

LE DŌME

ICI, LES IMAGINATIONS COLLECTIVENT.

RESTITUTION D'ATELIER LIVING LAB



NUMÉRIQUE

SOURDS & MALENTENDANTS

ME. 12 AVR. 2017

Les nouvelles technologies sont une véritable révolution pour améliorer la vie des personnes handicapées, que ce soit dans leur mobilité ou leur meilleure intégration dans tous les champs de la société. Applications, interfaces tactiles, capteur de mouvements, prothèses et autres objets connectés font partie intégrante d'une meilleure acceptation du handicap, qu'il soit physique ou cognitif.

C'est pourquoi, l'Association régionale pour l'insertion et l'accessibilité des déficients auditifs (ARIADA) soutenu par l'Agephip, a initié le 12 avril 2017 un cycle d'ateliers participatifs afin d'imaginer et de prototyper des usages et produits au service du maintien et de l'accès à l'emploi des personnes sourdes et malentendantes.

Un des objectifs de cet atelier était de poursuivre le travail engagé lors de la Semaine pour l'Emploi des Personnes Handicapées de 2016 sur l'application LSFlash afin de définir le cahier des charges d'un prototype susceptible de pouvoir être diffusé. Le principal objectif était surtout d'échanger sur les problématiques rencontrées quotidiennement par les personnes en situation de handicap et venus trouver de nouveaux usages ou détourner des usages existants susceptibles d'être développés lors des prochaines phases du programme.

Animation et encadrement :

Sylvain GARNAULT - Médiateur numérique au Dôme
Virginie KLAUSER - Médiatrice Scientifique du Dôme
François MILLET - Living lab Manager du Dôme
Jérôme CAUDRELIER - Casus Belli
Jean Marc ROUTOURE - GREYC

Partenaires de l'opération :

Ce projet est produit et financé par l'ARIADA et l'AGEPHIP
Au Dôme, il est piloté par Relais d'sciences avec le concours de Casus Belli.

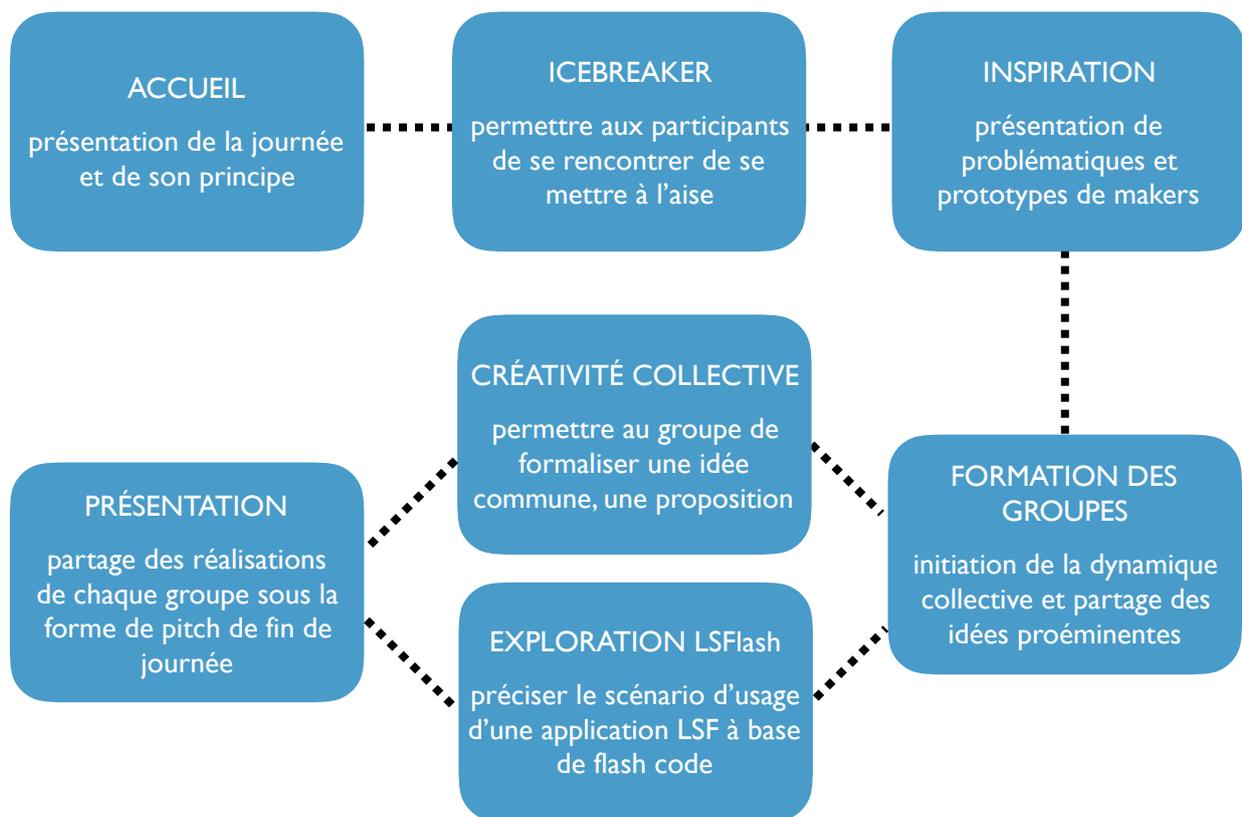
Par ailleurs, il implique de nombreuses structures pour sa réussite, la mobilisation des participants et sa diffusion.



