Idei pentru designul jocurilor video incluzive folosite la ora de limbă modernă

Principii incluzive la realizarea unui joc video

Creați un joc adaptat nevoilor elevilor

Introducere

Cei doi piloni pentru menținerea jucătorilor angrenați în joc sunt utilizabilitatea și implicarea (mai exact capacitatea de implicare). Ambele sunt importante pentru că un joc poate fi utilizabil, dar plictisitor, sau poate fi grozav, dar cu o utilizare frustrantă. În această fișă informativă ne vom concentra asupra factorului de utilizabilitate.

Termeni

UX: user experience, cu alte cuvinte experiența generală a unei persoane de a folosi un produs, cum ar fi un site web sau o aplicație de calculator, în special în ceea ce privește ușurința sau plăcerea cu care este utilizat (preluat din Oxford Languages).

Orbirea neintențională: atunci când suntem concentrați pe o sarcină, nu reușim să observăm stimulii care nu sunt implicați.

De ce sunt necesare aceste sugestii?

O abordare UX se referă la folosirea unui sistem și proprietatea acestuia de a-și angaja utilizatorii, dar se referă și la considerente de ordin incluziv.

Calitatea învățării va fi afectată de mulți factori, printre care atenția, motivația și emoția noastră.

Pentru elevii cu TSI este și mai important să urmeze aceste îndrumări, deoarece acești utilizatori pot avea dificultăți cu volumul de muncă, memoria și evaluarea informațiilor.

Memoria

Cu cât sunt mai multe informații disponibile pentru jucători, cu atât rămân mai puține informații de învățat și de reținut. Aceasta se numește recunoaștere în loc de reamintire și de aceea o interfață aglomerată împiedică jucătorii să-și amintească elemente.

Figura 1. Exemplu de interfață care reduce încărcarea memoriei utilizatorului. (sursa: celiahodent.com)

Reduceți încărcarea memoriei prin folosirea elementelor de joc pentru a maximiza conținutul de învățare.

Atenția

Deși credem că ne pricepem să analizăm mediul înconjurător, de fapt avem resursele atenționale destul de limitate.

În plus, a le cere jucătorilor să execute mai multe sarcini în timp ce descoperă și învață despre un joc nou, îi poate determina să piardă informații importante din cauza orbirii neintenționale

.

Nu cereți mai multe sarcini: cereți jucătorilor să înțeleagă un singur element de joc, apoi adăugați mai multe elemente sau conținut de învățare.

Sugestii

Utilizabilitate

Utilizabilitatea se referă la capacitatea jocului de a fi folosit, ceea ce presupune luarea în considerare a limitărilor umane în ceea ce privește percepția, atenția și memoria.

Euristice de utilizare de luat în seamă atunci când proiectați un joc:

Semne și feedback

Oferă informații semnificative despre sistem.

Semne de invitare: atrag atenția pentru a încuraja jucătorul să facă ceva.

Semne de informare: informează despre o stare; ar trebui să fie lizibile, dar nu trebuie să atragă prea mult atenția (cu excepția cazului în care apare o stare critică de tipul „aproape de sfârșitul jocului”).

Figura 2. Exemple de semne informative în jocuri. (sursa: celiahodent.com)

Feedback: fiecare acțiune a jucătorului ar trebui să conțină feedback. Ajută jucătorul să înțeleagă și să învețe mecanica jocului. Este ca și cum ați lua un lift; dacă apăsați butonul și nu există feedback, aproape că striviți butonul, neștiind dacă sistemul v-a înțeles intenția, ceea ce este frustrant.

Sfat: folosiți roșu pentru amenințări imediate și pentru lovituri.
Portocaliu pentru numele dușmanilor sau bara de sănătate.
Verde pentru sănătatea jucătorilor.

Claritate

Toate informațiile transmise trebuie să fie percepute ca fiind destinate, iar textul trebuie să fie lizibil.

Se aplică mai multor elemente: font de text, dimensiune, culoare, contrast, interfață: organizare, ierarhie, context și iconografie.

Folosește legile Gestalt pentru **Apropiere, Similaritate, Continuitate, Delimitare și Obiect vs. Fundal.**

- **Apropierea:**

Percepem obiectele care sunt apropiate unele de altele ca fiind unite.

