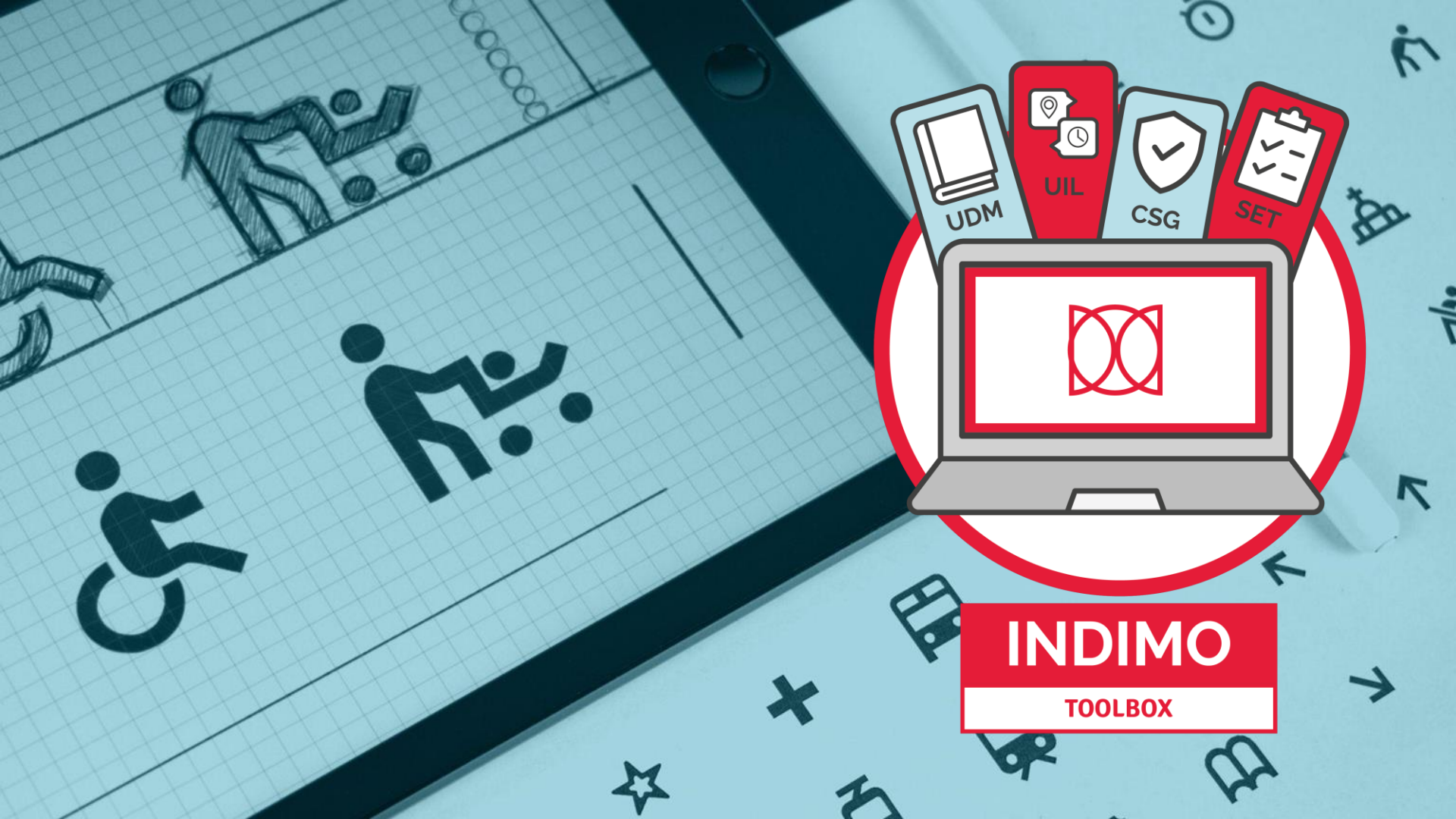

UDM
UIL
CSG
SET
INDIMO
TOOLBOX

INDIMO
INCLUSIVE DIGITAL MOBILITY SOLUTIONS

UIL

Langage d'interface universel pour les services numériques de transport et de livraison

Le projet INDIMO | Inclusive Digital Mobility Solutions a bénéficié d'un financement du programme de recherche et d'innovation Horizon 2020 de l'Union européenne au titre de l'accord de subvention n° 875533.

INDIMO
INCLUSIVE DIGITAL MOBILITY SOLUTIONS

Langage d'interface universel (UIL)

L'outil UIL **présente un bref résumé du processus de cocréation lié à l'accessibilité et à l'inclusivité des icônes et des interfaces utilisateur** adoptées par les services numériques de mobilité et de livraison.

La boîte à outils INDIMO se veut d'usage pratique, en offrant un **accès direct à des outils d'auto-évaluation interactifs, des modèles et de la documentation**.

Le projet INDIMO | Inclusive Digital Mobility Solutions a bénéficié d'un financement du programme de recherche et d'innovation Horizon 2020 de l'Union européenne au titre de l'accord de subvention n° 875533.