*L'intégralité des projets imaginés lors de l'atelier
sont à retrouver en traduction LSF ici :*



LE DISPOSITIF



Afin de permettre à tous les participants, quelle que soit leur situation de handicap, de s'engager dans l'atelier de la même manière, plusieurs dispositifs étaient prévus :

- Le Messager, un dispositif permettant de transcrire à l'écrit en direct les différents échanges sur un écran.
- Une équipe de traductrices permettant de transcrire tous les échanges du français vers la langue des signes et vice versa.

FOCUS SUR L'ICE BREAKER :

Après une courte présentation du lieu et des objectifs par Sylvain Garnavault, médiateur numérique au Dôme et maître de cérémonie pour cet atelier, un premier exercice était proposé. Son but : permettre de détendre l'atmosphère, d'engager la conversation entre les participants et d'aborder de manière ludique un des enjeux de la journée : la barrière de la langue français / langue des signes.

L'exercice consistait à écrire son prénom sur un post-it en guise de badge. Puis, les participants ont reçu des cartes sur lesquelles les lettres de l'alphabet étaient dessinées en signes. L'idée était de faire des échanges de cartes afin de trouver les initiales de son prénom et de son nom.



Échange entre les participants pour retrouver les signes qui correspondent à ses initiales

DES EXEMPLES PROPOSÉS PAR LES PARTICIPANTS :

Après l'ice-breaker, et avant de rentrer dans une phase de co-création, Virginie Klauser, médiatrice scientifique au Dôme, a présenté des exemples de solutions existantes pour nourrir l'inspiration des participants. Ces propositions avaient été sélectionnées notamment sur la base des questionnaires remplis par les participants en amont de l'atelier.

Les plates-formes de téléopérateurs :
Trois ont été recensés : Acceo, Tadeo et ElioZ. Pour la plupart, il est nécessaire d'avoir du matériel permettant ce genre de retranscription d'un appel téléphonique, par exemple.

Un dictionnaire en ligne :
Ce dictionnaire avec de la vidéo traduit du français en langue des signes.

Les associations :

Deux ont été citées : « Surdifrance », « Sortir avec les mains ». Ces associations donnent des conseils, et aident à trouver des informations utiles. Elles font de la formation, et ont mis en place un agenda de rencontre entre les entendants et les sourds.

Le « Messageur » :

Comme celui utilisé lors de cette journée, pour retranscrire. C'est une technique qui permet d'avoir l'information retranscrite à l'écrit et en direct, lors des événements notamment.

Roger Voice :

Sur le téléphone, cet outil permet d'avoir une transcription grâce à la reconnaissance vocale.



Présentation de solutions par Virginie Klauser, Médiatrice scientifique au Dôme.

LE TOP 5 DES PROJETS DE MAKERS :

Le terme « maker » désigne les bricoleurs numériques. Un top5 de ces projets nés dans des Fab Lab ou autres lieux de co-création numérique, qui pourront servir lors de l'atelier a été présenté.

