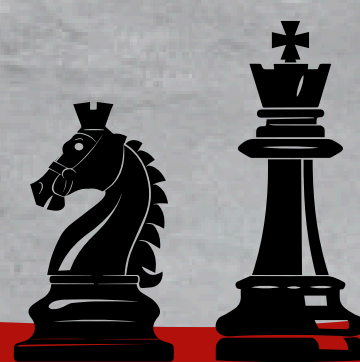


# PARACHESS



## CONTEXTE

Dans le monde :

- 800 millions de personnes en situation de handicap moteur ou atteintes de maladies invalidantes

Les échecs, un jeu :



- universel, emblème des jeux de société
- stimulant mentalement
- praticable avec ou sans handicap

## PROBLÈME

Malgré les bienfaits mentaux et sociaux des jeux de société, il n'existe presque AUCUNE version de jeu accessible aux personnes ayant peu de mobilité des membres supérieurs

## → OBJECTIF

Favoriser l'accès aux loisirs via les échecs pour les personnes en situation de handicap, en particulier des membres supérieurs

## QUOI ?

Créer un échiquier autonome dirigeable par commande vocale ou défilement oculaire

## QUI ?

- 12 étudiants de Polytech Nantes
- 1 professionnelle diplômée en informatique

## COMMENT ?

Tout en collaborant avec des personnes du milieu (ergothérapeutes, personnes en situation de handicap) :

- Fabriquer l'échiquier
- Organiser la mobilité des pièces
- Coder le jeu avec ses règles
- Créer une interface WEB
- Gérer la commande vocale
- Gérer le défilement oculaire

## SE FAIRE CONNAÎTRE



- Participation à des cafés associatifs (Association des Paralysés de France APF)
  - Participation à des concours (SOFMER Réadapt'athon)
  - Utilisation des réseaux sociaux (LinkedIn, Instagram)
- avoir un maximum de retours pour apporter la meilleure aide possible ET sensibiliser au manque d'accessibilité aux loisirs.

## MISE EN CIRCULATION DU JEU



- Faire **tester** le prototype par les usagers concernés (rencontres avec l'APF, le CHU de Nantes, ...)
- Mettre en **OpenSource** une notice de fabrication du jeu avec la liste des composants, les modèles 3D et les programmes informatiques
  - Trouver des intermédiaires (FabLabs) pour faciliter la construction du jeu pour les structures et les usagers
  - Créer puis mettre en vente un kit de construction du jeu pour les personnes n'ayant pas accès à certaines machines (Imprimante 3D, ...)

