

## **Handiz'Game :**

### **Groupe :**

Kitane Mehdi  
Wahbi Amine  
Laurenson Pierre  
Prely Bertrand

### **Motivation :**

Faut-il écrire grand pour qu'un malvoyant puisse lire un texte ?

Les personnes affectés du syndrome de Usher souffrent d'une restriction de leur champ de vision (effet tunnel) et donc il est nécessaire d'écrire plus petit et dans un champ restreint. Ces genres de clichés sont courants et sont ignorés par la majorité de la population.

### **Objectif :**

HandizGame est un programme sous forme de jeu qui permet de sensibiliser le joueur sur différents handicaps. Le jeu est basé sur une recherche d'objets sur une carte ponctuée par différentes questions pertinentes liées aux déficiences posées au joueur tout au long du jeu. Le but du jeu étant de sensibiliser à la question du handicap. Il a pour objectif de faire réaliser, à n'importe qui et de manière ludique, leurs préjugés et de lutter contre les lieux communs.

### **État de l'Art :**

Les jeux sensibilisants au handicap ne sont pas très nombreux, et du moins ne sont pas très connus. Cependant, plusieurs jeux existent :

- Existence de jeux de plateau éducatifs
- [www.keski.fr](http://www.keski.fr) présente différents jeux d'initiation au handicap
- Handifast jeu créé par l'association des paralysés de France qui sensibilise au Handicap
- Jeu SecretCam handicap conçu par le CNAM ( conservatoire national des arts et des métiers ) des Pays de la Loire (<http://www.seriousgamesecretcam2.fr/>)
- Jeu créé par Ubisoft en collaboration avec Handicap International (<http://www.handigosolidaires.com/>)

Beaucoup d'activités et d'événements en situation réelle sont organisés par de nombreuses associations mais très peu de programmes informatique permettent de s'initier au Handicap ( quel qu'il soit ).

Sur le campus de l'insa, on retrouve l'association HandizGood ([www.handizgood.insa-lyon.fr](http://www.handizgood.insa-lyon.fr)) qui œuvre dans ce domaine. Nous pensons que celle ci pourrait nous apporter une

aide.

En ce qui concerne les ressources documentaires sur le Handicap pour le Quizz, nous retrouvons sur internet plusieurs sites qui traitent de ce sujet , et qui peuvent nous aider à préparer nos questions. Le sujet est vaste, il faut essayer de bien trier les données collectées (sur internet, ou grâce à l'association handizgood, ou encore à la bibliothèque) pour établir nos questions et notre « mode initiation » et ne pas tomber sur des questions communes et non pertinentes.(Exemple :

[https://www.aide.ulaval.ca/cms/Accueil/Situations\\_de\\_handicap/Sensibilisation/Mythes\\_pr\\_ejuges](https://www.aide.ulaval.ca/cms/Accueil/Situations_de_handicap/Sensibilisation/Mythes_pr_ejuges) <http://www.lecole-ensemble.org/pdf/decouverte.pdf> )

## Principales Fonctions :

Le jeu se déroule dans un environnement choisit (optionnellement) par le joueur dès le départ (hopital, rue, maison). Le personnage principal est un étudiant qui rencontre au fur et à mesure des patients sur la carte, ces derniers ont chacun un handicap différent et ont tous perdus un objet qui leur est indispensable ou un objet de la vie courante. Le but du jeu est de ramener ces objets le plus vite possible au patient. La question de la sensibilisation au handicap se situera surtout dans le Quizz. Le choix des objets et de l'environnement permet d'illustrer les difficultés qu' ont les handicapés à réaliser des tâches du quotidien.

En effet, le jeu s'arrête lorsque le temps est écoulé, ce dernier représente le temps de vie du joueur. Ensuite le score du joueur est défini en fonction du temps de jeu.

Chaque mission remplie offre du temps au joueur et chaque mission échouée en consomme un peu plus.

