

Serious Game – Test de la vue

Étudiant : **Cristiana Lima Coelho**
Professeur : **Alexandre Cotting**

Résumé

Ce projet vise à fournir un prototype pour dépister les problèmes de vue chez les enfants dans des communautés à faibles ressources informatiques. Nous avons débuté par l'analyse des Serious Games existants de tests de l'acuité visuelle, suivi d'entrevues pour recueillir les besoins des futurs utilisateurs. Ensuite, nous avons créé un Product Backlog et développé le prototype, évalué par des enfants et des adultes travaillant avec des enfants.

Introduction

- Environ 1 enfant sur 5 a des problèmes de vues dans le monde
- Les pays en développement n'ont pas la possibilité ni la logistique de faire un programme de dépistage dans les écoles
- Katia Steinfeld du centre hospitalier universitaire vaudois (CHUV) décide de développer un jeu qui teste la vue des enfants
- Un prototype a déjà été créé mais ce n'est qu'un site Web qui fait un test de vue basique
- Le but de ce projet est de savoir s'il est nécessaire de changer le prototype en Serious game, de créer un Product Backlog après analyse des besoins des potentiels futurs utilisateurs, réaliser ce re-design, ainsi que son fonctionnement, afin d'améliorer le prototype

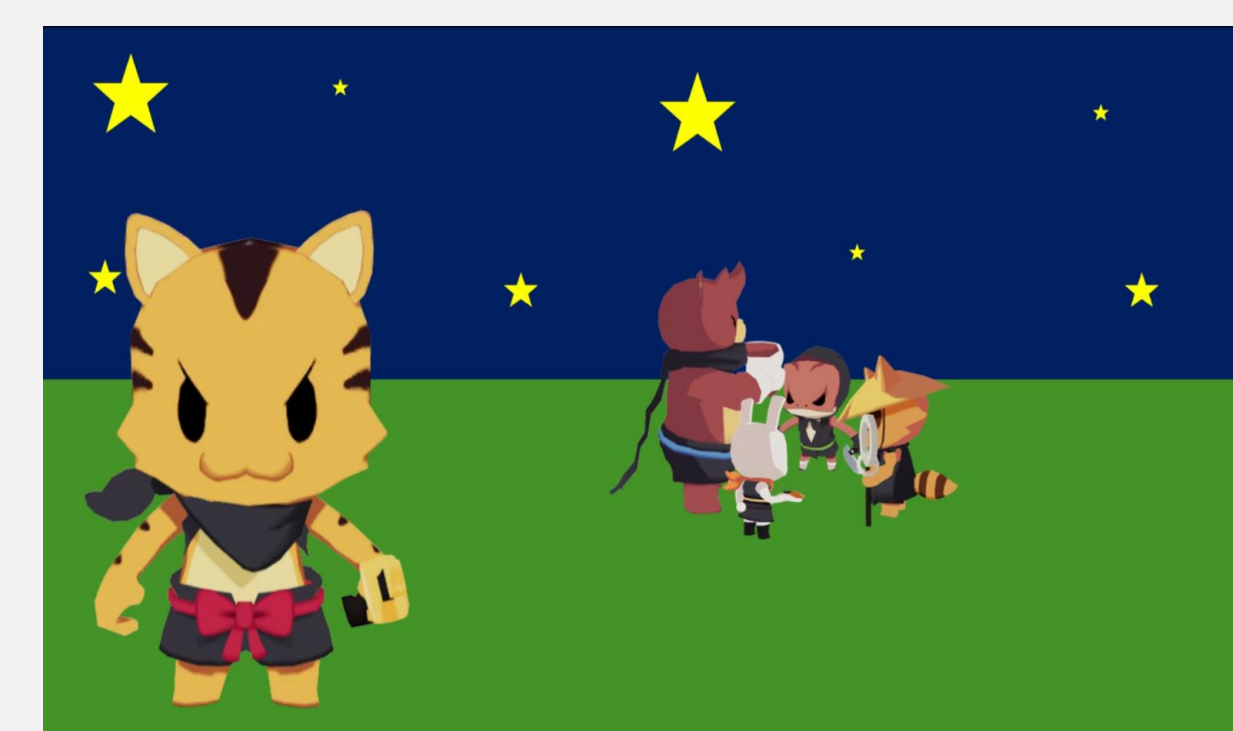
Étapes

- Analyse des Serious games existant sur le test de l'acuité visuelle
- Création de propositions de Mockups de la nouvelle interface du prototype au niveau du test de vue
- Entrevues avec des enfants ainsi que d'adultes qui travaillent avec des enfants pour avoir leur avis sur le prototype du CHUV et sur les Mockups afin de les améliorer
- Création d'un Product Backlog des besoins des utilisateurs
- Développement d'un nouveau site Web pour changer le test de vue en Serious Game
- Création d'un script pouvant tester l'algorithme de test de la vue afin de proposer des améliorations
- Evaluation du prototype par des enfants ainsi que des adultes qui travaillent avec des enfants