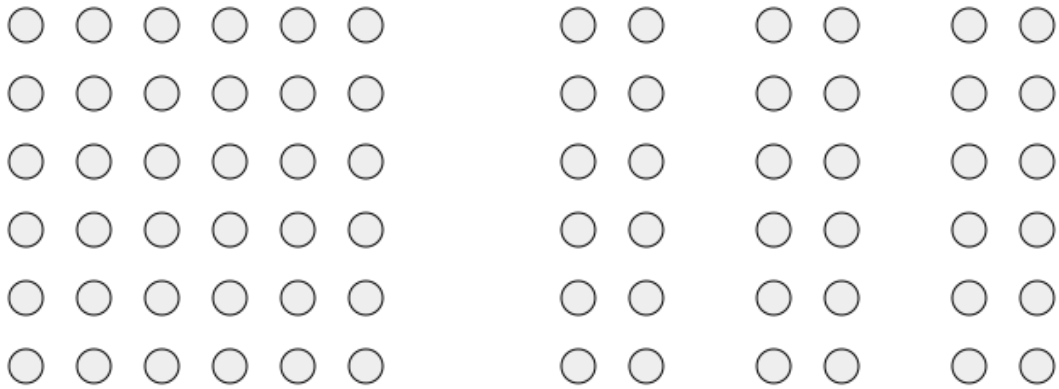

Figura 3. Exemplu de proximitate in legile Gestalt. (sursa: Wikimedia Commons)

- **Similaritatea**

Elementele care au asemănări vizuale (culoare, formă, iconografie) pot fi grupate. Poate ajuta la identificarea articolelor care aparțin unor categorii similare sau diferite.

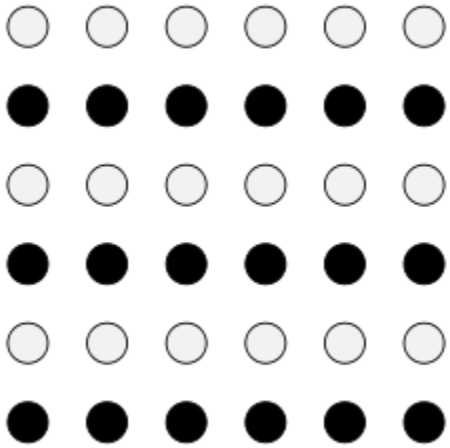

Figura 4. Exemplu de similaritate. Legile Gestalt. (sursa: Wikimedia Commons)

- **Continuitatea**

Continuitatea apare atunci când ochiul este ghidat să se deplaseze de la un obiect la altul. Un element parțial în viziune oferă posibilitatea de a considera că există elemente sau interacțiuni suplimentare.

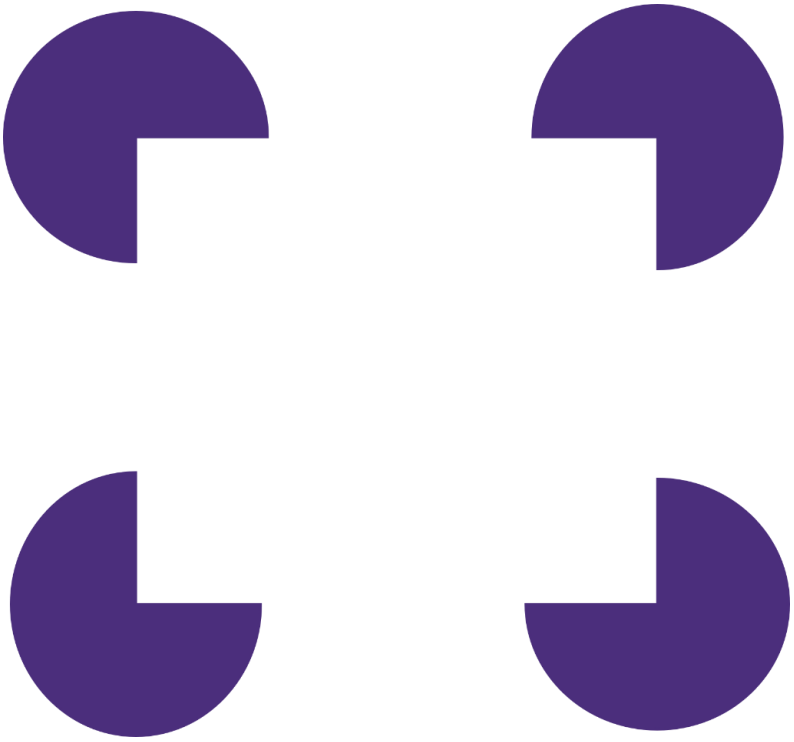

Figura 5. Exemplu de continuitate. Legile Gestalt

- **Delimitarea**

Noi percepem formele ca fiind întregi chiar și atunci când sunt incomplete. Percepția noastră umple golul vizual. Stările de încărcare și contoarele de finalizare pot beneficia de acest lucru.

