

# **ACCESSIBILITÉ & DESIGN**

**VERS UNE EXPÉRIENCE INTUITIVE ET  
INCLUSIVE**

# QUI SUIS-JE ?



Moi, c'est **Melvil**, 24 ans et je suis **chef de projet digital** en agence de communication.

J'ai commencé mes études en communication en faisant un DUT, et c'est là que j'ai découvert l'existence du design et en particulier du design d'expérience utilisateur.

J'ai donc poursuivi mes études dans cette voie en rejoignant une licence professionnelle spécialisée dans ce domaine.

Tout ce parcours m'a amené où j'en suis aujourd'hui, c'est à dire en **master UX design** à l'ESD Paris.

En parallèle de ce master, j'ai passé deux ans en alternance dans une agence de communication spécialisée dans la santé.

J'y ai découvert tous les rouages du travail en agence, ainsi qu'un milieu que je ne connaissais pas du tout : celui de **la santé**.

Au cours de mes années en formation, je me suis découvert une réelle envie de **lier l'humain avec le numérique**, et c'est dans cette voie que je souhaite poursuivre mon parcours professionnel.

L'**accessibilité numérique** est donc naturellement un sujet important pour moi, et c'est ce dont je vais vous parler dans ce livre blanc !

# NOTE D'INTENTION

Je rédige ce livre blanc intitulé “**Accessibilité & design : vers une expérience intuitive et inclusive**” dans le cadre de ma dernière année de Master UX Design au sein de l’ESD Paris.

Dans notre société actuelle, nous utilisons de plus en plus d’outils numériques, et ce, pour toutes les activités que nous faisons au quotidien. Il est donc très important que chacun puisse les réaliser, afin de préserver sa liberté et son autonomie.

L’accessibilité ne se limite pas à une simple conformité aux normes, il s’agit plutôt d’une notion éthique et pratique pour garantir une réelle inclusion à tous dans notre société connectée.

Je vous propose donc d’explorer dans ce livre blanc comment, en combinant design et accessibilité, nous pouvons créer des expériences utilisateur fonctionnelles mais aussi enrichissantes et intuitives pour tous.

Ce livre blanc a donc pour but de sensibiliser les professionnels du design, d’apporter des clés et des “best practices” pour inspirer toute personne travaillant dans ce domaine, à innover dans l’intérêt commun.

# SOMMAIRE

<b>01. INTRODUCTION .....</b>	<b>05</b>
<b>02. COMPRENDRE L'ACCESSIBILITÉ .....</b>	<b>10</b>
A. Normes et régulation	
B. Principes de l'accessibilité	
C. Définition du handicap	
<b>03. RENDRE ACCESSIBLE PAR LE DESIGN .....</b>	<b>14</b>
A. Usages spécifiques	
B. Avantages pour les entreprises	
<b>04. AMÉLIORER L'ACCESSIBILITÉ .....</b>	<b>21</b>
A. Bonnes pratiques	
B. Outils	
<b>05. CONCLUSION .....</b>	<b>31</b>
<b>REMERCIEMENTS .....</b>	<b>33</b>
<b>NOTE DE SYNTHÈSE .....</b>	<b>34</b>

# INTRODUCTION

DÉFINITION, CONTEXTE ET ENJEUX

01

# L'accessibilité numérique, qu'est-ce que c'est ?

“ L'accessibilité numérique consiste à rendre les contenus et services numériques compréhensibles et utilisables par les personnes en situation de handicap. ”

*design.numerique.gouv.fr*

Ma définition personnelle est que l'accessibilité numérique est de permettre à toutes et tous d'accéder à n'importe quel contenu et de pouvoir utiliser n'importe quel outil numérique.

Il existe aujourd'hui nombre de technologies pouvant permettre à n'importe quelle personne d'accéder aux contenus numériques. Par exemple, les assistants vocaux peuvent permettre à des personnes malvoyantes d'utiliser un outil ou de lire l'information présente sur leur écran.