INDIMO
INCLUSIVE DIGITAL MOBILITY SOLUTIONS

Langage d'interface universel (UIL) - SOMMAIRE

1. Qu'est-ce que le **UIL** ?.....7
2. Pourquoi ai-je besoin du **UIL** ?.....10
3. Comment puis-je utiliser le **UIL** ?.....11
4. Quelle est la science derrière le **UIL** ?.....18
5. Exemples de recommandations du UIL.....23
6. Liens utiles.....25
7. Références.....26
8. Informations sur le projet.....27

1. Qu'est-ce que le UIL?

L'ambition et le défi du UIL

Le **langage d'interface universel (Universal interface language (UIL)** vise à **améliorer la communication non textuelle** des applications numériques pour garantir que chacun puisse accéder intuitivement aux contenus en surmontant les barrières linguistiques, culturelles, physiques et cognitives.

Le UIL découle de la nécessité de répondre aux **questions clés suivantes:**

- A-t-on conscience du **rôle émergent des icônes** dans les applications numériques de mobilité?
- Comment les **icônes peuvent-elles aider tout le monde à naviguer facilement** dans le contenu et les fonctionnalités des applications numériques?
- La **signification des icônes est-elle suffisamment claire** pour tous les utilisateurs?
- **Les utilisateurs sont-ils sûrs** des **résultats attendus** lorsqu'ils interagissent avec les icônes?

?

INDIMO
INCLUSIVE DIGITAL MOBILITY SOLUTIONS

Le projet INDIMO | Inclusive Digital Mobility Solutions a bénéficié d'un financement du programme de recherche et d'innovation Horizon 2020 de l'Union européenne au titre de l'accord de subvention n° 875533.

INDEX PAGE

1. Qu'est-ce que le UIL?

Principales caractéristiques du UIL

1. Il établit **une approche conceptuelle claire, afin de promouvoir la sensibilisation** à la mobilité numérique et à l'accessibilité des services de livraison.
2. Il soutient l'**analyse des icônes** et des interfaces utilisateur associées dans une perspective de conception universelle (UD, de l'anglais Universal Design).
3. Il propose **un ensemble de directives pour la conception centrée sur l'utilisateur ou la sélection** d'icônes dans le cadre d'interfaces utilisateur plus complexes.
4. Il propose des exercices **rapides et faciles pour évaluer si les utilisateurs comprennent les icônes** liées à l'interface utilisateur, depuis la phase de prototypage jusqu'à la finalisation du processus de développement.

Cliquez pour télécharger le document étendu

Téléchargez l'intégralité du UIL au format PDF

INDIMO
INCLUSIVE DIGITAL MOBILITY SOLUTIONS

Le projet INDIMO | Inclusive Digital Mobility Solutions a bénéficié d'un financement du programme de recherche et d'innovation Horizon 2020 de l'Union européenne au titre de l'accord de subvention n° 875533.

INDEX PAGE

1. Qu'est-ce que le UIL?

De la cocréation aux recommandations

La boîte à outils INDIMO propose une **approche de conception centrée sur l'utilisateur** et un ensemble de **recommandations** basées sur la recherche empirique effectuée dans les communautés de pratique (CdP) et la communauté de cocréation (CCC), et s'appuie également sur l'étude de la littérature et la recherche documentaire.

Dans les sections suivantes, vous en apprendrez plus sur le processus méthodologique du UIL et les résultats. Vous y trouverez également les autres modèles et documents téléchargeables.

Cliquez sur l'un des liens pour visiter le référentiel interactif en ligne des recommandations

Recommandations du UIL

Toutes les recommandations

Le projet INDIMO | Inclusive Digital Mobility Solutions a bénéficié d'un financement du programme de recherche et d'innovation Horizon 2020 de l'Union européenne au titre de l'accord de subvention n° 875533.

INDEX PAGE

2. Pourquoi ai-je besoin du UIL?

Découvrez-le!

ONG ou association représentant des personnes avec des besoins spécifiques et/ou des déficiences

Vous connaissez les besoins des personnes que vous représentez, mais vous avez du mal à exprimer ces attentes aux autres professionnels.

Le UIL vous aidera à **étayer vos idées et vous donnera des recommandations** pour rendre le service plus inclusif.

Développeurs, concepteurs designers UX/UI et graphistes

Lorsque vous développez un système numérique de mobilité ou de livraison (DMS/DDS), vous essayez de le faire pour le public le plus large possible et être capable de l'adapter à des besoins émergents.

Le UIL vous aidera à **identifier les besoins des utilisateurs et vous proposera des conseils pratiques** pour y répondre.

Fournisseurs de services de mobilité/livraison

Vous voulez avoir la garantie que votre service peut être utilisé par tout le monde et être le plus inclusif possible pour augmenter votre clientèle.

Le UIL contribuera à **sensibiliser votre équipe et guidera le processus décisionnel** grâce à des principes et des approches inclusifs

Décideurs politiques

Responsable de la promotion de l'accessibilité, vous élaborez, déployez ou exécutez des politiques, ou vous influencez des lois et des réglementations qui concernent directement les services de mobilité et de livraison.