Ces exemples avaient pour fonction de faire émerger des idées nouvelles et de montrer dans quelle mesure il est possible de détourner des outils existants, de trouver des idées d'amélioration de dispositifs existant pour les rendre plus faciles à utiliser.

Il avaient également pour vocation d'illustrer en quoi il peut être facile pour des néophytes d'avoir des idées de projets originaux mais qui par leur manque de mise en dialogue avec les bénéficiaires sourd et malentendants, restent éloignés, voir antinomiques, avec la réalité du langage des signes ou du quotidiens des sourds et malentendants. Les participants ont été invités à les dépasser pour imaginer des solutions plus adaptées aux conditions réelles des personnes en situation de handicap.

Le projet LS Flash :

Ce projet a été prototypé au Dôme lors de la SEEPH 2016. Ce sont des QR Codes graphique, qui peuvent être apposés sur des contenus institutionnels, pour donner accès à des vidéos en langue des signes. Par exemple, un QR code peut être apposé à côté d'un texte, et il renvoie vers un contenu adapté à la situation de handicap.

Le projet « Motion sa vie » :

Cet outil traduit en langue des signes, avec une petite manette.

Le projet « Sign Bot » :

Des mains articulées de robots traduisent en direct la langue des signes.



Présentation de solutions de « makers » par Sylvain Garnavault, médiateur numérique au Dôme

Le projet de gant :

Un étudiant a imaginé un gant qui reconnaît les mouvements de la main, et qui traduit avec une vocalisation, en direct, la langue des signes américaine en anglais.

Le projet de signothèque :

Il s'agit d'un projet français, de Toulouse, qui propose des banques d'images open source, pour que toutes les personnes qui veulent produire des contenus en langue des signes puissent le faire sans payer des éditeurs. Il s'agit d'une banque utilisable par tous, qui continue à grandir chaque jour, pour diffuser au maximum la langue des signes. Même si l'utilité du numérique est indéniable dans ce projet, c'est davantage l'innovation sociale qui est intéressante, tirée de l'usage numérique.

L'ATELIER

FORMATION DES GROUPES



Afin de créer des groupes de travail équilibrés pour les ateliers de co-création, les participants ont d'abord été répartis dans quatre groupes selon leurs compétences et appétences. Pour cela, au quatre coin de la pièce, 4 affichettes étaient disposées présentant ces 4 possibilités et les participants devaient s'y répartir librement.

- Fabriquer / Bricoler
- Se connecter / Numérique
- Innover / Imaginer
- S'exprimer/ Écrit , Oral

Puis, quatre groupes de travail ont été formés avec des personnes de chaque groupe de compétences. Pour cela les participants devaient se positionner l'une des thématiques de projets suivants :

- Détournements : l'objectif de ce groupe était de détourner des objets ou technologies existantes.
- Accessibilité : l'objectif de ce groupe était de se focaliser sur les problèmes ou les cas d'école de réussite d'accessibilité.
- Sensibilisation : L'objectif de ce groupe était d'imaginer des outils pour sensibiliser les professionnels aux problématiques des sourds et malentendants dans les entreprises.
- LSFlash : l'objectif de ce groupe était de préciser le concept LSFlash déjà prototypé lors d'e précédents ateliers.



Répartition des participants en quatres groupes sur le plateau du premier étage du Dôme.

POINTS CRITIQUES ET OPPORTUNITÉS

Dans chaque groupe de travail, il a d'abord été question d'identifier les points critiques de la thématique (sensibilisation, accessibilité, détournement), les difficultés que rencontrent les personnes en situation de handicap, au quotidien et en situation professionnelle. Les différents groupes, au cours de leurs échanges respectifs, ont fait émerger des points critiques communs.

Points critiques :

Il a par exemple été établi que la première langue des sourds est visuelle, passe par le langage corporel, les expressions du visage. La deuxième langue est l'écrit (en l'occurrence le français écrit). Les sourds ne sont pas illettrés, mais ils ont des difficultés de lecture du fait du fait de l'apprentissage plus complexe.

De plus, les personnes en situations de handicap se trouvent dans des configurations différentes ; par exemple les « sourds de naissance » et les « devenus sourds » n'ont pas la même langue maternelle. Ces contraintes sont à prendre en compte.

