



Intersections

Translation, Accessibility, Inclusion:
Keeping users in the loop

*Translation, Accessibilité, Inclusion :
Rien pour les publics... sans ces publics*

Thursday 22 October

*Presentations in English unless otherwise specified,
live (machine) translated captions available*

- 08:30 **Onsite welcome** and connection time
- 09:00 **Conference opening: Introduction and context**
- 09:30 **Hanna Lassarre** (Panthea, onsite): **Innovative solutions for surtitling and theatre accessibility**
- 10:00 **Sabien Hanoulle** (University of Antwerp, online): **From keeping users in the loop to putting users in the lead**
- 10:30 **Bárbara Amor** (University of València, online): **Accessibility and inclusion in the classroom**
- 11:00 Coffee break
- 11:30 **Sara Vecchiato** (University of Udine, online), **Gian Pietro Zaccomer** (University of Udine), **Mario Casini** (Complexity Education Project): **Comprehension difficulties of antibiotic product notices for under-educated users**
- 12:00 **Student research presentations** (onsite)
- 12:30 **Lunch break**

- 14:00 **Jūlija Rastorgujeva** (Ventspils University of Applied Sciences, Latvia, online) and **Vlada Hmeļevska** (blind accessibility expert, SOCINTEGRA, Latvia): **Keeping blind users in the loop: Expert user evaluation of Latvian audio description for silent films**
- 14:30 **Pierre Voué** (Université Libre de Bruxelles, Université Catholique de Louvain, online): **AI-generated museum audiodescriptions... keeping users in the loop**
- 15:00 **Pierre-Yves Houlmont** (Haute École Albert Jacquard, Namur, online) and **María Isabel Rivas Ginel** (Université Catholique de Louvain): **Accessibility literacy in videogame development and education**
- 15:30 **Coffee break**
- 16:00 **Miguel Ángel Oliva Zamora** (Universitat Autònoma de Barcelona, onsite): **Connecting Game Accessibility and Localisation through Easy-to-Understand Language**
- 16:30 **Charlottesville Courtois** (Université de Montréal, online): **Bilingual small games: How Queer artists choose to reach their audience**
- 17:00 **Anna Bevilacqua** (University of Bologna, onsite): **Gender-fair language and non-binary representation perception in narrative videogames: what can we gather from Steam user reviews?**

Vendredi 23 octobre

Sauf indication contraire, les échanges ont lieu en français, avec possibilité de sous-titres avec traduction automatique

- 09:30 **Ouverture journée : Introduction et contexte**
- 10:00 **Laëtitia Monrond** (SNCF Réseau, online): **Un service accessibilité à l'écoute de son public**
- 10:30 **Table ronde 1 : voix des publics et des associations qui les représentent**
- 11:15 **Pause-café**

- 11:45 **Table ronde 2 : voix des institutions accueillant les publics**
- 12:30 **Pause déjeuner**
- 13:45 **Table Ronde 3 : Focus LSF**
- 14:30 **Thomas Frelet** (UX designer, Latitude Cartagène & Centrale Lyon/Télécom Paris, onsite): **Une approche centrée sur l'humain dans les processus de design dédiés à la cartographie**
- 15:00 **Pause-café**
- 15:30 **Activité interactive : réfléchir aux besoins des publics différents avec AR Tour Builder et AR Tour Experience**
- 17:00 **Clôture des journées**