Le UIL vous permet d'**inclure les exigences essentielles pour apporter des services plus inclusifs sur le marché.**

INDIMO
INCLUSIVE DIGITAL MOBILITY SOLUTIONS

Le projet INDIMO | Inclusive Digital Mobility Solutions a bénéficié d'un financement du programme de recherche et d'innovation Horizon 2020 de l'Union européenne au titre de l'accord de subvention n° 875533.

INDEX PAGE

3. Comment puis-je utiliser le UIL?

Les objectifs du UIL

Vous pouvez utiliser le UIL pour atteindre l'un des objectifs suivants:

- **Évaluer l'accessibilité** et l'inclusivité des icônes dans le cadre de l'interface de **services numériques de mobilité et de livraison existants.**
- **Concevoir des icônes et des interfaces utilisateur accessibles** et inclusives pour de **nouveaux services numériques de mobilité et de livraison.**

Pour analyser, développer ou modifier la conception d'un service, vous pouvez utiliser le UIL de deux manières :

PLONGER | Découvrir et **appliquer la méthodologie en 4 étapes du UIL** pour évaluer l'accessibilité et l'inclusivité des icônes et de l'interface utilisateur nouvelles ou existantes.

ACCÉLÉRER | Identifier et **appliquer les recommandations appropriées du UIL** pour la conception inclusive des icônes et de l'interface utilisateur d'un service nouveau ou existant.

Continuer la navigation pour PLONGER

Cliquez ici pour ignorer des diapositives

Recommandations du UIL

Le projet INDIMO | Inclusive Digital Mobility Solutions a bénéficié d'un financement du programme de recherche et d'innovation Horizon 2020 de l'Union européenne au titre de l'accord de subvention n° 875533.

INDEX PAGE

3. Comment puis-je utiliser le UIL?

Une méthodologie en quatre étapes

ÉTAPE 1

Effectuer un examen préliminaire de services similaires pour explorer l'utilisation des icônes et l'accessibilité des interfaces.

ÉTAPE 2

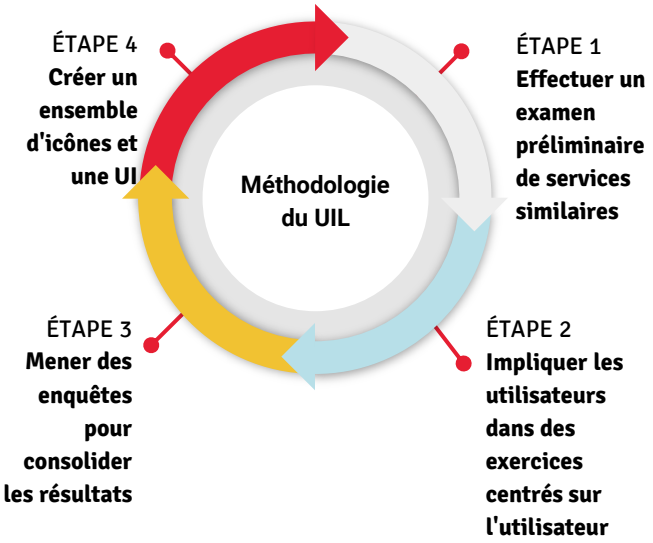
Construire un **exercice centré sur l'utilisateur** comme décrit dans le UIL pour **impliquer les utilisateurs** dans l'évaluation des icônes.

ÉTAPE 3

Consolider l'examen et les résultats des exercices avec une **enquête systématique,** en utilisant l'**enquête UIL comme exemple.**

ÉTAPE 4

Organiser les résultats dans un catalogue d'icônes pour identifier un ensemble approprié d'icônes et l'interface utilisateur associée.



Continuer la navigation
lire chaque étape

Le projet INDIMO | Inclusive Digital Mobility Solutions a bénéficié d'un financement du programme de recherche et d'innovation Horizon 2020 de l'Union européenne au titre de l'accord de subvention n° 875533.

3. Comment puis-je utiliser le UIL?

La méthodologie du UIL | ÉTAPE 1 - examen préliminaire

L'examen préliminaire vise à impliquer les utilisateurs dans l'évaluation d'un ensemble initial d'icônes qui sont couramment utilisées dans des services similaires. L'analyse fera ressortir les problèmes d'ambiguïté potentiels des icônes et/ou suggérera les meilleures pratiques à prendre en compte lors de la conception de votre application/service.

Les icônes peuvent être classées en utilisant les cartes heuristiques de convivialité et les principes de la conception universelle inclus dans le modèle de questions.

Cliquez ici pour télécharger

Modèle de questions sur la convivialité

Meilleures pratiques en matière de convivialité

Méthodologie du UIL

INDIMO
INCLUSIVE DIGITAL MOBILITY SOLUTIONS

Le projet INDIMO | Inclusive Digital Mobility Solutions a bénéficié d'un financement du programme de recherche et d'innovation Horizon 2020 de l'Union européenne au titre de l'accord de subvention n° 875533.