Être sourd ou malentendant n'est pas seulement un handicap auditif, mais également un handicap social, et ce pour plusieurs raisons. Historiquement, les sourds étaient perçus comme des fous, et malgré l'évolution des mentalités, il reste une image négative.

Lors d'une entrée dans le monde social des entendants, même dans des situations quotidiennes qui peuvent paraître simples, les personnes sourdes ou malentendantes se trouvent dans une impasse.

Cette situation de blocage est réciproque, puisque la personne entendant ne peut communiquer avec la personne en situation de handicap. De ce fait, les entendants ont souvent du mal à se positionner par rapport aux sourds.

Les sourds et malentendants vivent dans un monde d'entendants, et dans les différentes situations, ce sont bien souvent eux qui doivent s'adapter. La loi pour l'égalité des droits et des chances, la participation et la citoyenneté des personnes handicapées date de 2005, mais après 12 ans, il y a peu ou pas d'évolution, par exemple chez les policiers, les pompiers, les administrations. L'accessibilité à l'information pour les malentendants et sourds est assez faible.

Il n'est par exemple pas possible pour une personne sourde ou malentendante d'appeler les numéros d'urgence, la communication par téléphone étant impossible ou très compliquée.



Les personnes en situation de handicap ont le sentiment que la devise « égalité, fraternité » n'a pas la même signification pour tout le monde, puisqu'un accompagnement est souvent nécessaire, notamment pour l'utilisation d'outils ou dans les usages de la vie courante.

La sensibilisation est très faible chez les entendants, qui ne se rendent pas compte de ce qu'est la surdité et des contraintes qu'elle impose dans la vie de tous les jours. Ce manque de sensibilisation se constate notamment dans le cadre professionnel.

Les Directions générales ne sont pas sensibilisées au handicap et aux solutions qui existent, et malgré leurs compétences, les personnes en situation de handicap sont souvent exclues du recrutement.

L'aspect financier a également été évoqué. Par exemple, il y a un coût pour l'utilisation de services tels qu'un interprète en langue des signes, souvent imputable à la personne en situation de handicap.

Par ailleurs, la formation des personnes dans les administrations ou entreprises est nécessaire, mais son coût forme souvent un frein.

Opportunités :

Dans ce cadre, la technologie semble être une excellente opportunité pour compenser le handicap auditif et faciliter notamment la relation aux autres.

Mais ces avancées technologiques doivent s'accompagner d'une sensibilisation des entendants, et de formations dans les services publics et les entreprises.

Une fois les contraintes posées par les différents groupes, la recherche de solutions et d'idées a permis de faire émerger des pistes, que chaque groupe a ensuite présenté à l'ensemble des participants.



LES PRODUCTIONS

GRUPE ACCESSIBILITÉ



« Open data LSF » :

Le groupe a imaginé une application qui s'appelle « Open data LSF », qui permettrait de rendre plus accessibles les administrations et autres lieux comme la gare SNCF. Dans les administrations, les informations qui peuvent changer, ou les informations comme les horaires d'ouverture, les retards, le numéro du quai pour accéder à un train, n'arrivent pas aux personnes sourdes.

L'application imaginée, par l'utilisation d'une puce, ferait un push d'informations lorsque la personne passe le seuil de l'administration, c'est-à-dire qu'elle donnerait une notification accompagnée d'une vibration sur le portable.

Si la personne clique sur la notification qu'elle reçoit, elle a accès à l'information. Il y aurait des logos et pictogrammes, des phrases courtes pour guider la personne en situation de handicap.

Grâce à des outils comme Acceo, les utilisateurs pourront ensuite noter l'accessibilité des lieux et, par exemple, si l'application fonctionne bien dans le lieu.

Service d'urgence « le 114 » :

Le service d'urgence classique n'étant pas adaptée aux personnes sourdes et malentendantes, notamment dans une situation de stress, l'idée est donc de créer un service d'appel d'urgence accessible à tous, mais avec des fonctionnalités adaptées au handicap des sourds et malentendants.

GRUPE SENSIBILISATION

Le 114 serait accessible par téléphone, avec l'appui d'une application. L'identification et les coordonnées de la personne qui appelle seraient automatiquement communiquées au service d'urgence, ainsi que sa position, avec l'aide d'un système de géolocalisation.

