 ne peuvent pas accéder à l'information

Handicape invisible

Cette expérimentation représente des personnes pouvant avoir un handicap visible [physique/moteur] mais également invisible [cognitif] sur un instant présent, passé ou futur.

Expérimentations

Interface web



Site couleurs

Réalisation d'un site en HTML pour permettre de voir des combinaisons de couleurs qui sont accessibles ensemble selon les normes AA et AAA, notamment avec du texte.

EXPERIMENTATIONS

Interface web



Site expérimental

Cette expérimentation est un premier test de codage pour le futur site expérimental qui intégrera mon projet.