3. Comment puis-je utiliser le UIL?

La méthodologie du UIL | ÉTAPE 2 - exercice centré sur l'utilisateur

L'exercice du UIL centré sur l'utilisateur est un exercice rapide et reproductible pour évaluer à quel point les icônes liées à l'interface utilisateur sont compréhensibles. Il vous aidera à recueillir des commentaires auprès du groupe d'utilisateurs le plus diversifié. Les résultats qualitatifs comprennent :

1. L'interprétation par les utilisateurs de la **signification des icônes**.
2. La **correspondance potentielle avec d'autres icônes** qui pourraient être utilisées pour transmettre la même signification.
3. **Les éléments qui ne sont pas clairs** ou qui ont créé de la confusion dans l'interface de l'application.
4. **Les éléments qui pourraient être ajoutés** pour plus de clarté ou pour une communication plus précise.
5. D'autres éléments à prendre en compte lors de la conception de l'**interface utilisateur**.

Le projet INDIMO | Inclusive Digital Mobility Solutions a bénéficié d'un financement du programme de recherche et d'innovation Horizon 2020 de l'Union européenne au titre de l'accord de subvention n° 875533.

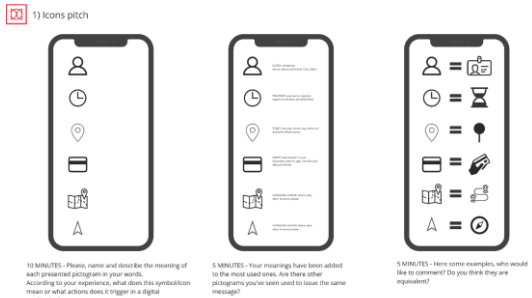
3. Comment puis-je utiliser le UIL?

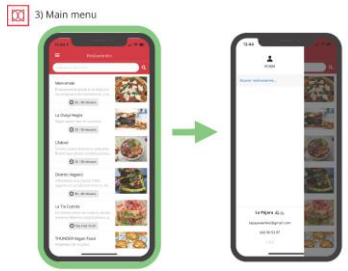
La méthodologie du UIL | ÉTAPE 2 - structure de l'exercice

L'exercice du UIL se compose de deux parties:

A. *« Pitch d'icônes »* : une série d'icônes est montrée aux participants avec un deuxième ensemble d'icônes correspondantes qui ont des significations similaires. Cette partie introduit le thème de l'ambiguïté des icônes.

B. *« Icônes en contexte »* : les mêmes icônes sont maintenant affichées et discutées telles qu'elles apparaissent dans différents écrans d'application. Les participants sont invités à commenter les captures d'écran et les prototypes de l'interface d'application actuelle.





Modèle de tableau interactif en ligne

Guide de l'exercice du UIL et modèle de débriefing

Le projet INDIMO | Inclusive Digital Mobility Solutions a bénéficié d'un financement du programme de recherche et d'innovation Horizon 2020 de l'Union européenne au titre de l'accord de subvention n° 875533.

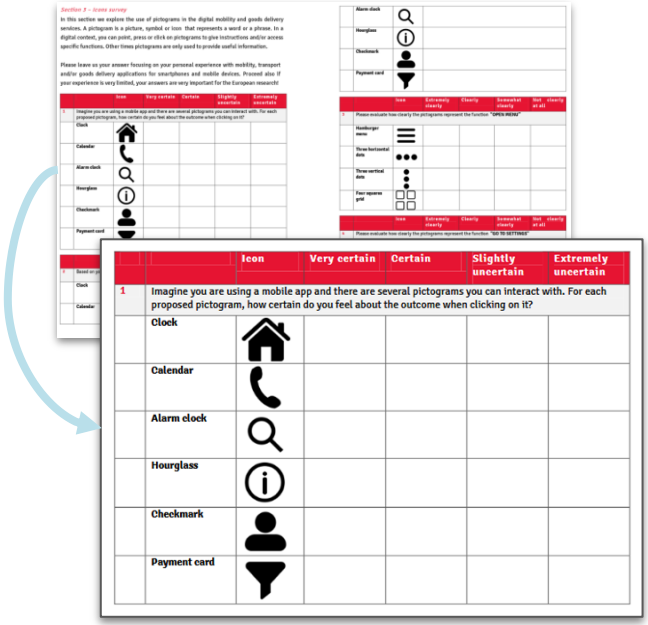
INDEX PAGE

3. Comment puis-je utiliser le UIL?

La méthodologie du UIL | ÉTAPE 3 - enquête sur les icones

L'enquête du UIL sur les icônes pour les utilisateurs finaux vient en complément des résultats de l'ÉTAPE 2 de collecte de commentaires quantitatifs sur l'utilisation des pictogrammes à l'aide d'échelles de Likert en 4 étapes, pour **identifier les icônes qui représentent le mieux la fonction avec le taux d'ambiguïté le plus faible**.

Idéalement, toutes sortes d'utilisateurs finaux devraient répondre à l'enquête, en particulier les catégories qui rencontrent un certain type d'obstacles dans l'utilisation des services de mobilité (c'est-à-dire les personnes ayant différents types et degrés de déficiences).



	Icon	Very certain	Certain	Slightly uncertain	Extremely uncertain
1	Imagine you are using a mobile app and there are several pictograms you can interact with. For each proposed pictogram, how certain do you feel about the outcome when clicking on it?				
	Clock				
	Calendar				
	Alarm clock				
	Hourglass				
	Checkmark				
	Payment card				

Cliquez ici pour télécharger

Modèle UIL d'enquête sur les icônes

Le projet INDIMO | Inclusive Digital Mobility Solutions a bénéficié d'un financement du programme de recherche et d'innovation Horizon 2020 de l'Union européenne au titre de l'accord de subvention n° 875533.