**Mais pourquoi l'accessibilité est-elle un  
réel enjeu aujourd'hui ?**

**15%**

**de personnes en situation  
de handicap dans le monde**

**Soit plus d'un milliard de personnes**

# Les enjeux de l'accessibilité

Les enjeux de l'accessibilité numérique sont multiples dans notre société de plus en plus connectée. Tout d'abord, il y a un enjeu d'**inclusion sociale** : rendre les technologies accessibles à tous, y compris aux personnes en situation de handicap, ainsi qu'aux personnes n'ayant pas l'habitude d'utiliser des outils numériques. On parle ici d'**illectronisme**, qui peut se définir par l'incapacité à utiliser les appareils numériques et les outils informatiques en raison d'un manque ou d'une absence totale de connaissances à propos de leur fonctionnement.

L'accessibilité numérique a aussi une dimension **légal**e et **éthique** : de nombreuses législations, comme les directives **WCAG** (Web Content Accessibility Guidelines) ou le **RGAA** (Référentiel général d'amélioration de l'accessibilité), imposent des normes à respecter pour garantir l'accès universel aux contenus digitaux.

Par ailleurs, il y a un aspect économique à ne pas négliger : une meilleure accessibilité peut élargir l'audience potentielle d'un site ou d'une application.

Enfin, l'accessibilité numérique est un moyen d'innover : en relevant le défi de créer des interfaces inclusives, les designers sont souvent amenés à explorer de nouvelles solutions créatives, améliorant ainsi l'expérience utilisateur globale du produit.

# Veille

## 0,85%

des services publics et des entités privées réalisant plus de 250 millions d'euros de chiffre d'affaires sont accessibles.  
*www.faire-face.fr*

## 6/248

C'est le nombre de démarches en ligne les plus courantes sur les sites publics qui sont 100% accessibles  
*fonda.asso.fr*

## 1/10

C'est le nombre de personnes considérées comme en situation de handicap en France  
*fonda.asso.fr*

## 50 000€

C'est la sanction maximale pour le non-respect de l'accessibilité  
*handirect.fr*

Ces chiffres montrent à quel point l'accessibilité est nécessaire et n'est que très peu appliquée en France. 1 français sur 10, c'est plus de 6 millions de personnes en France qui ne peuvent pas utiliser les outils numériques publics sereinement.

# COMPRENDRE L'ACCESSIBILITÉ

NORMES, PRINCIPES ET TYPES DE HANDICAP

02

# A. Normes et réglementations

En France, les normes et réglementations en matière d'accessibilité numérique sont encadrées par le **Référentiel Général d'Amélioration de l'Accessibilité** (RGAA). Ce référentiel suit les directives internationales données par le **Web Content Accessibility Guidelines** (WCAG). Il a pour but d'établir des critères précis pour garantir que les sites web, applications mobiles ou autres interfaces numériques soient accessibles à tous.

Il contient **106 critères** d'accessibilité répartis en **13 thématiques** : images, cadres, couleurs, multimédia, tableaux, liens, scripts, éléments obligatoires, structuration de l'information, présentation de l'information, formulaires, navigation, consultation. Ces critères concernent les designers et les développeurs

La **loi pour une République numérique** de 2016 renforce ce référentiel. Elle oblige les services publics ainsi que les entreprises avec une mission de service public à rendre leurs interfaces accessibles. Elle impose d'élaborer un schéma pluriannuel de mise en accessibilité et d'informer sur leur site leur niveau de conformité.

# B. Principes de l'accessibilité

Pour être accessible, une interface ou un outil numérique doit respecter 4 grands principes : être perceptible, être utilisable, être compréhensible et être robuste.

La **perceptibilité** garantit que les informations et les composants de l'interface sont présentés de manière à pouvoir être perçus par tous les utilisateurs. Cela inclut les descriptions alternatives pour les images, les sous-titres dans les vidéos et des contrastes adaptés pour le texte.

