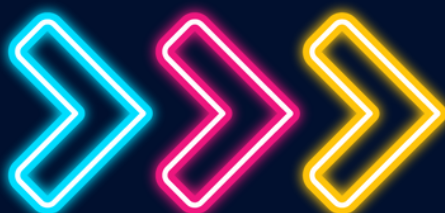




Līdzfinansē
Eiropas Savienība



VIDEO GAMES FOR GOOD

Iekļaujošu spēļu
prototipu izveide

<https://www.videogames4good.eu>

Šis projekts ir finansēts ar Eiropas Komisijas atbalstu programmas Erasmus+ ietvaros. Šī publikācija atspoguļo tikai autora viedokli, un Komisija neuzņemas atbildību par tajā ietvertās informācijas iespējamo izmantošanu. Projekta numurs: 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



YuzuPulse



LogoPsyCom



materahub

VISAS
IESPĒJAS



Eppas

Ilgums:	90 – 120 minūtes
Vecums:	20 – 29 gadi
Grupas lielums:	Grupa no 5 dalībniekiem vai var veikt individuāli.
Mērķis:	Izprast pieejama dizaina principus un veicināt dalībnieku sadarbību.
Uzdevumi:	• Veicināt empātiju, mudinot dalībniekus ņemt vērā lietotāju dažādās vajadzības. • Nodrošināt pilnvērtīgu lietotāja pieredzi spēlētājiem. • Veicināt problēmu risināšanas un dizaina domāšanas prasmes dalībnieku vidū. • Iepazīstināt ar iekļaujošā dizaina koncepciju spēlēs, kā arī veicināt dalībnieku izpratni par iekļaujošā dizaina principiem.
Nepieciešamie materiāli:	Prezentācija, lai parādītu piemērus un iepazīstinātu ar konceptu Marķieri, pildspalvas vai zīmuļi Dizaina kopsavilkuma veidnes Piemēri vai pieejamie dizaina elementi

“Pieejamu spēļu prototipu izveide” ir darbnīca, kuras mērķis ir veicināt empātiju un sekmēt pieejamu dizainu videospēlēs. Dalībnieki vecumā no 20 līdz 29 gadiem, tostarp jaunatnes darbinieki, kas atbalsta jauniešus ar invaliditāti vai specifiskiem mācīšanās traucējumiem, pētīs iekļaujoša un pieejama dizaina principus. Veicot kopīgas vai individuālas aktivitātes, dalībnieki attīstīs problēmu risināšanas un dizaina domāšanas prasmes, vienlaikus radot savus spēļu prototipus, kas atbilst dažādu spēlētāju vajadzībām.

Šī 90-120 minūšu ilgā nodarbība mudina dalībniekus izstrādāt spēles, kas ietver pieejamību un nodrošina saistošu pieredzi visiem spēlētājiem. Semināra beigās dalībnieki iegūs praktisku pieredzi un praktisku ieskatu spēļu izstrādē daudzveidīgai auditorijai.



Darbnīcas struktūra



1. Ledus laušanas spēle (5 minūtes):

Sāciet ar īsu interaktīvu spēli, lai dalībniekus aktivizētu un veicinātu mijiedarbību.

2. Prāta vētras sesija: Kas ir pieejams dizains? (10 minūtes):

Uzdodiet jautājumu: "Ko jums nozīmē pieejams dizains?"

Aiciniet dalībniekus dalīties ar spēļu vai dizaina piemēriem, kas, viņuprāt, ir pieejami.

Atbildes rakstiet uz tāfeles vai lielas papīra lapas.

Ievads pieejamā dizainā (15 minūtes):

Prezentējiet prezentāciju ar slaidrādēm, iepazīstinot ar pieejamā dizaina konceptu spēlēs.

Uzsveriet, cik svarīgi ir pievērsties spēlētāju ar dažādām vajadzībām, piemēram:

- Spēlētāji ar redzes vai dzirdes traucējumiem.
- Spēlētāji ar kustību vai uztveres traucējumiem.
- Spēlētāji ar specifiskiem mācīšanās traucējumiem u. c.
- Parādiet spēļu piemērus ar tādām funkcijām kā pielāgojami grūtības līmeņi, teksta aizstāšanas ar runas funkciju un skaidriem vizuāliem vai audiāliem norādījumiem. Šeit ir saraksts, lai sāktu to, bet nekautrējieties pievienot savus iecienītākos.
- Padoms profesionāļiem: Ja vēlaties uzzināt vairāk par iekļaušanu un pieejamību videospēlēs, iepazīstieties ar mūsu **rokasgrāmatu profesionāļiem**.

