

Des jeux vidéo conçus pour les déficients visuels

Ils font l'actu À l'école d'ingénieurs Polytech, les étudiants ont mis au point des jeux vidéo pour mal-voyants, testés et approuvés par les élèves de l'Institut Clément-Ader

C'est une chaîne de solidarité totalement innovante qui s'est mise en place. En amont, des étudiants en 3^e année de Polytech, école d'ingénieurs de l'université de Nice-Sophia Antipolis, basée à Sophia, qui imaginent et conçoivent des jeux vidéo pour déficients visuels. De l'autre, des enfants et adolescents mal ou non-voyants, scolarisés à l'Institut d'éducation sensorielle Clément-Ader ou à l'école spécialisée du Château, qui jouent les rôles d'experts. Leur rôle : tester et noter ces jeux vidéo pédagogiques et ludiques conçus par leurs aînés, tous futurs ingénieurs en informatique. Et justement, cette séance de tests, baptisée journée « DeVint » (sigle pour déficients visuels et nouvelles technologies), s'est déroulée à l'Institut Clément-Ader dans des salles de classe reconverties en temples du jeu vidéo.

Devant un ordinateur, Nathan, 11 ans, est concentré sur « Start racing », un jeu de course de voiture



Nathan, 11 ans, élève à l'Institut Clément-Ader, a testé les jeux vidéo imaginés et conçus par les étudiants ingénieurs de Polytech' Nice-Sophia.
(Photo Frantz Bouton)

res imaginé par Vincent, 20 ans. « Le but : être plus rapide que ton concurrent en passant le plus vite possible les vitesses, explique cet

étudiant ingénieur. Pour cela, il faut appuyer sur une touche du clavier dès que le voyant vert s'allume à l'écran. » Ronronnement du mo-

teur, clic d'enclenchement des vitesses, paysages qui défilent... Tout y est dans ce jeu vidéo apparemment très simple.

« Cela a nécessité deux semaines de travail à plein-temps, souligne Vincent. Pour réaliser le graphisme, ajouter les bruits, choisir les couleurs, calculer le tout pour l'intégrer dans un programme informatique. » De savants calculs qui échappent à Nathan. Totalemment absorbé par cette folle course sur ordi, il lâche juste un « super-sympa, ce jeu ! »

Retenu par l'Unesco

Mots à reconstituer, questions pour un champion, construction de routes, course de voitures... Au total, une vingtaine de jeux, conçus par les étudiants de Polytech, ont été passés au banc d'essai et approuvés par les élèves. Non commercialisés, ils sont offerts à l'Institut Clément-Ader comme à l'école spécialisée du Château pour être utilisés en classe.

« Et c'est là l'intérêt de ces journées que nous avons lancées depuis une dizaine d'années, explique Jean-Paul Stromboni, maître de conférence à Polytech et organisateur de « DeVint ». Sensibiliser nos étudiants en informatique aux problématiques liées au handicap visuel afin d'imaginer des outils pour mieux les contourner. Comme la voix de synthèse, mais aussi un choix adapté de graphismes, couleurs, contrastes, luminosité, bruits... »

À Polytech Nice-Sophia, les étudiants ingénieurs sont formés à l'entraide et à l'ingéniosité. Pour lever les barrières du handicap visuel en rendant accessibles jeux et programmes informatiques. Pas un hasard si, lors des Journées de l'innovation, organisées en mars dernier au siège de l'Unesco à Paris, le projet DeVint de Polytech a été retenu et inscrit au « boulevard des innovations ». Félicitations.

VÉRONIQUE MARS
vmars@nicematin.fr