L'**utilisabilité** assure que les éléments de l'interface comme la navigation ou les CTA\* sont utilisables par tous. Cela passe, par exemple, par rendre possible la navigation au clavier ou avoir des boutons d'une taille suffisante pour que tout utilisateur puisse s'en servir.

La **compréhensibilité** a pour but de rendre l'information et le fonctionnement de l'interface compréhensible par tous. Cela peut se traduire par l'utilisation d'un langage simple, des feedbacks immédiats...

La **robustesse** vise à assurer la compatibilité future et la fiabilité de l'utilisation, comme par exemple les technologies d'assistance.

*\*CTA : Call To Action, bouton qui invite l'utilisateur à effectuer une action engageante, comme créer un compte, souscrire à un service...*

# C. Définition du handicap

“ Est handicapée toute personne dont l'intégrité physique ou mentale est passagèrement ou définitivement diminuée, soit congénitalement, soit sous l'effet de l'âge ou d'un accident, en sorte que son autonomie, son aptitude à fréquenter l'école ou à occuper un emploi s'en trouvent compromises ”

*Organisation Mondiale de la Santé*

Aujourd'hui, il y a **12 millions** de personnes en situation de handicap en France. Ces handicaps sont multiples : auditif, moteur, visuel, cognitif, matériel, linguistique...

“ Le handicap est un aspect de la condition humaine et fait partie intégrante de l'expérience humaine. [...] Les personnes handicapées meurent plus tôt, présentent un moins bon état de santé et sont davantage limitées dans leur fonctionnement quotidien que les autres. ”

*Organisation Mondiale de la Santé*

80% de ces handicaps sont invisibles et ils peuvent inclure déficience visuelle ou auditive, un trouble mental comme la schizophrénie, une dyslexie ou dyspraxie, une maladie chronique...

# RENDRE ACCESSIBLE PAR LE DESIGN

IMPACTS ET AVANTAGES

03

# A. Usages spécifiques

L'impact du handicap sur les utilisateurs varie considérablement en fonction du type et de la gravité de la condition, et il se manifeste à différents niveaux de la vie quotidienne, professionnelle et sociale ainsi que dans l'utilisation des services numériques.

Pour mieux réduire ces impacts, il est important de comprendre les différents types de handicap influencent l'expérience utilisateur.

## **Handicap moteur**

Le handicap moteur est défini par la limitation de certaines fonctions physiques d'un individu. Ces personnes peuvent donc avoir du mal à utiliser une souris, un écran tactile.

Ces utilisateurs peuvent donc avoir du mal à naviguer sur des interfaces et vont avoir besoin d'outils spécifiques :

- Les **assistants vocaux** pour naviguer en utilisant sa voix
- Les **dispositifs de pointage alternatifs** (joysticks, suivi oculaire...) pour permettre la navigation sans la souris
- Les **interfaces tactiles adaptées**, avec des boutons de grande taille

## Handicap auditif

Certaines personnes peuvent rencontrer des difficultés avec les informations sonores, les vidéos... Elles peuvent être sourdes ou malentendantes, de naissance ou devenues au cours de leur vie.

Les personnes atteintes de surdit  ou de troubles de l'audition peuvent avoir du mal   comprendre les contenus audio ou vid o et ont besoin d'outils tels que :

- Le **sous-titrage** de tous les contenus sonores qui transmettent de l'information
- La **traduction en langue des signes**
- La **transcription textuelle** de tous les contenus audio ou vid o

## Handicap psychique

Le handicap psychique se caract rise par la difficult    mobiliser des capacit s intellectuelles (troubles schizophr niques, troubles de la personnalit ...)

Les utilisateurs ayant des troubles psychiques peuvent avoir besoin d'am nagements de l'interface comme :

- La **r duction des distractions**, en  vitant les  l ments visuels ou sonores inutiles ou en offrant la possibilit  de les d sactiver
- Le **contr le de la charge cognitive**, en pr sentant les informations au fur et   mesure et en  vitant de proposer trop d'options en m me temps

## Handicap visuel

Le handicap visuel peut prendre de nombreuses formes, il comprend les personnes aveugles ou malvoyantes, mais aussi le daltonisme et d'autres déficiences visuelles.