INDEX PAGE

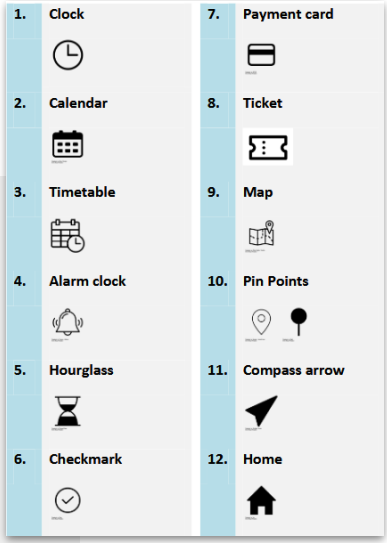
3. Comment puis-je utiliser le UIL?

La méthodologie du UIL | ÉTAPE 4 - catalogue d'icônes

Le catalogue d'icônes comprend les résultats d'INDIMO, des informations sur les icônes récurrentes dans les applications numériques de mobilité et de livraison et un **modèle vierge pour rassembler les résultats de l'analyse approfondie de vos icônes** recueillis lors de l'ÉTAPE 2 et de L'ÉTAPE 3.

Utilisez le catalogue pour informer l'équipe de conception du raisonnement qui a motivé vos choix.

ASTUCE : Vous pouvez encore l'améliorer et le mettre à jour au fil du temps et l'utiliser comme référence interne pour tous les autres services que vous souhaitez analyser ou améliorer.



Cliquez ici pour télécharger

Catalogue d'icônes

Modèle et exemple d'analyse de carte des icônes

INDIMO
INCLUSIVE DIGITAL MOBILITY SOLUTIONS

Le projet INDIMO | Inclusive Digital Mobility Solutions a bénéficié d'un financement du programme de recherche et d'innovation Horizon 2020 de l'Union européenne au titre de l'accord de subvention n° 875533.

4. Quelle est la science derrière le UIL?

Remettre en question les icônes universelles

Les icônes sont essentielles pour transmettre des significations de la manière la plus rapide et la plus intuitive. Certains pictogrammes sont considérés comme des « icônes universelles », parce qu'ils sont assez intuitifs pour la plupart des gens dans le monde, ou parce qu'ils sont inclus dans les normes internationales et utilisés dans le monde entier.

Cependant, il est difficile pour la plupart des utilisateurs de comprendre des signes et des symboles, que ce soit dans le monde réel ou dans le monde numérique.

Pourquoi ? Parce que la **compréhension des icônes et des interfaces utilisateur est influencée par des facteurs externes** tels que le contexte d'utilisation, le milieu socio-économique et culturel des utilisateurs et leurs différents niveaux de perception

(c.-à-d. nature(s) et degré(s) de handicap).

Par conséquent, il ne suffit pas que les icônes soient très compréhensibles et bien acceptées pour les déclarer comme universelles!

4. Quelle est la science derrière le UIL?

Prescriptions des normes ISO

Les normes ISO pour les icônes, ISO/IEC 11581, soulignent comment les icônes doivent:

- Toujours être combinées avec une étiquette de texte, en particulier lors de la première utilisation.
- Être assez grandes pour être facilement touchées dans une interface utilisateur tactile.
- Être suffisamment compactes pour permettre aux barres d'outils, palettes, etc. de s'afficher dans un espace relativement petit.
- Être reconnaissables en un coup d'œil.
- Ne pas nécessiter de traduction pour les utilisateurs internationaux, à condition que les icônes tiennent compte des différences culturelles.
- Être cohérentes en interne pour soutenir la notion de famille de produits ou de suite liée au service.

Icônes de transport ISO 7001

Chaque norme ISO fournit des lignes directrices, des exemples d'étiquetage et d'application. Pour le transport, il existe un ensemble d'icônes standard internationales recommandé à tous les centres de transport nationaux et internationaux. Ceci n'existe pas encore pour les applications mobiles connexes.

INDIMO
INCLUSIVE DIGITAL MOBILITY SOLUTIONS

Le projet INDIMO | Inclusive Digital Mobility Solutions a bénéficié d'un financement du programme de recherche et d'innovation Horizon 2020 de l'Union européenne au titre de l'accord de subvention n° 875533.

INDEX PAGE

4. Quelle est la science derrière le UIL?

Communication et compréhension de la signalisation dans des environnements très fréquentés et multiculturels

Les signes et les symboles dans l'environnement physique sont souvent mal interprétés, en particulier dans milieux animés comme les centres de transport. Nous pouvons tirer d'importantes leçons concernant la conception des icônes qui peuvent également s'appliquer au monde numérique à partir d'études européennes explorant la **compréhension de la signalisation dans des environnements très fréquentés comme les centres de transport**, où les gens de tous les pays voyagent et recherchent des repères visuels:

Lignes directrices en matière de communication multiculturelle :
Comment représenter les objets et les actions de sorte que la plupart des utilisateurs dans le monde entier les comprennent.

