



# Soutenance Master 2 Dilipem

Titre du mémoire :

Conception d'un jeu pour un public atteint du syndrome  
de Rett, à travers l'analyse de leurs différents besoins

# Problématique :

Comment concevoir un jeu vidéo destiné à un public  
atteint d'un polyhandicap ?

# Plan :

## Les sujets traités

- Quelques définitions
- Présentation du stage
- La conception du jeu « Dans la peau de... »
- Pistes d'amélioration et conclusions

# Quelques définitions :

Syndrome de  
Rett

Mutation génétique  
sur le chromosome X

CAA

Communication  
Alternative et  
augmentée

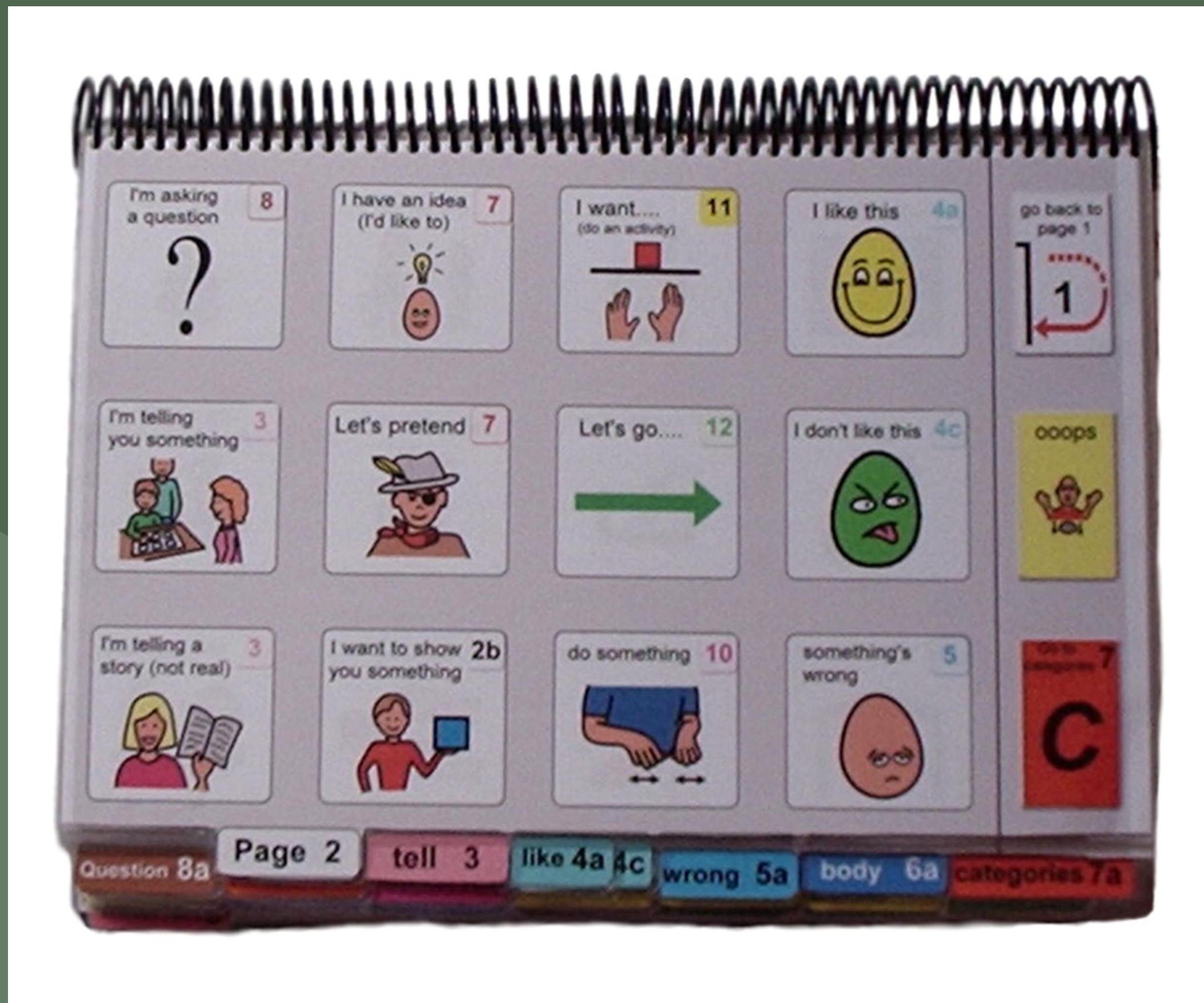
PODD

Tableaux Dynamiques  
à Organisation  
Pragmatique

Eye tracking

Suivi oculaire

# PODD



Source :

Site de l'AFSA (Association Française  
Syndrome D'Angelman)