La rédaction d'un SMS en situation de stress étant complexe, il s'agirait plutôt d'intégrer des images qui traduisent des situations type, avec un simple bouton qui transmet les informations aux pompiers, à la police, à l'hôpital, ou au SAMU...

Cette application devra être claire et simple. Car cela manque d'information. Le 114 permettrait au service appelé de localiser la personne, pour que la personne puisse appeler les pompiers, la police, les dégâts des eaux, le SAMU, etc.

L'interphone LSF :

Lorsqu'une personne arrive dans un bâtiment, l'interphone n'est pas adapté pour les sourds et malentendants. Le groupe a imaginé un interphone avec une vidéo en LSF et sous-titrée.

Le groupe « Sensibilisation » a proposé une idée pour aider à la sensibilisation des employeurs. Le groupe de travail a imaginé une exposition, vidéo, photo, numérique, culturelle, interactive à destination des employeurs. Cette exposition pourrait s'appeler « De l'image au son ».

De l'image au son

L'exposition pourrait s'articuler autour de plusieurs parties :

#1/ une histoire de la surdité en France et en Europe, voire dans le monde entier. Par exemple, la LSF a été autorisée en 1992. Le groupe a expliqué qu'il y a une approche culturelle, une histoire de la surdité à s'approprier.

#2/ la technologie de compensation. L'idée est de créer des exercices de mise en situations, avec des logiciels, des applications, des simulations, des casques unisonorisants, des reconstitutions de lectures labiales, pour que les entendants se rendent compte de la difficulté que rencontrent les personnes sourdes et malentendantes dans la vie de tous les jours.



Lien vers la vidéo de Restitution du groupe « SENSIBILISATION »

Par exemple, dans la situation de l'emploi, la mise en situation pourrait consister à brouiller une communication téléphonique, avec beaucoup de bruit autour de la personne.

#3 Les différents types de surdit . Il y a diff rentes survenues de la surdit , que ce soit de naissance ou acquis. Cette exposition pourrait  tre illustr e de portraits de personnes connues ou non connues. Par exemple, il y a une quinzaine d'ann es, l'appareillage auditif de Jacques Chirac avait suscit , pour beaucoup de Franais, une incompr hension et des questionnements. L'exposition pourrait  tre anim e par des quiz, des vid es, des simulations... Une association avec la DRAC pour la mise en place du projet a  t   voqu e.

Cette id e d'exposition n'est pas bas e sur l'innovation technologique, il s'agit davantage d'un outil de sensibilisation, de communication. M me si cette exposition est destin e aux employeurs, une utilisation dans les lyc es, les  coles, les chambres consulaires, les agences P le emploi, etc. pourrait  tre imagin e.

GROUPE D TOURNEMENT

Traducteur Universel :

En partant du constat que les entendants et les malentendants sont en situation de handicap l'un face   l'autre, l'id e est de proposer, sur un smartphone, de param trer le format des donn es entr es et des donn es de sortie (vocal, LSF, LPC langage parl  compl t , pictogrammes).



Ainsi, un entendant, pour communiquer avec un sourd, va parler dans son smartphone qui lui va retranscrire en direct en LSF. L'application serait incluse   l'achat du smartphone pour faciliter les  changes au quotidien, en allant   la mairie, dans une administration quelconque, la gendarmerie, la police, en r union de famille...

« Coyote LSF » :

Sur le m me principe que l'application communautaire d'aide   la conduite, l'application permettrait   la personne en situation de handicap, sourde ou malentendante, de trouver les personnes pr sentes autour d'elle et qui pourraient l'aider dans une situation de blocage. Par exemple, une personne sourde se trouve   l'accueil du CHU, mais ne peut pas communiquer avec la personne en face d'elle, qui ne conna t pas la LSF.

L'application permettrait de trouver un b n vole   proximit  qui pourrait venir aider   d bloquer la situation en s'appuyant sur une communaut  constitu e de b n voles, et non d'interpr tes professionnels car le service propos  serait gratuit et bas  sur l'entraide.

Cette application faciliterait un usage qui existe d j    certains endroits,   savoir, si une personne d'une organisation conna t un peu la langue des signes, elle est appel e lorsqu'une personne se trouve   l'accueil de l'organisation pour l'interpr tation.