Communication en situation d'urgence :
Comment rendre une icône immédiatement compréhensible, en renforçant la signalisation avec des repères multi-sensoriels.

INDIMO
INCLUSIVE DIGITAL MOBILITY SOLUTIONS

Le projet INDIMO | Inclusive Digital Mobility Solutions a bénéficié d'un financement du programme de recherche et d'innovation Horizon 2020 de l'Union européenne au titre de l'accord de subvention n° 875533.

4. Quelle est la science derrière le UIL?

Exemples d'études sur la compréhension des panneaux

Voici deux exemples de résultats d'études sur la compréhension de symboles sanitaires et d'icônes numériques:

1) **Compréhension des symboles sanitaires standard** par un échantillon de 100 participants de cultures, d'âges, de groupes et de niveaux d'alphabétisation différents:

- Les symboles se référant à **des concepts abstraits sont les plus mal interprétés**.
- Les représentations humaines et **la description des actions sont mieux comprises** que les concepts abstraits.
- **L'interprétation varie selon le milieu culturel** et augmente avec l'éducation et le jeune âge.

2) **Test utilisateur de 190 icônes dans des applications Android** exécutées par des spécialistes des facteurs humains et de la convivialité:

- Seules **quelques icônes sont universellement reconnues** par les utilisateurs (c.-à-d., l'accueil, l'impression et le panier d'achat).
- Certaines icônes sont confuses et souvent mal comprises par les utilisateurs. (par ex., cœur et étoile).
- L'**utilisation d'étiquettes rend les icônes plus conviviales** et le résultat de l'action plus clair.
- **Tester** les icônes pour savoir si elles sont reconnaissables et mémorisables **évite les erreurs de compréhension**.

Remarque: les références sont disponibles dans la section 7 (diapositive 26)

Le projet INDIMO | Inclusive Digital Mobility Solutions a bénéficié d'un financement du programme de recherche et d'innovation Horizon 2020 de l'Union européenne au titre de l'accord de subvention n° 875533.

INDEX PAGE

4. Conclusions

Testez, testez, testez!

Principale question du UIL: comment les icônes représentant des objets ou des actions liés au temps et au mouvement peuvent-elles être conçues pour qu'elles soient suffisamment claires et sans ambiguïté pour tous au fil du temps et à travers les pays?

Recommandation clé: la convivialité des icônes peut être améliorée en appliquant correctement les principes de la conception universelle et l'approche du langage d'interface universel proposée par INDIMO lors du développement des interfaces utilisateur et…

Testez, testez, testez avec toutes sortes d'utilisateurs finaux!

Voir des exemples de recommandations du UIL

Le projet INDIMO | Inclusive Digital Mobility Solutions a bénéficié d'un financement du programme de recherche et d'innovation Horizon 2020 de l'Union européenne au titre de l'accord de subvention n° 875533.

INDEX PAGE

5. Recommandations du UIL

Trois exemples

Source UIL

Offrir des options pour évaluer et juger l'accessibilité

Thème/Aspect : Caractéristiques du service/Mesures organisationnelles

Tout lire

Source UIL

Évaluer les différents contextes d'utilisation

Thème/Aspect : Assistance offerte/Mesures organisationnelles

Tout lire

Source UIL

Proposer des champs supplémentaires pour les besoins spéciaux

Thème/Aspect : Principes UD/Interface utilisateur numérique

Tout lire

Aller à la liste en ligne

Recommandations du UIL

Toutes les recommandations

Continuer la navigation

INDEX PAGE

Le projet INDIMO | Inclusive Digital Mobility Solutions a bénéficié d'un financement du programme de recherche et d'innovation Horizon 2020 de l'Union européenne au titre de l'accord de subvention n° 875533.

5. Fichiers UIL et modèles

Tout en un clic

Félicitations!

Vous êtes à la dernière partie du UIL. Continuez la navigation pour trouver des liens utiles, des références et des informations sur le projet. Vous pouvez également:

1. **Télécharger en un clic** tous les documents et modèles fournis dans cet outil UIL
2. **Utiliser l'outil d'évaluation de service (SET)** pour évaluer la performance de votre service en matière d'accessibilité et obtenir une sélection de recommandations spécifiques
3. **Explorer tous les autres outils** de la page principale de la boîte à outils INDIMO

Télécharger tous les fichiers UIL dans un dossier compressé

Outil SET

Boîte à outils INDIMO

Continuer la navigation

Le projet INDIMO | Inclusive Digital Mobility Solutions a bénéficié d'un financement du programme de recherche et d'innovation Horizon 2020 de l'Union européenne au titre de l'accord de subvention n° 875533.