Les personnes aveugles ou malvoyantes ne peuvent pas (ou pas bien) voir leur écran, elles ont donc besoin d'outils :

- Les **lecteurs d'écran** comme NVDA ou VoiceOver sont des technologies qui lisent le contenu affiché à l'écran
- Les outils d'**agrandissement** de **la taille du texte** et de **la largeur de l'écran**
- La **navigation par clavier**, qui permet, en utilisation simultanée avec un lecteur d'écran, de naviguer sur une interface
- Les **tablettes tactiles en Braille** qui retranscrivent l'information présente à l'écran
- L'adaptation des **couleurs** et des **contrastes**

“ Je rate régulièrement des informations qui ne sont liées qu'à la couleur comme des liens hypertextes ou des CTA qui ne changent pas suffisamment de couleur au survol.

Par exemple, sur le site de l'Urssaf, j'ai du mal à discerner certains CTA.

”

*Victor, 23 ans, en situation de daltonisme*

## Handicap cognitif et neurodéveloppemental

Le handicap cognitif s'exprime par des troubles pouvant affecter l'utilisation de certains outils ou l'accès à l'information. Il peut s'agir de troubles "dys" (dyslexie, dyspraxie...), de TDAH (trouble déficit de l'attention avec ou sans hyperactivité), d'aphasie...

Ces personnes peuvent rencontrer des problèmes de lisibilité, de compréhension ou de manque de concentration. Elles peuvent avoir besoin de personnalisation comme :

- La **personnalisation de l'interface**, permettant à l'utilisateur de choisir les couleurs, les contrastes, la disposition des éléments...
- La **multimodalité**, c'est à dire utiliser plusieurs manières pour présenter la même information (audio, vidéo, texte...)
- Le choix des **polices de texte**, en choisissant des polices sans empattements avec des caractères différenciables

“ J'ai déjà du mal à identifier les lettres comme différencier le "o" et le "a", alors quand le fond et le texte ne sont pas de couleurs assez différentes, ça devient vraiment compliqué. Quand la page contient trop d'informations, que c'est un peu le bazar, j'ai beaucoup de mal et je finis souvent par abandonner.

L'élément que j'apprécie le plus sur un site, c'est la barre de recherche, ça me permet vraiment de trouver ce que je veux plus vite

”

*Héloïse, 24 ans, en situation de dyslexie, dyspraxie, dysorthographe*

## Handicap linguistique

Tout le monde n'a pas la même maîtrise de la langue, et le vocabulaire ou les tournures de phrases peuvent complexifier la compréhension de certains utilisateurs.

L'adaptation du niveau de langue utilisé est donc important. Une ressource pour cela est :

- L'utilisation du **langage FALC** (FACile à Lire et à Comprendre), qui est une manière d'écrire et de parler ayant pour but de rendre une information plus facile à lire et à comprendre

## Handicap matériel

Tous les utilisateurs n'ont pas accès aux mêmes appareils pour utiliser les outils numériques.

Une interface accessible se doit donc de pouvoir être lue sur tous les appareils :

- L'**adaptation de l'interface** sur tous les appareils (desktop, tablet, mobile) et les systèmes d'exploitation (MacOS, Windows, IOS, Android...)

# B. Avantages pour les entreprises

L'accessibilité numérique est avant tout une question éthique et sociale, mais il y a aussi des avantages pour les entreprises.

Tout d'abord, en rendant ses produits accessibles, une entreprise peut atteindre une cible plus large et récupérer des opportunités de marché inexploitées. Par exemple, une entreprise de e-commerce rendant son site de vente lisible par les lecteurs d'écran, pourrait attirer des personnes en situation de handicap et donc réaliser plus de ventes.