3. Aktivitātes uzstādīšana (5 minūtes):

- Sadaliet dalībniekus grupās pa pieciem vai ļaujiet viņiem strādāt pāros.
- Izdaliet dizaina kopsavilkuma veidnes un materiālus (marķierus, pildspalvas un dizaina elementus).
- Paskaidrojiet uzdevumu: izstrādājiēt videospēles prototipu, kas ietver pieejamības funkcijas spēlētājiem ar invaliditāti vai mācīšanās traucējumiem.

4. Dizaina fāze (40–45 minūtes):

- Dalībnieki prāta vētras veidā apspriež spēļu idejas, ņemot vērā dažādas lietotāju vajadzības, piemēram:
 - Spēlētāji ar redzes vai dzirdes traucējumiem.
 - Spēlētāji ar kognitīviem vai kustību traucējumiem.
 - Spēlētāji ar specifiskiem mācīšanās traucējumiem.
- Komandas izmanto dizaina veidnes, lai ieskicētu savas spēles koncepcijas.
- Procesa laikā moderatori sniedz norādījumus un atgriezenisko saiti, mudinot dalībniekus domāt kritiski un radoši.

5. Prezentācija un atsauksmes (20–30 minūtes):

- Grupas vai atsevišķi dalībnieki prezentē savus prototipus, uzsverot pieejamības funkcijas.
- Kolēģi un koordinatori sniedz konstruktīvu atgriezenisko saiti.

6. Kopsavilkums un pārdomas (10 minūtes):

- Apkopo iekļaujošā dizaina nozīmi videospēlēs, jo īpaši tā ietekmi uz spēlētājiem ar dažādām spējām un izcelsmi.
- Ievietojiet diagrammu no prāta vētras aktivitātes:
 - Atkārtoti aplūkojiet prāta vētras sesijas laikā izveidoto diagrammu, pārskatot galvenos punktus un piemērus, ar kuriem dalījās dalībnieki.
 - Pārdomājiet, kā šīs idejas tika pielietotas izstrādes posmā un kā tās var paplašināt.
- Apspriediet, kā dalībnieki var piemērot šos principus citās dzīves jomās vai nākotnes projektos.
- Apmainieties ar resursiem turpmākai mācīšanai un mudiniet dalībniekus turpināt pētīt iekļaujošu dizainu.



PIELIKUMS



Kas ir dizaina veidnes?

Dizaina veidnes ir kā recepte vai darba lapa, kas palīdz jums izveidot savu videospēles ideju. Tie sniedz jums norādījumus soli pa solim, lai visas jūsu idejas būtu ideāli apvienotas. Lūk, kā tās darbojas:

Spēles nosaukums:

Spēles stāsts:

- Kas ir personāži?
- Kur notiek spēle?
- Kāds ir mērķis? (piemēram, glābt kādu, uzvarēt sacensībās, atrast paslēptu dārgumu).
- Kas to var spēlēt?

Padomājiet par **cilvēkiem, kuri spēlēs jūsu spēli**. Kādas īpašas funkcijas viņiem varētu būt nepieciešamas? Piemēram:

- Subtitri spēlētājiem, kuri nedzird.
- Krāsu neredzīgo iespējas spēlētājiem, kuri redz krāsas atšķirīgi.

Kas to padara jautru?

- Risināt mīklas?
- Veidot lietas?
- Izpētīt jaunas pasaules?

Uzrakstiet visas aizraujošās spēles daļas šeit.

Iekļaujošas funkcijas:

Piemēram:

- Viegli lasāmas instrukcijas.
- Dažādu kultūru un vides rakstzīmes.
- Uzzīmējiet savu ideju:
- Uzzīmējiet līmeni, personāžu vai pat spēles logotipu.

Atgriezeniskās saites sadaļa:

Atsauksmes palīdz uzlabot ideju!!



Atsauces



- Erinmwingbovo, O. (2024). Finding Identities: Identities in Video Games from a Gender, Race, and Identity Representation. Introduction to games studies. Retrieved from [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