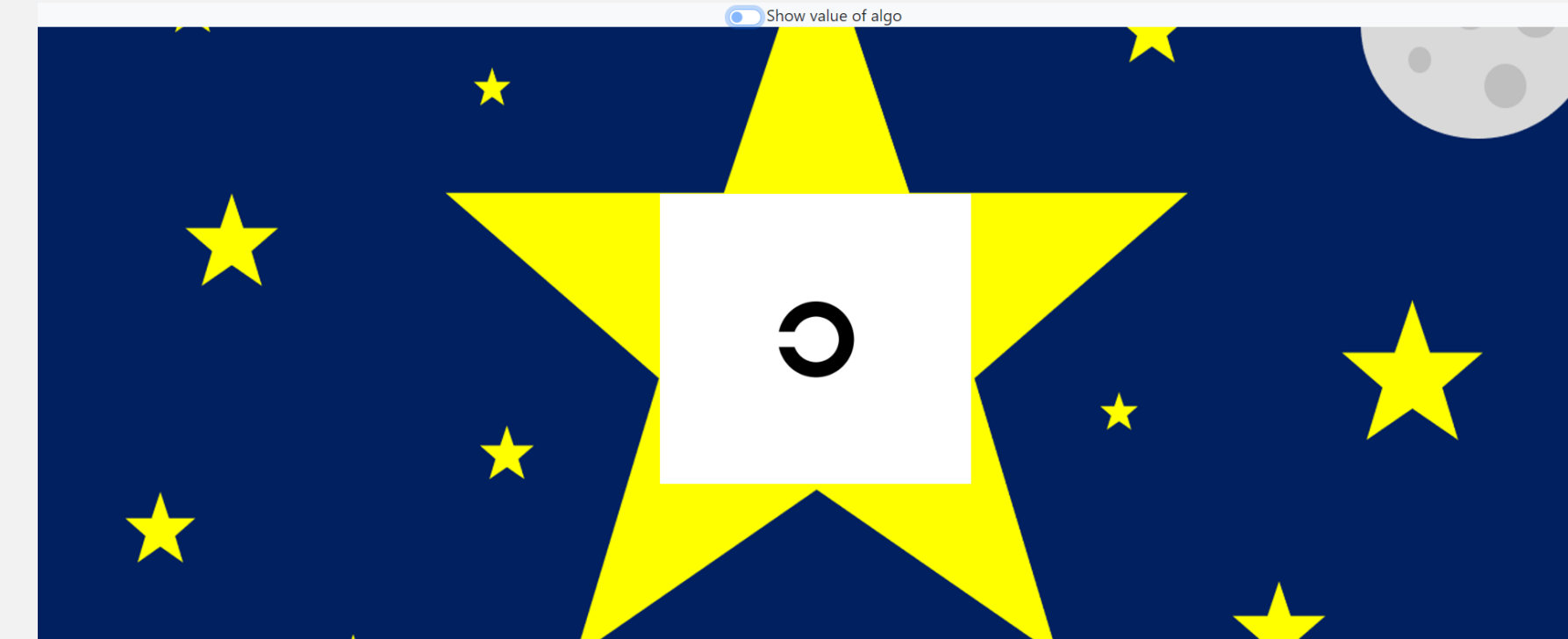
Résultats

Quelques captures d'écran pour illustrer la séquence du jeu

