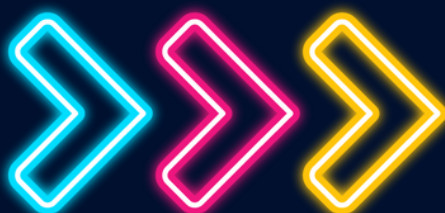




Spolufinancováno
Evropskou unií



VIDEO GAMES FOR GOOD

Vytváření
inkluzivních herních
prototypů

<https://www.videogames4good.eu>

Financováno Evropskou unií. Názory vyjádřené jsou názory autora a neodráží nutně oficiální stanovisko Evropské unie či Evropské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za vyjádřené názory nenese odpovědnost. Číslo projektu: 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



YuzuPulse



LogoPsyCom.



materahub

VISAS
IESPĚJAS



Eppas

Délka:	90 – 120 minut
Věk:	20 – 29 let
Velikost skupiny:	Skupina 5 členů nebo lze provést individuálně
Záměr:	Pochopit principy přístupného designu a podporovat spolupráci mezi účastníky.
Cíle:	• Podporovat empatii povzbuzováním účastníků, aby zvážili různé potřeby uživatelů • Poskytnout hráčům kompletní uživatelský zážitek • Podporovat mezi účastníky schopnosti řešit problémy a navrhovat myšlení • Představit koncept inkluzivního designu ve hrách a také seznámit účastníky s principy inkluzivního designu
Potřebný materiál:	Prezentace k ukázce příkladů a představení konceptu Fixy, pera nebo tužky Návrh krátkých šablon Příklady nebo dostupné designové prvky

Vytváření přístupných herních prototypů je workshop určený k podpoře empatie a podpoře přístupného designu ve videohrách. Účastníci ve věku 20–29 let, včetně pracovníků s mládeží podporujících mladé lidi s postižením nebo specifickými poruchami učení, budou zkoumat principy inkluzivního a přístupného designu. Prostřednictvím společných nebo individuálních aktivit si účastníci rozvinou dovednosti v oblasti řešení problémů a designového myšlení a zároveň budou vytvářet své vlastní herní prototypy, které řeší potřeby různých hráčů.

Tato 90–120 minutová aktivita vybízí účastníky, aby navrhovali hry, které zahrnují dostupnost a poskytují poutavý zážitek pro všechny hráče. Na konci workshopu získají účastníci praktické zkušenosti a praktické vhledy do navrhování her pro různorodé publikum.



Struktura workshopu



1. Icebreaker a energiser (5 minut):

Začněte krátkou interaktivní hrou, která účastníkům dodá energii a podpoří interakci.

2. Brainstorming: Co je přístupný design? (10 minut):

Položte si otázku: Co pro vás znamená přístupný design?

Vyzvěte účastníky, aby sdíleli příklady her nebo návrhů, o kterých se domnívají, že jsou dostupné.

Zaznamenejte odpovědi na tabuli nebo flip chart.

Úvod do přístupného designu (15 minut):

Prezentujte prezentaci představující koncept přístupného designu ve hrách.

Zdůrazněte důležitost řešení potřeb hráčů s různými schopnostmi, jako jsou:

- Hráči se zrakovým nebo sluchovým postižením.
- Hráči s motorickým nebo kognitivním postižením.
- Hráči se specifickými poruchami učení atd.
- Předvedte příklady her s funkcemi, jako jsou přizpůsobitelné úrovně obtížnosti, funkce převodu textu na řeč a jasné vizuální nebo sluchové podněty. Zde je **seznam pro začátek**, ale můžete přidat své oblíbené.
- Tip pro profesionály: Pokud byste se chtěli dozvědět více o začlenění a přístupnosti ve videohrách, podívejte se na naši **příručku pro profesionály**.

3. Nastavení aktivity (5 minut):

- Rozdělte účastníky do skupin po pěti nebo jim umožněte pracovat ve dvojicích.
- Distribuuje krátké šablony návrhu a materiály (značky, pera a prvky návrhu).
- Vysvětlete výzvu: navrhnete prototyp videohry, která obsahuje funkce usnadnění pro hráče s postižením nebo poruchami učení.

4. Fáze návrhu (40–45 minut):

- Účastníci vymýšlejí nápady na hry s ohledem na různé potřeby uživatelů, jako jsou:
 - Hráči se zrakovým nebo sluchovým postižením.
 - Hráči s kognitivním nebo motorickým postižením.
 - Hráči se specifickými poruchami učení
- Týmy používají šablony návrhů k nastínění svých herních konceptů.
- Facilitátoři poskytují během procesu vedení a zpětnou vazbu a povzbuzují účastníky ke kritickému a kreativnímu myšlení.

5. Prezentace a zpětná vazba (20–30 minut):

- Skupiny nebo jednotlivci představují své prototypy a zdůrazňují dostupné funkce.
- Kolegové a facilitátoři poskytují konstruktivní zpětnou vazbu.

6. Závěr a reflexe (10 minut):

- Zopakujte si význam inkluzivního designu ve videohrách, zejména jeho dopad na hráče s různými schopnostmi a prostředím.
- Zahrňte graf z brainstormingové aktivity:
 - Znovu se podívejte na tabulku vytvořenou během brainstormingu, projděte si klíčové body a příklady sdílené účastníky.
 - Zamyslete se nad tím, jak byly tyto myšlenky aplikovány ve fázi návrhu a jak je lze rozšířit.
- Diskutujte o tom, jak mohou účastníci uplatnit tyto principy v jiných oblastech života nebo budoucích projektech.
- Sdílejte zdroje pro další vzdělávání a povzbuzujte účastníky, aby pokračovali ve zkoumání inkluzivního designu.



Příloha



Co jsou to šablony dizajnu?

Šablony dizajnu jsou jako recept nebo pracovní list, který vám pomůže vytvořit si vlastní nápad na videohru. Vedou vás krok za krokem, aby se všechny vaše nápady dokonale spojily. Zde je návod, jak fungují:

Název hry:

Příběh hry:

- Kdo jsou postavy?
- Kde se hra odehrává?
- Co je cílem? (např. zachránit někoho, vyhrát závod, najít skrytý poklad).
- Kdo to může hrát?

Přemýšlejte o lidech, kteří budou hrát vaši hru. Jaké speciální funkce mohou potřebovat? Například:

- Titulky pro hráče, kteří neslyší.
- Barvoslepé možnosti pro hráče, kteří vidí barvy jinak.

Co z toho dělá zábavu?

- Řešit hádanky?
- Stavět věci?
- Prozkoumat nové světy?

Sem napište všechny vzrušující části vaší hry.

Včetně funkcí:

Například:

- Snadno čitelný návod.
- Postavy z různých kultur a prostředí.

Nakresli svůj nápad:

- Nakreslete úroveň, postavu nebo dokonce logo hry.

Sekce zpětné vazby:

Zpětná vazba vám pomůže zlepšit váš nápad!



Zdroje



- Erinmwingbovo, O. (2024). Finding Identities: Identities in Video Games from a Gender, Race, and Identity Representation. Introduction to games studies. Získané z references.
- Lendzhova, V. (2024). Inclusive education and game-based learning for learners with disabilities: Perspectives from teachers in Bulgaria. Environment and social psychology, 9 (10). doi: 10.59429/esp.v9i10.3073
- Hersh, M. & Leporini, B. (2018). Serious games, education and inclusion for disabled people. British journal of educational technology, 49 (4). doi:10.1111/bjet.12650