FOCUS SUR LE GROUPE LSFlash



Le LSFlash est une application née d'une démarche living lab, initiée en 2016 lors de la Fête de la Science.

Lors de cette demi-journée d'itération, un atelier était dédié à LSFlash, l'idée étant de tester le prototype et de le challenger, d'imaginer des scénarios d'usage, notamment autour de la problématique de l'emploi des personnes en situation de handicap.

Suite au test de l'application, la première étape de l'atelier consistait à décrire l'utilité de l'application LSFlash, puis à classer les éléments par ordre d'importance.

L'application a ainsi été décrite comme un moyen de lire des vidéos, pour donner accès à l'information en LSF, et ainsi ne pas discriminer l'accès à l'information.

#1/ DANS LE CADRE PROFESSIONNEL

Dans le cadre de l'emploi, deux constats ont été faits :

#1/ l'accueil d'un nouveau salarié en situation de handicap est plus complexe, l'accès aux informations est plus difficile sans traducteur. De plus, les personnes sourdes apprennent souvent les informations plus tardivement que les entendants, ils ne savent pas que l'information est disponible ;

#2/ plusieurs éléments sont communs à toutes les entreprises :

- les lieux (espace de pause, bureau de la direction, accueil, toilettes, sortie de secours, etc.),
- les postes sur un trombinoscope (secrétaire, comptable, directeur, infirmier, DRH, responsable n+1, représentant du personnel, etc.),
- les documents (règlement intérieur, convention collective, note de frais, planning, ordre de mission, fiche de poste, plan d'évacuation, etc.).

La solution imaginée est donc une bibliothèque de ressources à mettre à disposition des entreprises pour orienter plus facilement les personnes en situation de handicap.

Les lieux, postes et documents pourront être marqués par des pictogrammes, et associés à un QR Code. En flashant le code, l'utilisateur pourra accéder à une vidéo qui lui indique ce qu'est le lieu, le poste ou le document.

Pour les lieux, a été imaginé un plan de l'entreprise avec des pictogrammes placés sur les différents lieux clés. Un QR Code, permettra de lire une vidéo qui explique à quoi correspondent les pictogrammes. La visite des lieux est ainsi simplifiée.

Pour les personnes, l'idée pourrait être d'ajouter sur un trombinoscope des QR Codes à côté de la photo de chaque personne pour savoir quel est son poste et quel est son rôle dans l'entreprise.

Pour les documents qui sont affichés sur un panneau, tel que le règlement intérieur, il pourrait y avoir un QR Code à côté de chaque document, avec une vidéo expliquant à quoi ils correspondent.

La confirmation LSF Play :

Au terme de cet atelier, la dimension « cadre professionnel » du projet LSFlash s'avère réalisable. Sous l'appellation LSF Play, un scénario d'usage a été précisé et mise en forme par l'agence Casus Belli depuis l'atelier.



LSF PLAY



Comment aider les personnes en situation de handicap auditif à découvrir leur nouvelle entreprise ?

La solution imaginée, suite à une démarche living lab initiée en 2016, et enrichie en avril 2017, est une bibliothèque de ressources à mettre à disposition des entreprises pour orienter plus facilement les personnes en situation de handicap.

Deux constats de départ : l'accueil des personnes sourdes dans l'entreprise est complexifié par un accès plus difficile à l'information ; et plusieurs éléments sont communs à toutes les entreprises : les lieux, les types de postes sur un trombinoscope et les documents.



Découvrir les locaux de l'entreprise ?

Equiper les plans affichés dans l'entreprise de pictogrammes et de QR Codes permet de comprendre comment sont organisés les locaux et de trouver les principaux lieux : l'espace de pause, le bureau de la direction, l'accueil, les toilettes, la sortie de secours, etc.

