

PREMIÈRE ÉDITION EUROPÉENNE À PARIS !

## Game Accessibility Conference

Une journée de conférences entièrement consacrée à l'accessibilité des jeux vidéo pour les joueurs en situation de handicap

Face au succès des deux premières éditions américaines, et alors que la prise en compte de l'accessibilité des jeux vidéo connaît un essor remarquable depuis ces dernières années, l'**IGDA Game Accessibility SIG**, le **Cnam** et **CapGame** organisent la première **Game Accessibility conference Europe**.

Entre présentations et networking, cet événement se positionne comme un moment d'échange et de partage de bonnes pratiques, permettant aux participants de bénéficier des expériences d'acteurs et d'experts du domaine et de pouvoir développer leur propre démarche au sein de leur structure. Il offrira ainsi aux professionnels et futurs professionnels de l'industrie des jeux vidéo l'occasion de se confronter aux avancées récentes et futures de l'accessibilité des jeux vidéo.

La diversité des présentations et des participants - industriels et universitaires, indies et gros studios - permettra d'aborder de nombreux sujets : l'accessibilité cognitive des jeux vidéo, pourquoi et comment installer un laboratoire de technologies inclusives, que faire et ne pas faire pour l'inclusion des joueurs daltoniens, ou retours d'expérience de joueurs handicapés moteur, avec **Tara Voelker (Xbox)**, **Mark Friend (PlayStation)**, **Douglas Pennant (Creative Assembly)** et **Jamie Knight (BBC)**, **Vivek Gohil** et bien d'autres !

► Les billets sont en vente dès maintenant sur [www.gaconf.com](http://www.gaconf.com)

+ tarif spécial pour les étudiants



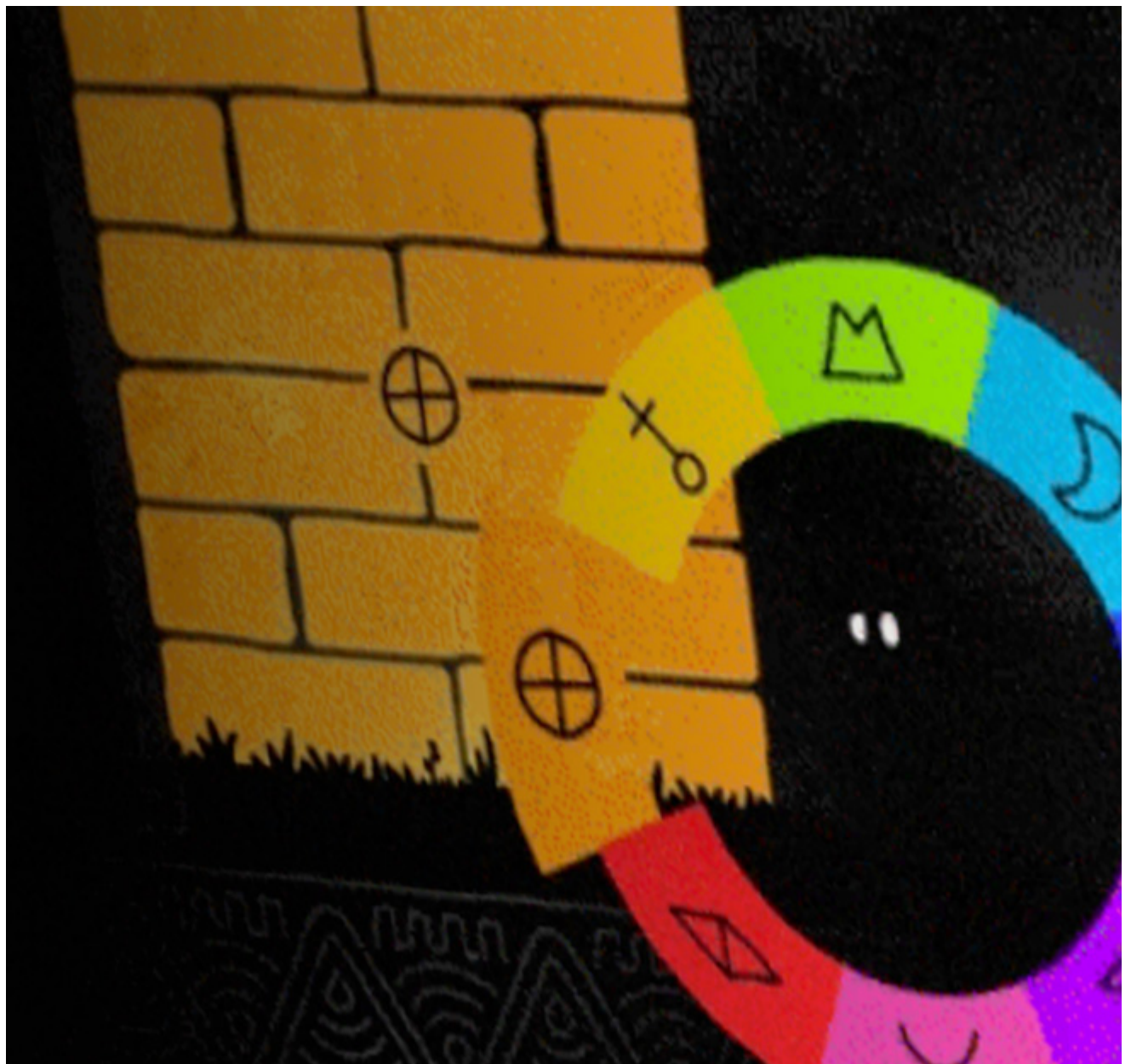
Organisé par **IGDA Game Accessibility SIG**, le **Cnam** et **CapGame** :



avec le soutien de :



et de :





22 octobre 2018

Paris Saint-Martin/Conté

*"So happy to have first hand accounts from players about their gaming experience"*

**Nikki Crenshaw**, UX researcher, **Blizzard**

*"Fantastic day at GAConf celebrating and getting tons of hot game accessibility tips!"*

**Jenny Lay-Flurrie**, chief accessibility officer, **Microsoft**

*"Literally the most informative conference I've been to in a very long time!"*

**David Tisserand**, UR Process Manager, **Ubisoft**