# Quelques définitions :

Syndrome de  
Rett

Mutation génétique  
sur le chromosome X

CAA

Communication  
Alternative et  
augmentée

PODD

Tableaux Dynamiques  
à Organisation  
Pragmatique

Eye tracking

Suivi oculaire

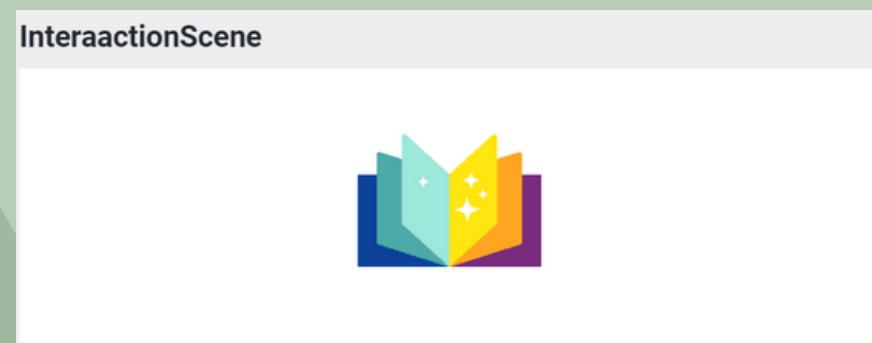
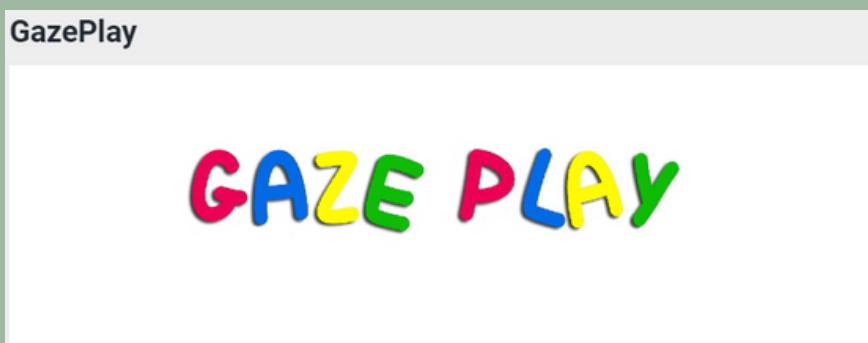
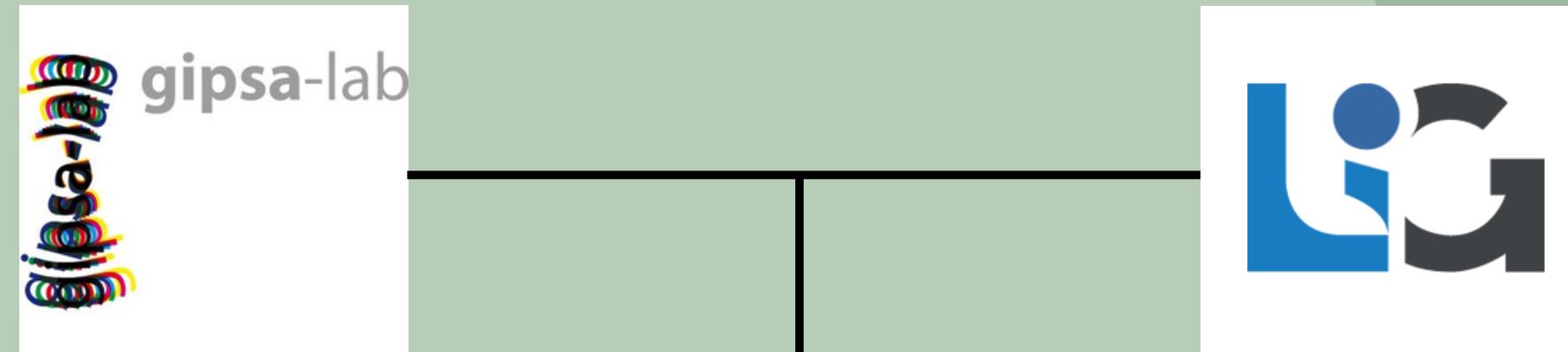
# Eye-tracker



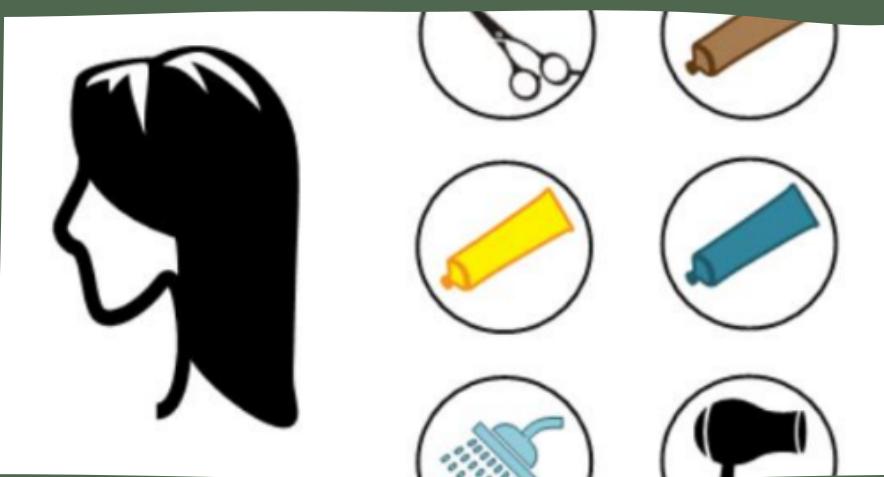
Source :