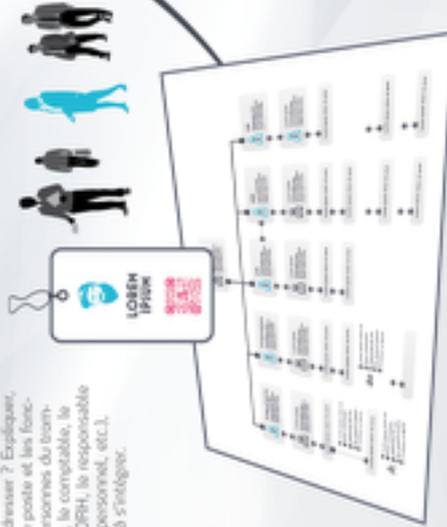
Scanner le QR Code

Une bibliothèque de pictogrammes et de QR Codes est mise à disposition pour équiper une entreprise du système (Niveau 1) et simplifier l'accès aux informations. La mise en place est simple : apposer un QR Code sur les plans, les documents, le trombinoscope pour les identifier. Il suffit, pour le nouveau salarié, de flasher les QR Codes grâce à son smartphone.



Connaître ses collègues ?

Qui fait quoi ? A qui s'adresser ? Expliquer, en langue des signes, le poste et les fonctions de chacune des personnes du trombinoscope (le secrétaire, le comptable, le directeur, l'informaticien, le responsable RH, le représentant du personnel, etc.) aide le nouveau salarié à s'intégrer.



Visualiser les vidéos explicatives en LSF

Une vidéo en langue des signes sous-titrée aide une personne sourde à mieux comprendre son environnement de travail. Les vidéos sont courtes, avec une bonne lisibilité et avec un contenu clair et neutre, correspondant à un maximum d'entreprise.



Accéder aux documents clés ?

Il est indispensable en entreprise de bien identifier les documents clés et leur utilité : le règlement intérieur, la convention collective, la note de frais, le planning, l'ordre de mission, la fiche de poste, les consignes de sécurité, etc.). Un QR Code s'associe à chaque document pour gagner en lisibilité.



#1/ DANS LE CADRE TOURISTIQUE

Un deuxième usage a été imaginé : une visite touristique, difficilement accessible pour les personnes en situation de handicap.

Plusieurs constats ont été faits :

- dès l'accueil sur un lieu touristique, bien souvent il n'y a pas d'accessibilité et la communication n'est pas possible, cela crée de la déception,
- les explications orales des guides ne sont pas adaptées aux personnes en situation de handicap, sans traducteur,
- les explications écrites sont longues à lire et rendent la visite plus pénible

Un scénario d'usage a donc été imaginé dans le cadre de la visite d'une cave, dans une démarche de parcours. La personne scanne un QR code pour accéder au parcours, avec une visibilité sur l'ensemble du parcours et la possibilité de retrouver l'historique de ce qui a été scanné, grâce à des illustrations graphiques, et un texte.

Un QR code est présent à la première étape pour commencer la visite et/ou à chaque étape. Lors du scan d'un QR Code, une vidéo s'ouvre en mode paysage, pour utiliser toute la surface de l'écran.

Les vidéos sont en langue de signes, sous-titrées en français. Elles ne font pas plus de trois minutes, car c'est compliqué d'avoir une attention plus longue pour les personnes en situation de surdité. De plus des codes couleur permettent aux personnes empêchées qui sont atteintes de Usher d'accéder concrètement au contenu. Une fois la vidéo lue, l'interface invite à l'étape suivante de la visite, et peut vous indiquer visuellement où cela se trouve.

Une autre idée a été amenée pour créer de l'interaction, autour de la notion du goût par exemple. La personne est invitée à s'exprimer sur la robe du vin, autour de ses connaissances et de son ressenti sur le goût du vin. L'interaction serait basée sur du texte, de l'iconographie, de la photo, du visuel.

L'utilisateur serait invité à répondre à un quiz, à cocher les interactions, des itérations. Les résultats du quiz seraient ensuite donnés dans une vidéo, suivie d'une vidéo du responsable du vignoble qui pourrait parler des caractéristiques du vin, avec une traduction en LSF.