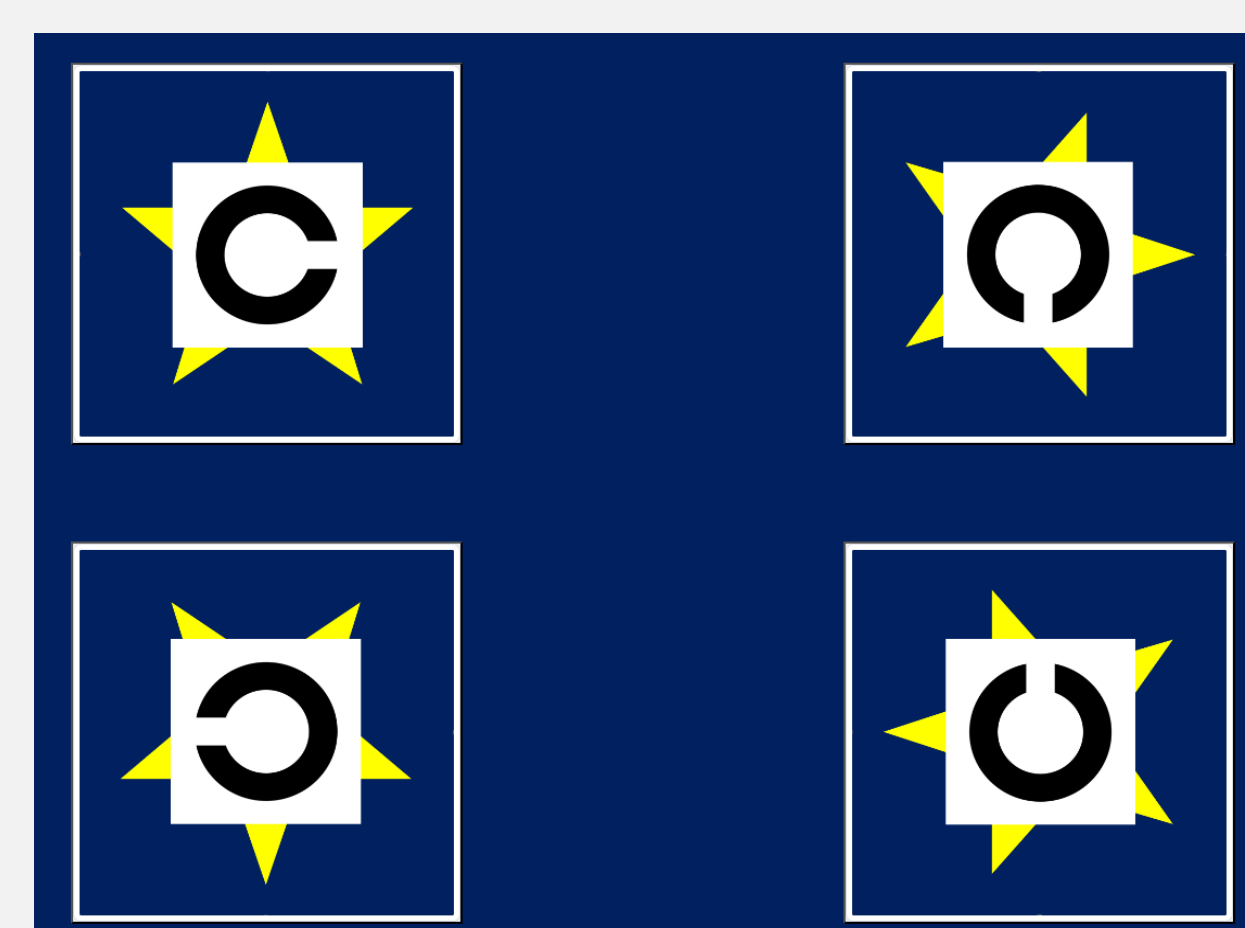
- Voici une image de la scène d'introduction qui sert à expliquer le but du jeu