De plus, les entreprises qui décident de rendre accessible leurs produits renforcent leur image de marque et prouvent leur engagement envers l'inclusion sociale. C'est un argument de vente supplémentaire à ne pas négliger car l'image de marque est aujourd'hui très importante aux yeux du consommateur. Favoriser cette image de marque peut augmenter la fidélité des clients, attirer de nouveaux employés et favoriser des partenariats avec d'autres organisations.

L'accessibilité numérique pousse aussi à l'innovation, elle tend à la créativité, à rendre les services plus rapides, à améliorer globalement l'expérience utilisateur et cela, en optimisant chaque partie de son produit. Même si cette action est faite pour l'accessibilité, elle profite au final à tous les utilisateurs.

# AMÉLIORER L'ACCESSIBILITÉ

BEST PRACTICES ET OUTILS

04

# A. Bonnes pratiques

Cette section est dédiée aux bonnes pratiques que les professionnels du design et du développement doivent adopter pour s'assurer que leurs créations répondent aux besoins de tout utilisateur potentiel.

Avec toutes les technologies à disposition aujourd'hui, un certain nombre de solutions sont envisageables pour aider les personnes en situation de handicap à comprendre et utiliser les outils numériques.

## Typographies

Le choix de la typographie est très important dans le design d'une interface. Il faut choisir une typographie lisible et différenciable afin de permettre à tous une compréhension de l'information. Les lettres se doivent d'être toutes différentes et ne pas avoir d'éléments qui pourraient perturber le lecteur, comme des empattements.

Gill Sans

l l l l i



Montserrat

l l l l i



Raleway

1 l l l i



La lisibilité d'un texte est aussi très important, c'est sa capacité à être lu facilement, d'être bien compris dès la première lecture et d'être utilisable. C'est un facteur pour tous les utilisateurs, cela évite une concentration trop importante qui pourrait perdre le lecteur.

Pour améliorer la lisibilité, la taille de police ainsi que l'espacement des lettres et des mots jouent un rôle important. La taille de police pour le corps de texte recommandée sur un site desktop est de 16px minimum (12px sur mobile). Mais le plus important est de permettre de la modifier et de laisser le choix à l'utilisateur de choisir ce qui lui convient le mieux.

## Couleurs

Pour assurer des textes visibles pour tous, le contraste entre les couleurs de fond et les couleurs du contenu doit être suffisant. Ce contraste est facilement vérifiable grâce à des outils en ligne tels que colors.co ou le plugin figma Ally.

Contactez-nous

Contrast ratio : 1.4



Contactez-nous

Contrast ratio : 2.21



Contactez-nous

Contrast ratio : 8.06



**Le contraste minimum recommandé par les WCAG est de 4,5:1**

Le deuxième point important lié à la couleur, c'est de ne pas transmettre l'information que par ce moyen là. Il est recommandé d'utiliser d'autres éléments en plus comme le soulignage au survol d'un lien en plus du changement de couleur.

Default

**Contactez-nous**

Default

**Contactez-nous**

Survol

**Contactez-nous**

Survol

**Contactez-nous**

### Point de vue d'une personne atteinte de daltonisme

Default

**Contactez-nous**

Default

**Contactez-nous**

Survol

**Contactez-nous**

Survol

**Contactez-nous**

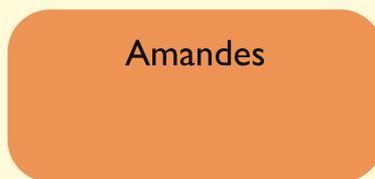


# Images

Les images sur une interface permettent de transmettre une information, d'habiller le design ou de créer une ambiance sur la page. Mais les personnes atteintes de cécité ou malvoyantes ne profitent pas de ces informations. Il est donc impératif de remplir toutes les descriptions et balises "alt". La balise "alt" correspond au texte alternatif d'une image ou d'un visuel sur une page internet. Elles permettent aux personnes ne pouvant pas voir les images de comprendre de quoi il s'agit.

