



IDEA

Innovations pour l'accessibilité Lignes directrices du concours de 2020

OBJECTIFS

Le programme Innovations pour l'accessibilité met les étudiants au défi de faire preuve de créativité pour trouver des solutions novatrices, peu coûteuses et pratiques aux problèmes d'accessibilité auxquels sont confrontées les personnes handicapées. Les objectifs du programme sont les suivants :

- Créer une culture de l'accessibilité au Canada
- Motiver les étudiants à tenir compte des questions d'accessibilité lorsqu'ils créent des innovations sociales et technologiques
- Élaborer des concepts, des programmes, des initiatives ou des modèles peu coûteux, pratiques et novateurs qui représentent des solutions à des problèmes courants d'accessibilité

ADMISSIBILITÉ

Pour être admissible, un candidat doit répondre aux critères suivants :

- Être inscrit, pour l'année universitaire 2020-2021, dans une université canadienne à laquelle le gouvernement provincial reconnaît le pouvoir de décerner des grades, ou dans un de ses établissements affiliés.
- Être inscrit à temps plein ou à temps partiel dans un programme d'études au premier cycle ou au niveau de la maîtrise, y compris les programmes suivants :
 - architecture, arts, affaires, informatique, éducation préscolaire, génie, design industriel, médecine, soins infirmiers, science politique, psychologie, sociologie et service social.
- Être un étudiant canadien ou étranger inscrit dans une université canadienne.
- Être nommé par un professeur ou un membre de l'administration de l'université (consulter la section Renseignements sur la participation ci-dessous).

MESSAGE RELATIF À LA COVID-19 : En raison des perturbations et des difficultés causées par la pandémie de COVID-19, les étudiants qui étaient inscrits à temps plein ou à temps partiel dans un programme d'études au premier cycle ou au niveau de la maîtrise pendant l'année universitaire 2019-2020 sont admissibles au concours de 2020-2021. Tous les autres critères d'admissibilité décrits ci-dessus s'appliquent.

RENSEIGNEMENTS SUR LA PARTICIPATION

FORMAT

Les étudiants peuvent participer seuls ou en équipe. Les étudiants ou les équipes doivent soumettre leur concept, leur programme, leur initiative ou leur modèle dans l'une des quatre catégories ci-dessous. La catégorie 4 est une nouvelle catégorie thématique introduite dans le cadre du concours de 2020-2021.



CATÉGORIE 1 : *Obstacles comportementaux ou systémiques*

Obstacles comportementaux : comportements, perceptions et idées préconçues entraînant une discrimination à l'égard des personnes handicapées. Ces obstacles découlent souvent d'une mauvaise compréhension pouvant amener à ignorer ou à juger les personnes handicapées ou à entretenir des idées fausses à leur sujet. Par exemple, adopter un ton condescendant pour parler à une personne handicapée ou présumer qu'elle est incapable d'accomplir une tâche. **Obstacles systémiques :** politiques, procédures ou pratiques discriminant injustement les personnes handicapées et les empêchant de participer pleinement aux activités. Les obstacles systémiques sont souvent involontaires. Une réunion en personne à laquelle il est impossible de participer par téléphone ou conférence Web est un exemple d'obstacle systémique.



CATÉGORIE 2 : *Obstacles architecturaux ou de design industriel*

Obstacles architecturaux : éléments qui limitent l'accès des personnes handicapées aux immeubles et aux espaces publics. Ces obstacles peuvent notamment être liés à la conception des escaliers ou des portes d'un immeuble, à la disposition des pièces ou à la largeur des couloirs et des trottoirs. Des trottoirs ou des entrées de porte étroits qui ne permettent pas le passage d'un fauteuil roulant, d'un quadriporteur ou d'une marchette constituent des obstacles architecturaux qui limitent l'accessibilité. **Obstacles de design industriel :** produits que les personnes handicapées ne peuvent utiliser en raison de leur design. Un pot qu'une personne ayant une déficience motrice ne peut ouvrir est un exemple d'obstacle de design industriel.



CATÉGORIE 3 : Obstacles technologiques ou relatifs à la communication

Obstacles technologiques : ces obstacles se présentent lorsque l'utilisateur cible ne peut se servir d'une technologie même s'il utilise un dispositif d'assistance. La technologie peut améliorer l'expérience de certains utilisateurs, mais aussi créer des obstacles non voulus pour d'autres. Les obstacles technologiques sont souvent relatifs à l'information ou à la communication. Par exemple, les sites Web non accessibles au moyen de logiciels de lecture d'écran représentent des obstacles technologiques.

