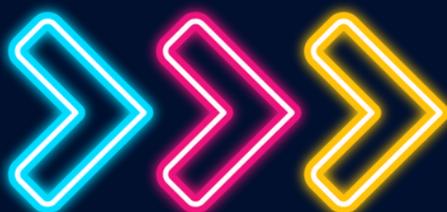




Cofinanziato  
dall'Unione europea



# VIDEO GAMES FOR GOOD

Creare prototipi di  
gioco inclusivi

<https://www.videogames4good.eu>

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione europea nell'ambito del programma Erasmus+. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute. Numero del progetto: 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



YuzuPulse



LogoPsyCom



materahub

VISAS  
IESPĒJAS



Eppas

<b>Durata:</b>	90 – 120 minuti
<b>Età:</b>	20 – 29 anni
<b>Numero partecipanti:</b>	Gruppo di 5 membri o può essere fatto individualmente
<b>Scopo:</b>	Comprendere i principi della progettazione accessibile e promuovere la collaborazione tra i partecipanti.
<b>Obiettivi:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promuovere l'empatia incoraggiando i partecipanti a prendere in considerazione le diverse esigenze degli utenti.</li> <li>• Fornire ai giocatori una user experience completa</li> <li>• Promuovere le capacità di problem solving e design thinking tra i partecipanti.</li> <li>• Introdurre il concetto di design inclusivo nel gioco e sensibilizzare i partecipanti ai principi del design inclusivo.</li> </ul>
<b>Materiale richiesto:</b>	Presentazione per mostrare esempi e introdurre il concetto Pennarelli, penne o matite Modelli di brief di progettazione Esempi o elementi di design disponibili

Creare prototipi di giochi accessibili è un workshop progettato per favorire l'empatia e promuovere la progettazione accessibile nei videogiochi. I partecipanti di età compresa tra i 20 e i 29 anni, compresi gli operatori giovanili che supportano giovani con disabilità o disturbi specifici dell'apprendimento, esploreranno i principi della progettazione inclusiva e accessibile. Attraverso attività collaborative o individuali, i partecipanti svilupperanno capacità di problem solving e di progettazione, creando i propri prototipi di gioco che rispondono alle esigenze di giocatori diversi. Questa sessione di 90-120 minuti incoraggia i partecipanti a progettare giochi che abbraccino l'accessibilità e forniscano un'esperienza coinvolgente per tutti i giocatori. Alla fine del workshop, i partecipanti acquisiranno esperienza concreta e approfondimenti pratici sulla progettazione di giochi per un pubblico eterogeneo.



# Struttura del workshop



## 1. Rompighiaccio ed energiser (5 minuti):

Iniziate con un breve gioco interattivo per stimolare i partecipanti e incoraggiare l'interazione.

## 2. Sessione di brainstorming: Che cos'è il design accessibile? (10 minuti):

Ponete la domanda: "Cosa significa per voi design accessibile?".

Incoraggiate i partecipanti a condividere esempi di giochi o progetti che ritengono accessibili.

Registrate le risposte su una lavagna.

### Introduzione al design accessibile (15 minuti):

Mostrate una presentazione che introduca il concetto di design accessibile nel gioco. Evidenziate l'importanza di rispondere alle esigenze dei giocatori con diverse abilità, come ad esempio:

- Giocatori con problemi di vista o di udito.
- Giocatori con disabilità motorie o cognitive.
- Giocatori con disturbi specifici dell'apprendimento, ecc.
- Presentate esempi di giochi con caratteristiche quali livelli di difficoltà adattabili, funzionalità text-to-speech e chiare indicazioni visive o uditive. Ecco un [elenco per cominciare](#), ma sentitevi liberi di aggiungere i vostri preferiti.

Suggerimento per i professionisti: Se volete saperne di più sull'inclusione e l'accessibilità nei videogiochi, consultate la nostra **Guida per i professionisti**.

## 3. Preparazione dell'attività (5 minuti):

Dividete i partecipanti in gruppi di cinque o lasciateli lavorare a coppie.

- Distribuire i modelli di brief e i materiali (pennarelli, penne ed elementi di design).
- Spiegare la sfida: progettare un prototipo di videogioco che includa funzioni di accessibilità per i giocatori con disabilità o disturbi dell'apprendimento.

#### **4. Fase di progettazione (40-45 minuti):**

- I partecipanti fanno un brainstorming di idee di gioco, tenendo conto delle diverse esigenze degli utenti, come ad esempio:
  - Giocatori con problemi di vista o di udito.
  - Giocatori con disabilità cognitive o motorie.
  - Giocatori con disturbi specifici dell'apprendimento
- Le squadre utilizzano modelli di progettazione per delineare i loro concetti di gioco.

I facilitatori forniscono indicazioni e feedback durante il processo, incoraggiando i partecipanti a pensare in modo critico e creativo.

#### **5. Presentazione e feedback (20-30 minuti):**

- I gruppi o i singoli presentano i loro prototipi, evidenziando le caratteristiche accessibili.
- I partecipanti e i facilitatori forniscono un feedback costruttivo.

#### **6. Conclusione e riflessione (10 minuti):**

- Riepilogate l'importanza della progettazione inclusiva nei videogiochi, in particolare il suo impatto sui giocatori con abilità e background diversi.
- Incorporate il grafico dell'attività di brainstorming:
  - Riesaminate il grafico creato durante la sessione di brainstorming, rivedendo i punti chiave e gli esempi condivisi dai partecipanti.
  - Riflettete su come queste idee sono state applicate durante la fase di progettazione e su come possono essere ampliate.
- Discutete su come i partecipanti possano applicare questi principi in altre aree della vita o in progetti futuri.
- Condividete le risorse per un ulteriore apprendimento e incoraggiate i partecipanti a continuare a esplorare il design inclusivo.



## ALLEGATI



### **Cosa sono i modelli di design?**

I modelli di design sono come una ricetta o un foglio di lavoro che vi aiuta a creare la vostra idea di videogioco. Vi guidano passo dopo passo per assicurarvi che tutte le vostre idee si realizzino perfettamente. Ecco come funzionano:

#### **Nome del gioco:**

#### **Trama del gioco:**

- Chi sono i protagonisti?
- Dove si svolge il gioco?
- Qual è l'obiettivo? (es. salvare qualcuno, vincere una gara, trovare un tesoro nascosto).
- Chi può giocare?

Pensate alle **persone che giocheranno al vostro gioco**. Di quali caratteristiche speciali potrebbero aver bisogno? Per esempio:

- Sottotitoli per i giocatori non udenti.
- Opzioni per daltonici per i giocatori che vedono i colori in modo diverso.

#### **Cosa lo rende divertente?**

- Risolvere puzzle?
- Costruire oggetti?
- Esplorare nuovi mondi?

Scrivete qui tutte le parti più emozionanti del vostro gioco.

#### **Caratteristiche inclusive:**

Per esempio:

- Istruzioni facili da leggere.
- Personaggi di culture e provenienze diverse.
- Disegnate la vostra idea:
- Disegnate un livello, un personaggio o persino il logo del gioco.

#### **Sezione Feedback:**

I feedback aiutano a migliorare la vostra idea!



# Riferimenti



- Erinwingbovo, O. (2024). Finding Identities: Identities in Video Games from a Gender, Race, and Identity Representation. Introduction to games studies. Estratto dai riferimenti
- 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