En plus de cela, remplir vos balises "alt" améliorera aussi votre SEO (Search Engine Optimization), car cela permet aux moteurs de recherche de savoir ce que l'image transmet comme information.

Le contenu de ces balises doit être une description simple de l'image et de tout contenu écrit qu'elle pourrait transmettre.



# Navigation alternative

Certains utilisateurs n'ont pas la possibilité de naviguer avec la souris sur une site. Elles ont donc besoin d'une alternative. La navigation au clavier en est une qui leur permet de se déplacer entre les éléments interactifs. Ils utilisent la touche "Tab" pour aller à l'élément suivant et la touche "Maj"+"Tab" pour revenir à l'élément précédent.

Pour montrer l'élément qui est sélectionné, il existe un indicateur qui s'appelle le focus. Cet élément est normalement présent mais il faut vérifier que c'est bien le cas et que la couleur est suffisamment contrastée avec le fond.

En plus de cela, il faut penser à l'ordre de navigation, il est possible de rajouter des raccourcis pour simplifier la navigation comme l'accès direct au contenu ou l'accès à la barre de navigation...

Contactez-nous



Contactez-nous



Contactez-nous



**Et ne pas oublier de ne pas donner l'information que par la couleur**

# Structuration

Lors de la partie développement de l'interface, la structuration du code HTML est très importante. L'utilisation du HTML sémantique, c'est à dire l'usage des éléments HTML appropriés permet de nombreux avantages.

Par exemple, il est recommandé d'utiliser :

Code Block

HTML 

```
1 <button>Contactez nous</button>
```

plutôt que :

Code Block

HTML 

```
1 <div>Contactez nous</div>
```

L'attribut **<button>** possède des styles par défaut, mais il intègre aussi nativement la navigation au clavier. De plus, les lecteurs d'écran auront plus de facilité à comprendre cet attribut.

Pour un utilisateur de lecteur d'écran, le meilleur moyen de rendre un page accessible, est de construire sa page web avec une bonne structure des titres, paragraphes, listes...

Il existe un grand nombre de balises sémantiques différentes comme `<head>` `<body>` `<main>` `<h1>` `<h2>` `<h3>` `<p>` `<li>` `<ul>` `<a>` `<button>` `<nav>`...

Grâce à toutes ces balises, il est possible de construire son site de manière parfaitement accessible à tous.

L'utilisation de ces balises ne demande pas plus de temps dans sa création que l'utilisation de balises "non-sémantique". Et cela comporte aussi des avantages en dehors de l'accessibilité.

Son utilisation facilite le développement, car chaque balise a ses propres styles prévus pour ce type d'élément. Il est plus optimisé pour le mobile car plus léger et plus facile à rendre responsive. En plus de cela, il est aussi bon pour le SEO, car les moteurs de recherche donnent la priorité aux mots-clés contenus dans les titres, liens images...

Pour l'intitulé de vos liens, boutons... il vaut donc mieux utiliser une description du lien plutôt qu'un intitulé générique comme "Cliquez ici"

Code Block

HTML 

```
1 Pour acheter un billet <a href=''>Cliquez ici</a>
```



```
1 <a href=''>Contactez nous</a>
```



Pour les formulaires, il faut aussi être très précautionneux, car chaque champ doit avoir une étiquette descriptive pour permettre aux lecteurs d'écran de bien les lire.

L'ordre de remplissage des champs est aussi très important car si l'on peut accéder au bouton "soumettre le formulaire" sans être passé par tous les champs, une personne atteinte de cécité pourrait ne pas se rendre compte que certains champs n'ont pas été remplis.

Enfin, les Captcha sont une grande source de difficulté pour les utilisateurs en situation de handicap. Il sont très souvent présents sur les formulaires (page de connexion, formulaire de contact...) et entravent l'accès à certains utilisateurs.

Il existe des alternatives accessibles comme créer un champ caché, qui doit rester vide. De cette manière, un utilisateur humain ne le verra pas (et le laissera donc vide) mais un robot le remplira et ne pourra donc pas valider le formulaire.