Obstacles relatifs à la communication : ces obstacles surviennent lorsque les déficiences sensorielles (auditives, visuelles ou d'apprentissage, par exemple) ne sont pas prises en compte. Ils concernent aussi bien la transmission que la réception de l'information. Si les caractères utilisés dans un courriel ou un dépliant sont trop petits pour être lus, ils représentent un obstacle relatif à la communication.



(NOUVEAU) CATÉGORIE 4 : Obstacles liés à l'apprentissage virtuel ou à l'enseignement à distance

Apprentissage virtuel : s'appuie sur la technologie, les ordinateurs et Internet pour créer un environnement d'apprentissage en ligne.

Enseignement à distance : permet à un étudiant de suivre une formation sans qu'il soit présent dans une salle de classe, une école ou un établissement d'enseignement. L'apprentissage virtuel et l'enseignement à distance offrent des solutions aux étudiants et aux enseignants handicapés, mais ils peuvent aussi présenter des défis que les administrateurs des cours et les responsables des technologies et des systèmes ont de la difficulté à comprendre. Les étudiants des universités canadiennes qui travaillent sur des solutions en matière d'accessibilité se rapportant à l'apprentissage virtuel et à l'enseignement à distance sont invités à soumettre leurs projets dans la catégorie 4.

Il est à noter que les meilleurs projets proposent des solutions à plus d'un obstacle à l'accessibilité. Si un projet porte sur plusieurs obstacles, l'étudiant ou l'équipe doit indiquer dans sa réponse à la première question à court développement sur le formulaire de participation toutes les catégories dans lesquelles le projet s'inscrit et expliquer en quoi le projet représente une solution à chacun des obstacles.

Les étudiants et les équipes doivent être nommés par un représentant de l'université avant de pouvoir présenter un projet. Les projets peuvent être soumis en ligne au https://portal.scholarshippartners.ca/welcome/idea_fr/ ¹.

¹ En soumettant un projet en ligne, l'étudiant ou l'équipe (i) déclare et garantit avoir obtenu les consentements, approbations, permissions et licences nécessaires, de même que les autres documents connexes devant être fournis par les participants ou un tiers pour permettre l'utilisation de ses données, en tout ou en partie, conformément aux présentes règles, y compris, mais sans s'y limiter, une renonciation aux droits moraux; (ii) déclare et garantit que le projet soumis lui appartient, et accorde au groupe du concours et à Sa Majesté la Reine du chef du Canada la permission illimitée, perpétuelle et libre de droits à l'échelle mondiale de publier, d'utiliser et de présenter publiquement le projet soumis en format électronique de quelque façon que ce soit et dans tous les médias, sans limite ni rétribution; (iii) accepte de défendre le groupe du concours, de le dégager et de l'exonérer de toute responsabilité et de l'indemniser de la totalité des réclamations, obligations et dommages (y compris, mais sans s'y limiter, des frais juridiques) liés au projet soumis ou à son utilisation, de quelque façon que ce soit, par le groupe du concours; (iv) renonce à ses droits moraux à l'égard du projet soumis. Aux fins du présent concours, tous les participants seront détenteurs de toute propriété intellectuelle ou de tout produit présenté dans le projet qu'ils ont soumis.

Les projets doivent être présentés dans l'un des formats suivants :

- a. **Document PDF** : Le document doit, en 2500 mots ou moins, donner toutes les précisions relatives au projet soumis au comité de sélection. Il doit être téléversé et joint au formulaire de participation en ligne. Seuls les fichiers PDF sont acceptés. Les étudiants peuvent ajouter des graphiques, des tableaux et des diagrammes, mais les liens menant à des vidéos ou à des sites Web externes ne seront pas examinés.
- b. **Vidéo** : La vidéo doit donner toutes les précisions relatives au projet soumis au comité de sélection. Elle doit durer entre 30 secondes et 3 minutes et être mise en ligne sur YouTube. Le lien vers la vidéo YouTube doit être indiqué sur le formulaire de participation.
- c. **Site Web** : Le site Web doit donner toutes les précisions relatives au projet soumis au comité de sélection. Il doit comprendre une page de résumé présentant un sommaire du projet d'un maximum de 1000 mots. L'étudiant ou l'équipe doit prendre toutes les dispositions nécessaires pour l'hébergement du site. Si l'accès au site est restreint, veuillez fournir les renseignements nécessaires pour y accéder. Le lien vers le site doit être indiqué sur le formulaire de participation. Les étudiants peuvent ajouter des graphiques, des tableaux et des diagrammes, mais les liens menant à des vidéos ou à des sites Web externes ne seront pas examinés.