<https://www.tobiipro.com/product-listing/tobii-pro-glasses-2/> <https://gaming.tobiipro.com/product/eye-tracker-5/>

# Présentation du stage



# La conception du jeu « Dans la peau de... »



# Pistes d'améliorations et conclusions

— Réponses d'un questionnaire anonyme

Au niveau visuel :



Mettre une photo sur le visage du personnage

Aligner les pictogrammes et le texte

Utiliser la même banque d'images

# Au niveau ergonomique



Eviter le second degré



Simplifier la consigne  
Ajouter un support vocal

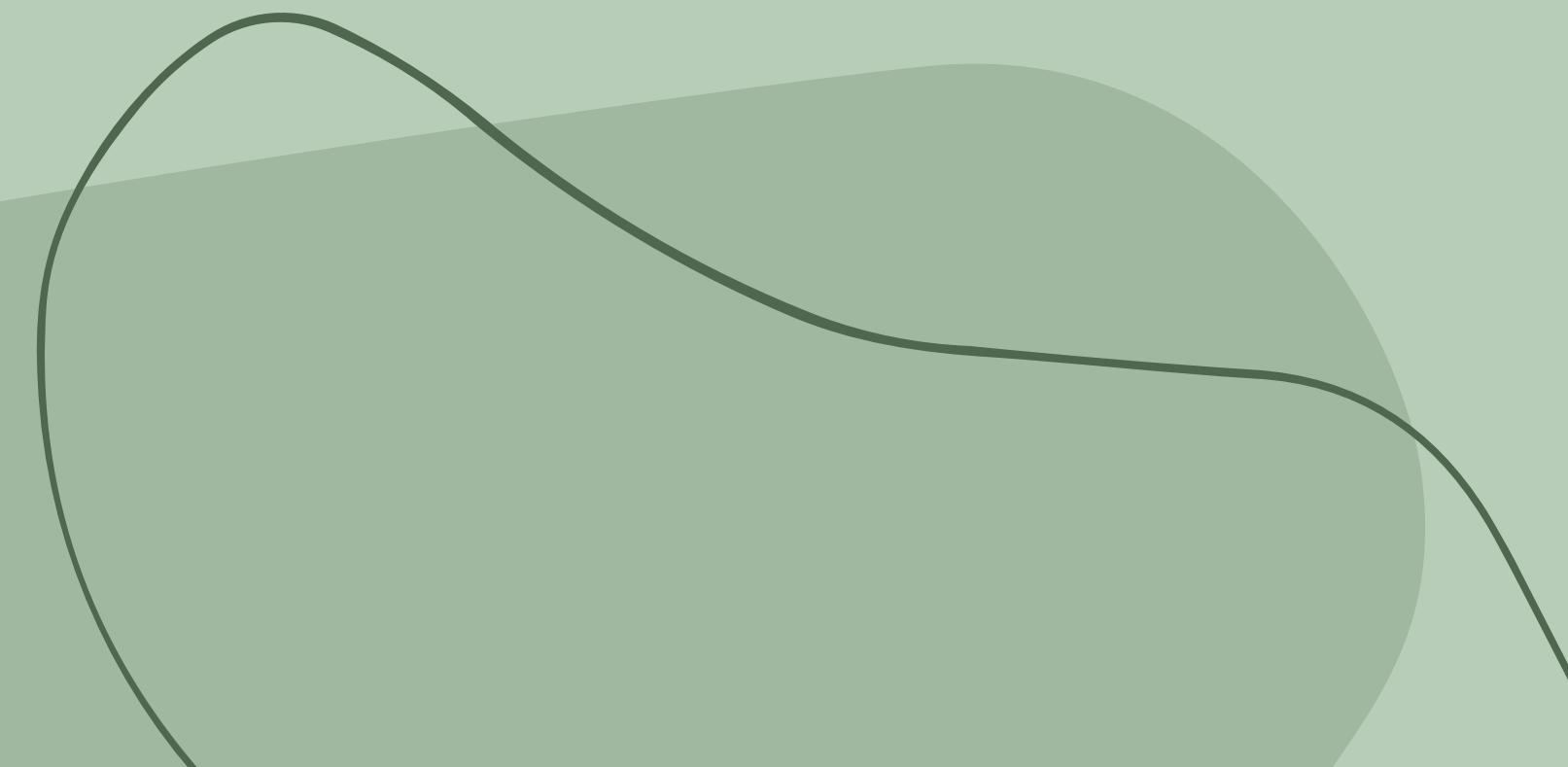
# Conclusions et apports personnels :

Maîtrise du sujet  
Surtout au niveau cognitif

Offrir une diversité dans le jeu  
Ainsi qu'élargir le public

Phase de conception  
Assez courte mais intense

Apports du stage  
Contribution du stage dans la conception



# Merci !

Soyez reconnaissants d'être en  
bonne santé !