6. Liens utiles

- **Icônes skeuomorphiques :** https://www.interaction-design.org/literature/article/flat-design-an-introduction
- **Symbole de danger biologique :** https://99percentinvisible.org/article/biohazard-symbol-designed-to-be-memorable-but-meaningless
- **Symboles Iso standard revisités :** http://isotyperevisited.org
- **Les pictogrammes d'Aichler en Europe :** https://www.piktogramm.de/en
- **Les 50 signes d'AIGA pour le département américain des transports :** https://www.aiga.org/resources/symbol-signs
- **Remettre en question l'accessibilité des icônes :** https://accessibleicon.org
- **Convivialité des icônes :** https://www.nngroup.com/articles/icon-usability
- **Test utilisateur des icônes :** https://www.usertesting.com/blog/user-friendly-ui-icons
- **Initiative W3C pour l'accessibilité du contenu mobile :** https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag-mobile-overlap
- **Directives ETSI :** https://www.etsi.org/deliver/etsi_EN/301500_301599/301549/02.01.02_60/en_301549v020102p.pdf

INDIMO
INCLUSIVE DIGITAL MOBILITY SOLUTIONS

Le projet INDIMO | Inclusive Digital Mobility Solutions a bénéficié d'un financement du programme de recherche et d'innovation Horizon 2020 de l'Union européenne au titre de l'accord de subvention n° 875533.

7. Références

- Bagagiolo, G., Vigoroso, L., Caffaro, F., Cremasco, M., et Cavallo, E. (2019). Conveying safety messages on agricultural machinery: the comprehension of safety pictorials in a group of migrant farmworkers in Italy. International Journal of Environmental Research and Public Health, 21.
- https://www.mdpi.com/1660-4601/16/21/4180/htm
- Hashim, M. J. (2014). Interpretation of way-finding healthcare symbols by a multicultural population: Navigation signage design for global health. Applied ergonomics, 503-509.
- https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/23932379/
- Projet INCLUSION H2020. (2017). Inclusion Europe' s Position about the proposed European Accessibility Act – Document d'orientation. Extrait de https://www.inclusion-europe.eu/the-european-accessibility-act-great-potential-while-leaving-much-room-for-improvement/
- Rosa, C. (2009). 40 years of Pictograms in universal contexts. What's next? . 5e Conférence internationale UNIDCOM/IADE, (p. 29). Lisbonne.
- https://www.researchgate.net/profile/Carlos-Rosa-6/publication/267394547_40_years_of_Pictograms_in_universal_contexts_What's_next/links/544ec2e80cf26dda08901b1f/40-years-of-Pictograms-in-universal-contexts-Whats-next.pdf

Le projet INDIMO | Inclusive Digital Mobility Solutions a bénéficié d'un financement du programme de recherche et d'innovation Horizon 2020 de l'Union européenne au titre de l'accord de subvention n° 875533.