Seuls les projets soumis en ligne dans l'un ou l'autre de ces formats seront acceptés.



CONDITIONS ET RESTRICTIONS

- Pour soumettre un projet, les étudiants ou les équipes d'étudiants **doivent** être nommés par un membre du corps professoral ou de l'administration de l'université (un représentant de l'université).
- Le représentant de l'université devra fournir le nom et les coordonnées d'un administrateur de haut rang qui devra confirmer que le projet est approuvé par l'université.
- Les étudiants doivent démontrer qu'ils ont suivi les principes de design inclusif énoncés à l'annexe A.
- Les étudiants doivent démontrer que le document PDF, la vidéo ou le site Web soumis répond aux normes d'accessibilité. Pour vérifier la conformité de leur projet, ils peuvent consulter le centre de services d'accessibilité de leur université ou le <http://www.accessiblecampus.ca/fr>.
- Si les étudiants forment une équipe, ils doivent désigner un délégué parmi ses membres. Ce dernier agira comme point de contact officiel de l'équipe.

PROCESSUS

1. Le représentant de l'université (un membre du corps professoral ou de l'administration de l'université) entame le processus en proposant la candidature d'un étudiant ou d'une équipe. Les étudiants ne peuvent pas présenter leur projet sans l'appui d'un représentant de leur université.
2. Le représentant de l'université doit s'inscrire à l'adresse suivante : https://portal.scholarshippartners.ca/welcome/idea_fr/. Les représentants qui ont déjà proposé des candidatures n'ont qu'à ouvrir une session à l'aide de leur adresse courriel et de leur mot de passe pour proposer une autre candidature.
3. Pour proposer la candidature d'un étudiant ou d'une équipe, le représentant de l'université doit fournir le nom et l'adresse courriel du responsable de chaque projet approuvé. Chaque équipe doit désigner un délégué parmi ses membres. Une fois la candidature soumise, le représentant de l'université recevra un courriel de confirmation.
4. Après leur mise en candidature, les étudiants recevront par courriel une invitation à remplir un formulaire de participation comprenant quatre (4) questions à court développement et précisant la manière de télécharger leur projet. Un courriel de confirmation suivra la réception du dossier.

Les projets doivent être soumis avant le 30 avril 2021 à 17 h (HE).

SÉLECTION

Les gagnants seront choisis par un comité indépendant d'experts en matière d'accessibilité et d'invalidité. Les décisions prises par le comité de sélection sont irrévocables.

CRITÈRES D'ÉVALUATION :

Les projets doivent :

- appuyer les objectifs du programme;
- être concis et novateurs, et constituer une solution concrète à un problème d'accessibilité;
- démontrer que des Canadiens handicapés ont été consultés et ont participé à la réalisation et à la mise à l'essai de la solution;
- démontrer qu'ils sont efficaces et peuvent être appliqués.

PRIX

PREMIÈRE PLACE : Les quatre meilleurs projets recevront un prix de 5000 \$ CA. Les équipes gagnantes présenteront leur concept, leur programme, leur initiative ou leur modèle lors d'une conférence ayant pour thème l'innovation ou l'accessibilité. Les frais de déplacement et d'inscription à la conférence seront couverts pour deux étudiants de chaque équipe.

DEUXIÈME PLACE : Quatre projets en deuxième place recevront un prix de 1500 \$ CA.

TROISIÈME PLACE : Quatre projets en troisième place recevront un prix de 1000 \$ CA.

RÉSEAU DES ANCIENS FINALISTES DU CONCOURS INNOVATIONS POUR L'ACCESSIBILITÉ

Les finalistes au concours seront invités à se joindre au réseau des anciens.



GAGNANTS DU CONCOURS

Les gagnants du concours recevront une réponse par courriel à l'adresse fournie sur leur formulaire de participation. Pour accepter leur prix, ils devront remplir un formulaire en ligne.

Remise des prix : Après avoir reçu le formulaire d'acceptation en ligne dûment rempli, Universités Canada fera parvenir un paiement unique aux étudiants gagnants dont le nom et l'adresse figurent sur le formulaire de présentation. S'il s'agit d'une équipe, le montant sera divisé également entre ses membres. Les gagnants recevront un feuillet T4A d'Universités Canada indiquant la valeur totale du prix versé pendant l'année civile à des fins de déclaration de revenus.