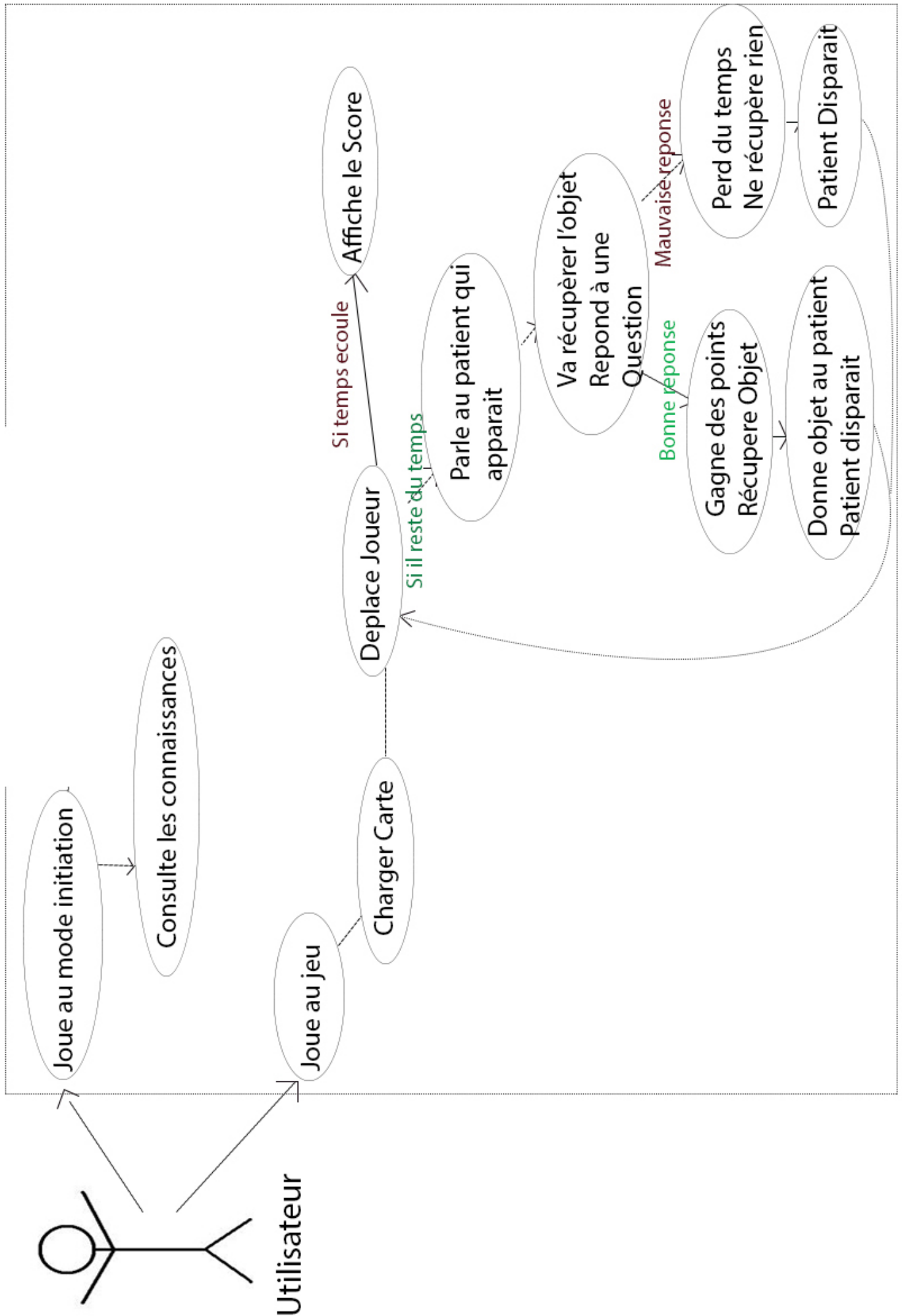
Avant de récupérer chaque objet, une question à choix multiple sur le handicap du patient concerné est posée. Il faut y répondre juste pour pouvoir récupérer l'objet.

De plus, à l'exécution du jeu deux possibilités sont offertes. Soit jouer au jeu directement, soit en apprendre plus sur le handicap et se sensibiliser au handicap. (Ceci permettrait aussi d'être plus performant dans le jeu, et d'obtenir un meilleur score).

## Fonctionnalités :

- Possibilité de se déplacer dans une carte et d'interagir avec l'environnement, les objets et les personnages
- Quizz avec questions sélectionnées à partir d'une Base de donnée
- Mode d'apprentissage sur le handicap (séparé du jeu) avec mémorisation du cours déjà vu
- Affichage du score et statistiques de progression
- Optionnel :
  - Base de donnée en ligne (Pourquoi pas la possibilité de mettre à jour le jeu par l'association Handizgood)
  - Possibilité de choisir différents environnements





# Diagramme des Classes

