MUX211 - Accessibilité des jeux vidéo

Mis à jour le 17-07-2026

Code : MUX211

Unité d'enseignement de type cours

6 crédits

Volume horaire de référence (+/- 10%) : **50 heures**

Responsabilité nationale :
EPN05 - Informatique / Jérôme DUPIRE

Contact national :

EPN05 - Informatique

2 rue Conté
33.1.4A
75003 Paris
01 40 27 22 40
Agnès Lapierre
agnes.lapierre@lecnam.net

Présentation

Objectifs pédagogiques

Connaitre le fonctionnement humain en situation d'interaction avec un système numérique.
Acquérir les notions de base dans les champs du handicap, de l'accessibilité et de l'inclusion.
Comprendre les enjeux de l'activité vidéo ludique, maitriser le modèle du flow et mettre en regard les questions d'accessibilité.
Acquérir une compréhension des problématiques liées aux différences de fonctionnement et de capacité des personnes en situation de handicap, dans l'activité de jeu vidéo.

Compétences

Être capable d'identifier et d'analyser des situations de blocage ou d'inconfort dans des pratiques numériques et, en particulier, vidéoludiques.
Être capable de concevoir, développer et/ou déployer des solutions simples, matérielles ou logicielles, pour rendre la pratique vidéo ludique accessible aux joueurs et joueuses en situation de handicap.

Programme

Contenu

Rappels sur le fonctionnement humain typique
Théories et modèles du handicap et de l'accessibilité
Présentation du contexte spécifique du jeu vidéo et de sa pratique
Rappels d'IHM, introduction aux typologies de jeux vidéo et conséquences sur l'accessibilité de l'activité.
Approches logicielles de l'accessibilité des jeux vidéo
Approches matérielles de l'accessibilité des jeux vidéo
Introduction à la recherche utilisateur et aux méthodes de conception participatives.
Introduction aux playtests avec des personnes en situation de handicap

Modalités de validation

- Contrôle continu
- Projet(s)