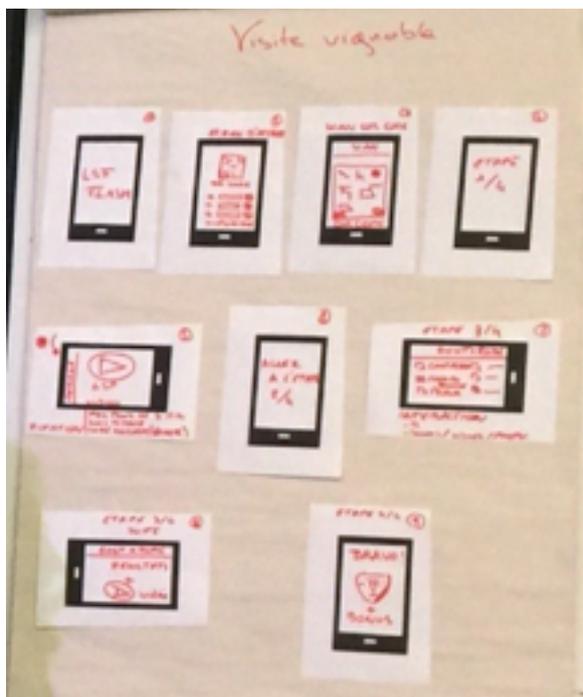
Il s'agit de donner la possibilité à la personne en situation de handicap de donner son point de vue sur ce qu'elle découvre, sur ce qu'elle goûte.

Bonus gamification :

Il serait possible d'introduire une logique de gamification dans le parcours. Il s'agit d'inviter les utilisateurs à faire les différentes étapes et de le récompenser par des contenus qui pourraient être des bonus, ou des logiques de badges.

Cet élément pourrait être appliqué dans le cadre du tourisme, mais aussi professionnel : la personne qui a consulté toutes les informations lors de l'arrivée dans l'entreprise, et qui a coché l'ensemble des éléments, pourrait être récompensée.

L'information pourrait également être transmise au référent, pour lui indiquer que le nouveau salarié a bien pris connaissance des éléments qui sont liés à la sécurité, ou aux conditions de travail par exemple.



ET APRÈS ?

Un comité de pilotage réunissant les différentes parties prenantes et partenaires du projet s'est réuni le 13 juin.

Il a sélectionné les projets Coyote LSF, open LSF, de l'image au son et Service 114 pour être prolongé lors du festival Living Labs d'octobre 2017.

Le comité a également exprimé sa volonté de rentrer en dialogue avec des chercheurs du GREYC pour évoquer le sujet du traducteur Universel.

Enfin, il a précisé dans quelle mesure le développement du projet LSF Play pourra être diffusé et mis en test au sein du réseau.

Pilotage :
OLIVIER BONNET - ARIADA

Restitution :
François MILLET - Living Lab Manager au Dôme
Morgane NEELZ - Chargé de projet chez Casus Belli

Visuel LSF Play :
Matthieu LE SOLLIEC - Directeur artistique chez Casus Belli

Merci et bravo aux traductrices de l'ARIADA Anaïs INDERGAND, Sandrine LEMESLE et Claire LUCE, qui ont oeuvré à la traduction en LSF de cet atelier dans des conditions parfois soutenues et éprouvantes

Merci également à l'équipe du Messager, dispositif de « transcription écrite live » qui a assuré l'accessibilité de l'atelier au plus grand nombre.

La démarche Living lab repose sur la participation de bénéficiaire des usages, services, interactions et produits imaginés lors des ateliers. Bravo et merci à celles et ceux qui ont apporté leur contribution à la réussite de cette journée

BARDOU Daniel	LAGREOU Stéphanie
CLERISSE Brigitte	LAMY Charlene
COLLEY Antoine	LEDUN Stéphanie
COURTAIS Cyril	LEROY Stéphanie
CRESCOLI Zoé	LEMAISTRE Vincent
CRONIER Virginie	LEROY Stephanie
DEHAIS Johana	LEVY Aline
DEMAUTIS Malyka	MACE-HELIE Salomé
DEMAUTIS Louisa	MARQUES Murielle
DEMULIER Sophie	MARQUET Anne Cécile
DESMOTTES Anne-Marie	MARTIN Frédéric
DUBOIS Jean-Louis	MOUCHARD Christophe
DUPONT Valérie	SALLOT Karine
FLEURY Gérard	TRAVAGLINI Agnès
FURON Agnès	VAUTIER Justine
GUICHARD Marie-Odile	VICTOR Alexandre
HALLEY Gérald	ZUINGEDHAU Sandrine
HALOT Hélène	
HELLEBOID Christèle	
JACQUART Marie-Claude	
JAFFRÉ Christelle	
JAMES François	
JEAN Éric	
JOSEPHINE Sylvie	