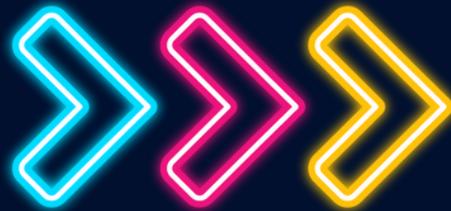




Cofinancé par  
l'Union européenne



# VIDEO GAMES FOR GOOD

Créer des prototypes  
de jeux inclusifs

<https://www.videogames4good.eu>

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne dans le cadre du programme Erasmus+. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission n'est pas responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues. Numéro de projet : 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



YuzuPulse



LogoPsyCom



materahub

VISAS  
IESPĒJAS



Eppas

<b>Durée:</b>	90 – 120 minutes
<b>Age:</b>	20 – 29 ans
<b>Taille du groupe:</b>	Groupe de 5 membres ou peut se faire individuellement
<b>But:</b>	Comprendre les principes de la conception accessible et favoriser la collaboration entre les participants.
<b>Objectifs:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Favoriser l'empathie en encourageant les participants à prendre en compte les divers besoins des utilisateurs</li> <li>• Offrir une expérience utilisateur complète aux joueurs</li> <li>• Promouvoir la résolution de problèmes et les compétences en matière de conception parmi les participants</li> <li>• Introduire le concept de conception inclusive dans le jeu et sensibiliser les participants aux principes de la conception inclusive</li> </ul>
<b>Matériel nécessaire :</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Présentation pour montrer des exemples et introduire le concept</li> <li>• Marqueurs, stylos ou crayons</li> <li>• Modèles de briefs de design</li> <li>• Exemples ou éléments de design disponibles</li> </ul>

Créer des prototypes de jeux accessibles est un atelier conçu pour favoriser l'empathie et promouvoir la conception accessible dans les jeux vidéo. Les participants âgés de 20 à 29 ans, y compris les travailleurs sociaux qui soutiennent les jeunes handicapés ou ayant des troubles spécifiques de l'apprentissage, exploreront les principes de la conception inclusive et accessible. Grâce à des activités collaboratives ou individuelles, les participants développeront des compétences en matière de résolution de problèmes et de réflexion conceptuelle tout en créant leurs propres prototypes de jeux qui répondent aux besoins de divers joueurs.

Cette session de 90 à 120 minutes encourage les participants à concevoir des jeux qui intègrent l'accessibilité et offrent une expérience engageante à tous les joueurs. À la fin de l'atelier, les participants auront acquis une expérience pratique et des connaissances pratiques sur la conception de jeux pour un public diversifié.



# Structure de l'atelier



## 1. Jeu d'échauffement (5 minutes) :

Commencez par un petit jeu interactif pour dynamiser les participants et encourager l'interaction.

## 2. Session de brainstorming : Qu'est-ce que le design accessible ? (10 minutes) :

Posez la question : « Que signifie pour vous le design accessible ? »

Encouragez les participants à partager des exemples de jeux ou de designs qu'ils considèrent comme accessibles.

Notez les réponses sur un tableau blanc ou un tableau à feuilles mobiles.

Introduction au design accessible (15 minutes) :

Présentez un diaporama introduisant le concept de design accessible dans les jeux.

Soulignez l'importance de répondre aux besoins des joueurs ayant des capacités diverses, telles que :

- Les joueurs ayant des déficiences visuelles ou auditives.
- Les joueurs ayant des déficiences motrices ou cognitives.
- Les joueurs ayant des troubles spécifiques de l'apprentissage, etc.
- Présentez des exemples de jeux avec des fonctionnalités telles que des niveaux de difficulté adaptables, la fonctionnalité de synthèse vocale et des repères visuels ou auditifs clairs. Voici une [liste pour commencer](#), mais n'hésitez pas à ajouter vos favoris.
- Conseil aux professionnels : si vous souhaitez en savoir plus sur l'inclusion et l'accessibilité dans les jeux vidéo, consultez notre [guide pour les professionnels](#).