# B. Outils

Voici une sélection d'outils pour vous aider dans vos futurs projets :

Plugin Chrome "Assistant RGAA" : Ce plugin permet de faire un audit d'un site et de passer en revue tous les critères du Référentiel Général d'Amélioration de l'Accessibilité

NVDA : lecteur d'écran pour personnes aveugles et malvoyantes

Coolers.co : Outil en ligne pour vérifier les contrastes

Ally : Plugin Figma pour vérifier les contrastes

Stark : Plugin Figma pour vérifier l'accessibilité

Guide FALC : Page du gouvernement pour bien comprendre le FALC

# CONCLUSION

05

# A. Résumé des points clés

L'accessibilité numérique est une nécessité incontournable pour créer des expériences inclusives et équitables. À travers ce livre blanc, nous avons exploré les différentes facettes de l'accessibilité, des normes juridiques aux bonnes pratiques dans le design et le développement.

Comprendre l'accessibilité, ainsi que les différents types de handicaps et leurs impacts, permet de concevoir des interfaces et des expériences plus positives et inclusives pour une partie non négligeable de la population.

Au delà des personnes en situation de handicap, l'application des critères d'accessibilité sur une interface numérique permet d'améliorer globalement l'expérience utilisateur ainsi que les performances du produit. Cela crée un avantage concurrentiel ainsi qu'une innovation permanente.

En conclusion, l'accessibilité numérique n'est pas une option, mais un essentiel de toute stratégie de conception moderne et inclusive. En faisant de l'accessibilité une priorité, nous participons à un numérique plus juste et équitable, où chaque individu a la possibilité de profiter et d'utiliser pleinement les outils numériques.

# REMERCIEMENTS

Je tiens à exprimer ma gratitude à toutes les personnes qui ont participé à l'écriture de ce livre blanc.

Tout d'abord, je souhaite remercier les deux personnes qui ont témoigné dans ce livre blanc, Victor et Héloïse, pour leur précieuse contribution. Leur partage d'expérience a été d'une grande aide pour comprendre et enrichir ma vision de l'accessibilité, ainsi que de prendre conscience des défis rencontrés au quotidien.

Je souhaite également remercier l'ESD Paris, pour la qualité des cours et des projets qui nous ont été proposés durant ces deux années de master UX design. `Merci en particulier à Justine MAJEUNE et Charlotte DAUPLAIS pour leur écoute tout au long de mon parcours au sein de l'école et le suivi pédagogique qu'elles ont effectué.

Et enfin, je souhaite remercier toutes les personnes qui prendront le temps de lire ce livre blanc et qui s'engagent à faire de l'accessibilité une priorité dans leurs projets.

# NOTE DE SYNTHÈSE

## SUMMARY NOTE

Ce livre blanc, intitulé "Accessibilité & Design, vers une expérience intuitive et inclusive", explore en profondeur l'importance et les méthodes de l'accessibilité numérique. Réalisé dans le cadre du master UX Design à l'ESD Paris, il s'adresse aux designers, développeurs et responsables d'entreprises souhaitant comprendre et intégrer les principes d'accessibilité dans leurs produits et services numériques.

Il contient des explications sur l'accessibilité numérique en général, détaille les différents types de handicap et les implications pour ces utilisateurs, et propose des bonnes pratiques pour améliorer l'accessibilité.

This white paper, entitled "Accessibility & Design, towards an intuitive and inclusive experience", explores in depth the importance and methods of digital accessibility. Produced as part of the UX Design master's program at ESD Paris, it is aimed at designers, developers and business managers wishing to understand and integrate accessibility principles into their digital products and services.

It explains digital accessibility in general, details the different types of disability and the implications for these users, and suggests best practices for improving accessibility.

**J'espère que ce livre blanc  
vous aura plu !**



**Melvil Renon**

[melvil.renon@gmail.com](mailto:melvil.renon@gmail.com)