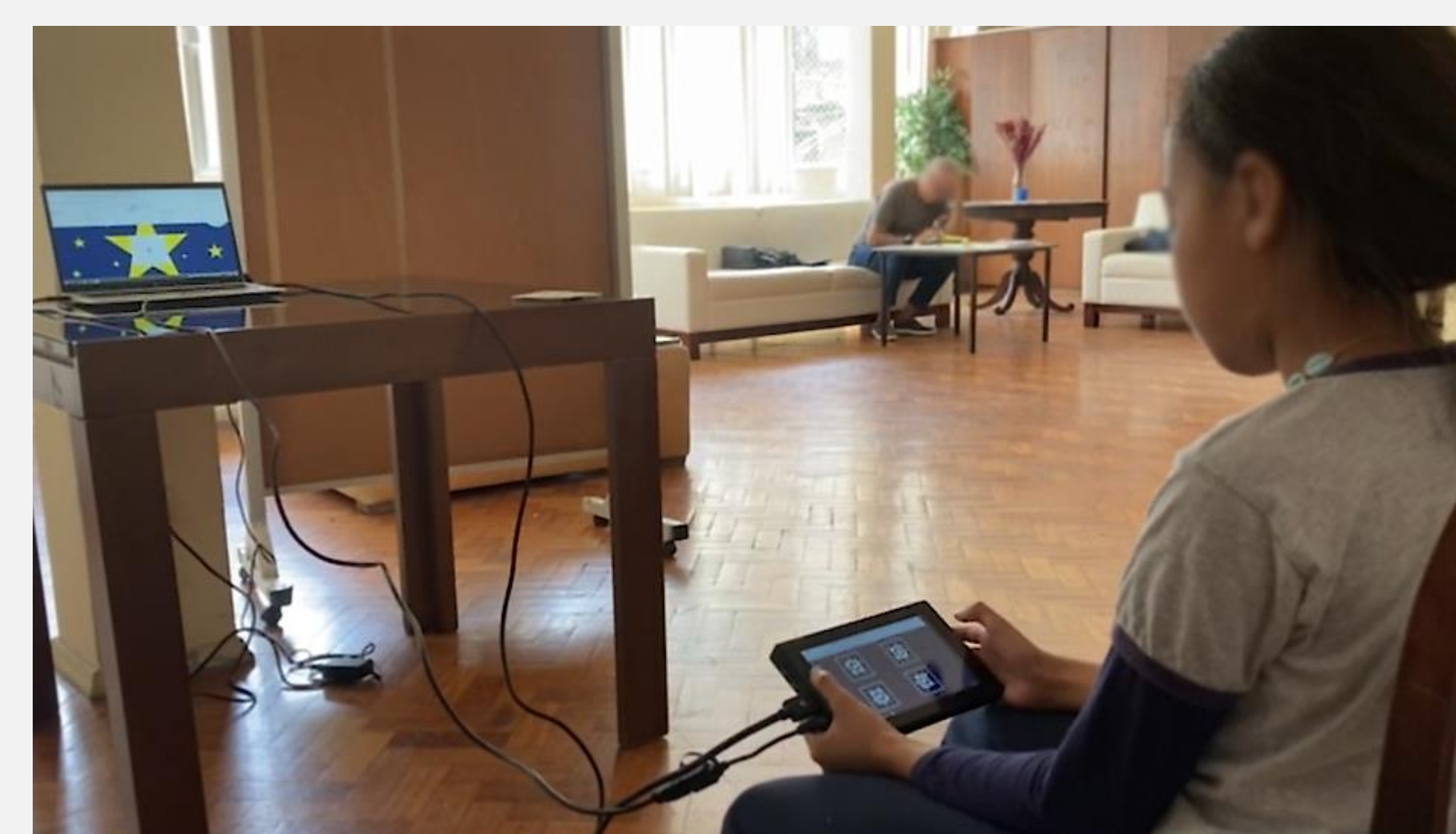
- Voici 3 images de la partie jouable



Sur l'écran d'ordinateur



Sur l'écran tactile



Une enfant brésilienne qui teste le jeu

Conclusions

- Les résultats obtenus en montrant que l'usage d'un Serious Game aide à attirer plus l'attention des enfants et pourra donc faciliter ce genre de tests dans le futur auprès de ce jeune public
- Ce prototype de jeu permettra au CHUV de trouver du financement pour pouvoir continuer à le développer
- Les évaluations en milieu scolaire au Brésil se poursuivront