## 3. Mise en place de l'activité (5 minutes) :

- Répartissez les participants en groupes de cinq ou laissez-les travailler par deux.
- Distribuez les modèles de brief de conception et le matériel (marqueurs, stylos et éléments de conception).
- Expliquez le défi : concevoir un prototype de jeu vidéo qui inclut des fonctionnalités d'accessibilité pour les joueurs handicapés ou ayant des troubles d'apprentissage.



#### **4. Phase de conception (40-45 minutes) :**

- Les participants réfléchissent à des idées de jeux, en tenant compte des divers besoins des utilisateurs, tels que :
  - Les joueurs ayant une déficience visuelle ou auditive.
  - Les joueurs ayant une déficience cognitive ou motrice.
  - Les joueurs ayant des troubles spécifiques de l'apprentissage.
- Les équipes utilisent des modèles de conception pour esquisser leurs concepts de jeu.
- Les animateurs fournissent des conseils et des commentaires pendant le processus, encourageant les participants à faire preuve d'esprit critique et de créativité.

#### **5. Présentation et commentaires (20-30 minutes) :**

- Des groupes ou des individus présentent leurs prototypes, en mettant en avant les fonctionnalités accessibles.
- Les pairs et les animateurs fournissent un retour d'information constructif.

#### **6. Synthèse et réflexion (10 minutes) :**

- Rappeler l'importance de la conception inclusive dans les jeux vidéo, en particulier son impact sur les joueurs ayant des capacités et des origines diverses.
- Intégrer le tableau de l'activité de brainstorming :
  - Revoir le tableau créé lors de la session de brainstorming, en passant en revue les points clés et les exemples partagés par les participants.
  - Réfléchir à la manière dont ces idées ont été appliquées pendant la phase de conception et comment elles peuvent être développées.
- Discuter de la manière dont les participants peuvent appliquer ces principes dans d'autres domaines de la vie ou dans des projets futurs.
- Partager des ressources pour approfondir l'apprentissage et encourager les participants à continuer d'explorer le design inclusif.



## ANNEXE



### **Que sont les modèles de conception ?**

Les modèles de conception sont comme une recette ou une feuille de calcul qui vous aide à créer votre propre idée de jeu vidéo. Ils vous guident pas à pas pour que toutes vos idées s'assemblent parfaitement. Voici comment ils fonctionnent :

#### **Nom du jeu :**

#### **Histoire du jeu :**

- Qui sont les personnages ?
- Où se déroule le jeu ?
- Quel est le but ? (par exemple, sauver quelqu'un, gagner une course, trouver un trésor caché).
- Qui peut y jouer ?

Pensez aux **personnes qui joueront à votre jeu**. De quelles fonctionnalités particulières pourraient-elles avoir besoin ? Par exemple :

- Sous-titres pour les joueurs malentendants.
- Options pour les daltoniens qui voient les couleurs différemment.

#### **Qu'est-ce qui le rend amusant ?**

- Résoudre des énigmes ?
- Construire des choses ?
- Explorer de nouveaux mondes ?

Écris ici toutes les parties passionnantes de ton jeu.

#### **Fonctionnalités inclusives :**

Par exemple :

- Des instructions faciles à lire.
- Des personnages de cultures et d'origines différentes.
- Dessine ton idée :
- Dessine un niveau, un personnage ou même le logo du jeu.

#### **Section commentaires :**

Les commentaires vous aident à améliorer votre idée !



# Références



- Erinwingbovo, O. (2024). Finding Identities: Identities in Video Games from a Gender, Race, and Identity Representation. Introduction to games studies. Retrieved from [references](#)
- Lendzhova, V. (2024). Inclusive education and game-based learning for learners with disabilities: Perspectives from teachers in Bulgaria. *Environment and social psychology*, 9 (10). doi: 10.59429/esp.v9i10.3073
- Hersh, M. & Leporini, B. (2018). Serious games, education and inclusion for disabled people. *British journal of educational technology*, 49 (4). doi:10.1111/bjet.12650