

Адаптација на наставни содржини за ученици со СПУ
Што е специфичната попреченост во учењето (СПУ)?

Преводи за игри и визуелни упатства за дислексија и играчи со оштетен слух

Вовед

Добрите, читливи визуелни знаци помагаат да се направи пријатна игра за секого. Но, тоа може да им користи на играчите со дислексија уште повеќе, бидејќи овие играчи може да имаат проблеми со читање на некои текстови или со навигација во визуелната средина преполна со стимули.

Зошто се потребни овие упатства?

Звучите се клучни за некои аспекти на играта: дијалози, навигација во **3D** околина и звучни знаци кои укажуваат на состојба (звук што потврдува дејство или музичко парче што укажува на движење напред во приказната/енигмата). Тие мора да бидат дополнети со визуелна помош.

Упатства

Замена на аудио знаци

Не правете звуци само за да разберете што се случува во играта.

Користете преводи и за елементи на околината во пристап сличен на филмовите. Ако има растечки заканувачки ветер во вашиот амбиент на играта, прикажете поднаслов велејќи „[заканувачкиот ветер расте]“. Користете аудио повратни информации што информираат за состојбата на играта (прикажете „Кликувања на отворена врата, надежна музика отекува“ на пример).

Наведете кој зборува и покажете ја неговата насока според позицијата на играчот ако е можно.

Најдобар пример: **Fortnite** мобилен: прстен во средината на екранот ги симболизира звуците и нивните насоки.



Слика 1. Пример за замена на аудио знак во Fortnite (извор: phonearena.com).

Корисничко искуство (UX) наспроти кориснички интерфејс (UI)

UX

Корисничкото искуство (UX) е информативна архитектура на играта, што покажува каде да се складира и како да се пристапи до информации. Поентата е да се направат информации достапни без премногу интеракции и когнитивно оптоварување.

UI

Корисничкиот интерфејс (UI) е составен од визуелни елементи кои му помагаат на играчот да се движи и да комуницира со играта: икони, здравствени ленти, патокази...

UI ги следи принципите на визуелниот дизајн за да ги направи информациите лесни за разбирање и постапување.

Графика во движење

Движењето, менувањето на боите и анимациите на визуелните елементи го поттикнува испраќањето на информации, го води плеерот и дава повратни информации при интеракција со интерфејсот.

Принципи на визуелниот дизајн

Користење на графичка табела

Треба да се стремиме кон конзистентност, без тоа на играчот му треба когнитивен напор за да се прилагоди на интерфејсот кој постојано се менува. Пред да започнете да правите прозорци и елементи на интерфејсот, мора да поставите некои правила во врска со бојата, текстот, положбата на елементите, типографијата и иконографијата. Како треба да изгледаат кога се избираат, лебдат или кликуваат?

Распоред

Распоредот е за организирање на визуелните елементи: како да ги распоредите и комбинирате на кохезивен начин користејќи интуиција. На пример, ставањето на името на непријателот блиску до лентата за здравје значи дека тоа е здравјето на непријателот.

Принципи на графиката во движење

Одговор

Интеракциите треба да бидат брзи, а кликувањето треба да биде флуидно.

Намера

Фокусот и вниманието на играчот се насочува кон одредени патеки за поедноставување на навигацијата. На пример, движење надолу на менито што води до копче на дното.

Свесност

Елементите се однесуваат на начин кој зависи од нивната околина.

На пример, лентата за здравје се прикажува над непријателот кога се гледа или се појавува текст на совет за алатка над елементот каде што плеерот лебди со глумчето.

Конзистентност

Елементите реагираат на кохезивен начин насекаде во играта.

Физичка интуиција

Тешкиот предмет треба да се движи бавно и тешко да се запре. Користете ја вашата интуиција за гравитацијата и тежината за да ви помогне да го пренесете значењето, како и **12**-те принципи на анимациите.

Принципи на **Dys friendly** кориснички интерфејс (UI)

Високиот контраст и дислексијата не се совпаѓаат добро

Користете пастелни позадини наместо бои со висок контраст. Претпочитајте темно сиви текстови наместо црни кога користите бела позадина.

Бидете внимателни со фонтовите

Фонтовите што се „погодни за непријатни работи“ имаат зголемено растојание меѓу линиите и различни типографски елементи за буквите. Идеално користете ги фонтовите **Dyslexie** или **Open Dyslexic**. Во спротивно, користете **sans-serif** фонтови (**Arial, Open Sans, Verdana...**).

Ако е можно, оставете ги играчите да го сменат фонтоот. Големината на фонтоот треба да биде над **12**.

Задржете го текстот краток

Не надминувајте повеќе од **45** знаци по линија.

Не преоптоварувајте го стилот на текстот

Користете задебелени букви, но не закосени или подвлечени, бидејќи тие го менуваат целокупниот облик на буквите и го прават непотребно тешко читањето за играчите со дислексија.

Вклучете алатки за читливост

Користете алатки за текст во говор. Без разлика дали се алатки од трета страна или само-направени аудио клипови на некој што ги чита редовите.

Поделете ја функционалноста

Не ставајте премногу функции во еден екран, или одделни екрани/менија или нека екранот е јасно поделен.

Дозвовете прилагодувања

Најиделано е да им дозволите на корисниците да изберат фонтови, зголемување на текстот, текст и бои на позадината.

Зајакнете го текстот со графика

Поддржете или заменете ги текстовите со икони, бидејќи тоа го прави читањето попријатно и полесно пронаоѓањето информации.

Заклучок

Секогаш кога е можно, дополнете го звукот со визуелни знаци. За да дизајнирате добар кориснички интерфејс, следете ги принципите на графичкиот дизајн и додајте ги упатствата што се достапни за пријатели со дислексија за да не ги оставите играчите на страна.

Ресурси и референци

- Redka, M. (2019, April 5). UI/UX Design for Users with Dyslexia. Retrieved from <http://www.instantshift.com/2019/04/05/ui-ux-design-for-dyslexia-users/>
- [Riot Games]. (2018, December 13). 'So You Wanna Make Games?? | Episode 9: User Interface Design' [Video File]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=sc3h5JXtlzw>
- Game accessibility guidelines. (n.d.). <https://gameaccessibilityguidelines.com/>
- [AlanBeckerTutorials]. (2017, May 30). '12 Principles of Animation (Official Full Series)' [Video File]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=sc3h5JXtlzw>

Слики

- (n.d.)? (n.d.). Example of audio cue replacement in Fortnite. <https://i-cdn.phonearena.com/images/articles/318807-image/fortnite-mobile-interface-indicators.jpg>



Финансирано од Европска Унија

Овој проект е финансиран со поддршка од Европската комисија. Оваа публикација ги одразува само гледиштата на авторот и Комисијата не може да биде одговорна за каква било злоупотреба што може да се направи од информациите содржани во неа.

Код на проектот: 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Ова дело е лиценцирано под меѓународна лиценца Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Дознајте повеќе за D-ESL на: <https://www.d-esl.eu>