Les gagnants sont responsables de déclarer les revenus touchés à la suite de ce concours conformément aux exigences de l'Agence du revenu du Canada.

ADMINISTRATEUR DU PROGRAMME

Universités Canada administre le concours Innovations pour l'accessibilité, un programme national financé par le ministère Emploi et Développement social Canada. Universités Canada a pour mandat de faciliter l'élaboration de politiques publiques relatives à l'enseignement supérieur et de favoriser la coopération entre les universités et les gouvernements, l'industrie, les collectivités et les établissements étrangers. Pour obtenir un complément d'information, veuillez consulter le www.univcan.ca/accessibilite.

PARTENAIRE

EMPLOI ET DÉVELOPPEMENT SOCIAL CANADA

Canada

En 2017, Emploi et Développement social Canada a financé la tenue pendant trois ans du concours Innovations pour l'accessibilité à l'échelle nationale par l'intermédiaire de son Programme de partenariats pour le développement social (PPDS). Le PPDS finance des projets qui (1) appuient l'élaboration et l'utilisation par le secteur à but non lucratif de démarches efficaces en vue de trouver des solutions à des problèmes et à des obstacles d'ordre social; (2) favorisent le développement, la mise en commun et l'application par le secteur à but non lucratif de connaissances, d'outils et de ressources contribuant à l'inclusion sociale des personnes, des familles et des collectivités; (3) favorisent la collaboration et l'établissement de partenariats, d'alliances et de réseaux dans le secteur à but non lucratif en vue d'aborder les enjeux sociaux actuels et émergents; (4) reconnaissent et appuient la capacité des organismes à but non lucratif à déterminer les priorités en matière de développement social et à y répondre.

NOUS JOINDRE

Concours Innovations pour l'accessibilité

350, rue Albert, bureau 1710, Ottawa (Ontario) K1R 1B1

Téléphone : 613 563-1236, poste 279

Courriel : idea@univcan.ca

REMARQUE : Si votre projet ne respecte pas toutes les exigences décrites ci-dessus, votre candidature sera considérée comme incomplète et ne sera pas présentée au comité de sélection.

ANNEXE A

CADRE DE DESIGN INCLUSIF

Le design inclusif est un processus de création de biens ou de services pouvant être utilisés par tout le monde, quel que soit le contexte. Les principes de design inclusif définissent une démarche qui place les gens au centre du processus de conception. La démarche à adopter dans le cadre du présent concours comprend les étapes suivantes :

1. La solution doit résoudre un **problème d'accessibilité concret** qui a été ciblé en **consultant des Canadiens handicapés**.
2. Le processus de **conception** doit comprendre des consultations auprès du groupe d'utilisateurs cibles. Une grande importance est accordée à la créativité et au design dans la création du programme ou du prototype.
3. Le processus de **mise en œuvre** doit comprendre des consultations auprès du groupe d'utilisateurs cibles pour recueillir des commentaires en vue d'apporter des améliorations constantes au programme ou au prototype.

Ces trois étapes peuvent être considérées comme un exercice d'**empathie** : avoir la motivation d'éliminer l'obstacle auquel se heurte la personne handicapée; de **créativité** : trouver le plus de solutions possible; et de **rationalité** : trouver une solution qui permet réellement à la personne handicapée de surmonter l'obstacle.

Sur le plan des affaires, la solution peut être évaluée en fonction de son **caractère désirable** : son utilité selon l'utilisateur cible; de la **faisabilité technique** : la mesure dans laquelle il est possible de la mettre en œuvre; et de la **viabilité financière** : son coût pour l'utilisateur.

RESSOURCES SUPPLÉMENTAIRES :

Trousse de design inclusif d'IDeA (en anglais) : <http://www.designkit.org/human-centered-design>

Manuel de design inclusif du projet Floe (en anglais) : <https://handbook.floeproject.org/>

Trousse d'outils de Microsoft sur le design inclusif (en anglais) : <https://www.microsoft.com/design/inclusive/>

Créer des vidéos accessibles (en anglais) : <https://medium.com/@krisrivenburgh/youtube-accessibility-how-to-make-accessible-videos-with-closed-captions-2208acf17eeb>

Créer des PDF accessibles (en anglais) : <https://helpx.adobe.com/ca/acrobat/using/create-verify-pdf-accessibility.html>

Créer des pages Web accessibles (en anglais) : <https://www.dreamhost.com/blog/make-your-website-accessible/>