INDIMO
INCLUSIVE DIGITAL MOBILITY SOLUTIONS

Informations sur le projet

Catégories d'utilisateurs finaux

Utilisateurs finaux ciblés dans la recherche

Citoyens à faibles revenus

Personnes vivant dans des zones périurbaines ou rurales

Minorités ethniques

Étrangers

Citoyens à faible niveau d'instruction

Aidants familiaux

Femmes

Personnes manquant de compétences en numérique

Personnes non connectées

Person nes âgées

Personnes avec des problèmes de santé mentale

Personnes malvoyantes ou à mobilité réduite

Personnes socialement isolées

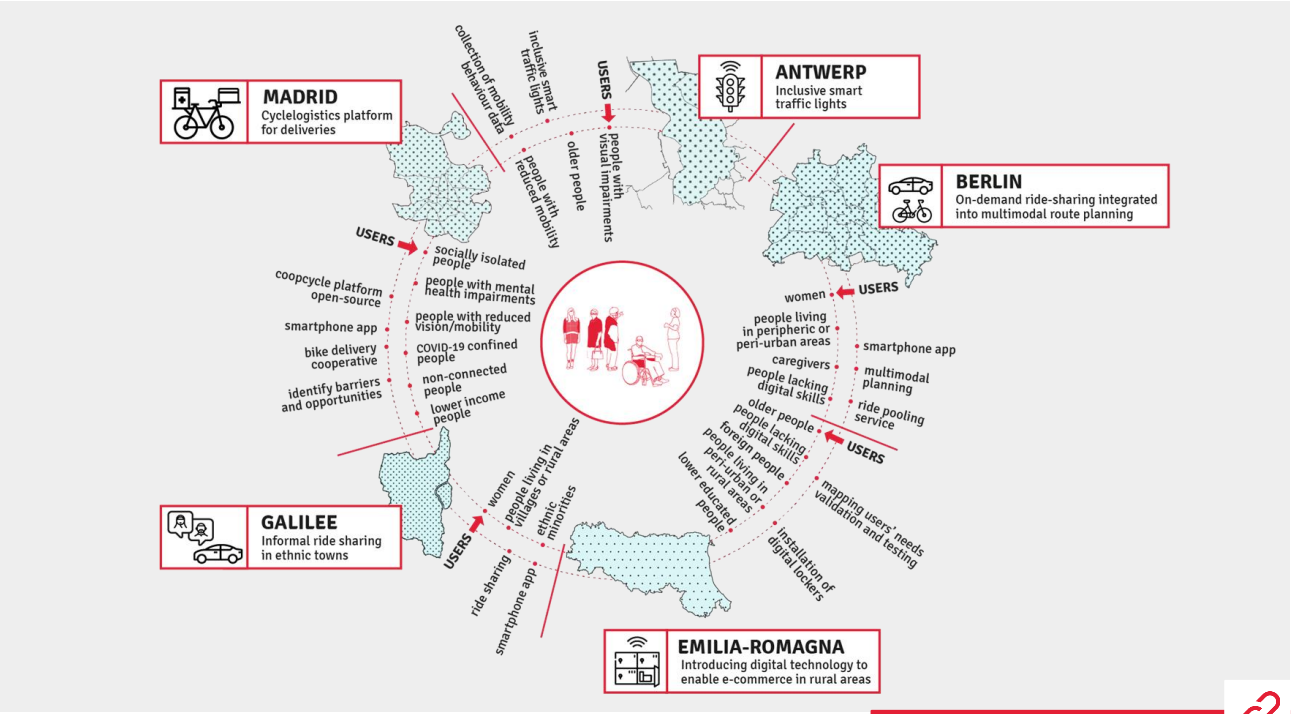
Personnes confinées Covid-19

Le projet INDIMO | Inclusive Digital Mobility Solutions a bénéficié d'un financement du programme de recherche et d'innovation Horizon 2020 de l'Union européenne au titre de l'accord de subvention n° 875533.

INDEX PAGE

Projets pilotes

Les cinq sites pilotes européens, leurs objectifs et leurs groupes ciblés



Ouvrir la page web des projets pilotes

INDIMO
INCLUSIVE DIGITAL MOBILITY SOLUTIONS

Le projet INDIMO | Inclusive Digital Mobility Solutions a bénéficié d'un financement du programme de recherche et d'innovation Horizon 2020 de l'Union européenne au titre de l'accord de subvention n° 875533.

INDEX PAGE

Mise en œuvre pilote

Phases stratégiques

Préparation

Évaluer l'état de l'art et définir des lignes directrices de haut niveau pour concevoir, préparer et mettre en œuvre les activités des pilotes.

Phase 1

Évaluer les besoins et les exigences des utilisateurs pour une solution numérique de mobilité, en enquêtant dans la population générale ainsi que dans des groupes spécifiques rencontrant toute sorte d'obstacles dans l'accès aux services.

Phase 2

Repenser les services existants ou mettre en place de nouveaux services sur la base de l'évaluation et de l'utilisation de la première version de la **boîte à outils de mobilité numérique INDIMO** dans les ateliers de cocréation.

Phase 3

Mettre en œuvre des services (re)conçus, en se basant sur les tests finaux et l'évaluation de la transférabilité.

Diffuser et exploiter la boîte à outils auprès de tous les acteurs potentiellement intéressés dans le domaine des services numériques de mobilité

INDIMO
INCLUSIVE DIGITAL MOBILITY SOLUTIONS

Le projet INDIMO | Inclusive Digital Mobility Solutions a bénéficié d'un financement du programme de recherche et d'innovation Horizon 2020 de l'Union européenne au titre de l'accord de subvention n° 875533.

INDEX PAGE

Communauté de cocréation

Impliquer les parties prenantes dans la refonte des services

La **communauté de cocréation a été fortement impliquée** dans l'élaboration de la **boîte à outils INDIMO** en prenant part à **des ateliers**, des **consultations** et **des entretiens**. Le processus de cocréation s'est basé sur la mise en place d'une communauté de cocréation dans chaque projet pilote, composée de **représentants des utilisateurs des transports, de décideurs politiques, d'opérateurs et de développeurs.**

Plusieurs réunions ont eu lieu à la fois dans les villes du site pilote et lors de séances plénières en ligne, soutenues par la plateforme de discussion de l'European Transport and Mobility Forum (forum européen des transports et de la mobilité).

Visitez la page web de la communauté de cocréation INDIMO

Villes pilotes participantes

Plateforme de discussion en ligne de l'ETM

EUROPEAN TRANSPORT AND MOBILITY FORUM

Ateliers de cocréation

INDEX PAGE

Communautés de pratique

Impliquer les utilisateurs finaux pour créer des connaissances communes

Les **communautés de pratique INDIMO** formées dans chaque projet pilote comprenaient des **utilisateurs finaux**, des fournisseurs de services de mobilité et des développeurs, afin de **créer des connaissances communes sur les comportements de déplacement et les obstacles** à l'utilisation des services numériques de mobilité.

Elles se sont appuyées sur les connaissances et l'expérience de leurs membres pour proposer des solutions adaptées aux besoins et aux intérêts des utilisateurs locaux, dans un contexte d'apprentissage entre pairs.

Visitez la page Web des communautés de pratique INDIMO

- **Développer des services productifs**
- **Autonomiser les utilisateurs finaux en fonction de leurs compétences**
- **Créer des connaissances communes**

INDEX PAGE

Le projet INDIMO | Inclusive Digital Mobility Solutions a bénéficié d'un financement du programme de recherche et d'innovation Horizon 2020 de l'Union européenne au titre de l'accord de subvention n° 875533.

MERCI POUR VOTRE ATTENTION!

Coordinateur de projet
Imre Keserü
imre.keseru@vub.be

Site Web et les réseaux sociaux :

www.indimoproject.eu
@INDIMO-H2020
@indimo-h2020

Crédits :
Icônes de theounproject.com (dessins arc-en-ciel, moine, adrien coquet). Icônes de son propre design INDIMO copyright (Deep Blue : chiara muccitelli, daria verna ceccherini, elsa costamante). Photos de Unsplash.com