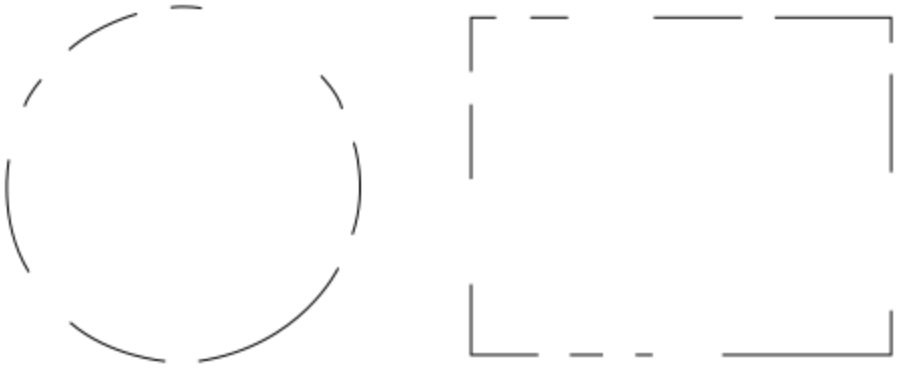

Figura 6. Exemplu de delimitare. Legile Gestalt. (sursa: Wikimedia Commons)

- **Plan principal vs. plan secund**

Stă în capacitatea noastră de a separa elementele care se află în planuri diferite și în abilitatea noastră de a distinge figurile în prim plan de fundal. Fenomenul se realizează prin stratificare, contrast și ierarhia informațiilor.

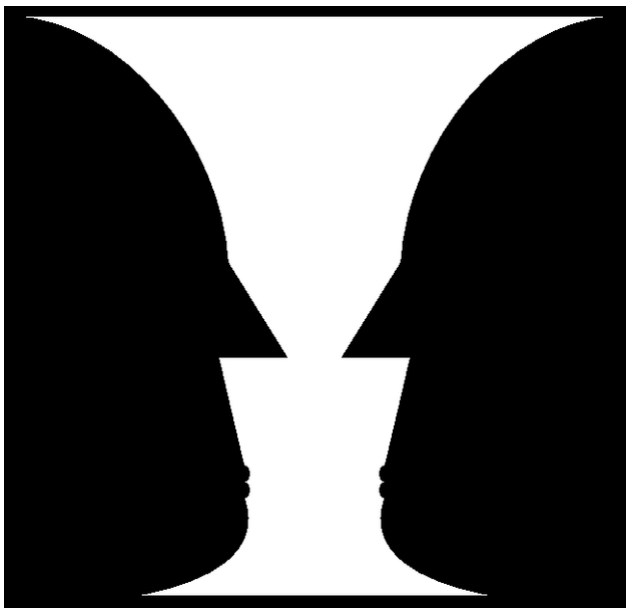

Figura 7. Exemplu de prim plan vs. plan secund. Legile Gestalt. (sursa: Wikimedia Commons)

Forma urmează funcția

Forma unui obiect oferă informații despre funcția sa.

Formele similare ar trebui să aibă funcționalități similare, în timp ce formele diferite ar trebui să aibă o funcție diferită.

Consecvența

Funcțiile de control, interfața de utilizare (UI), semnele și feedbackul trebuie să fie consecvente. În caz contrar, utilizatorul va trebui să învețe din nou cum să le folosească în situații specifice.

Volumul minim de muncă

Ar trebui să se urmărească reducerea la minimum a cantității de muncă necesară pentru a efectua o acțiune, atât fizică (numărul de butoane sau taste necesare pentru apăsare), cât și cognitivă (memoria generală, memoria de lucru, numărul de elemente de care trebuie să se ocupe pentru a găsi informații).

O metodă: recunoaștere în loc de reamintire.

Prevenirea sau recuperarea erorilor

Ajutați jucătorii să prevină sau să-și recupereze cu ușurință acțiunile făcute greșit.

De exemplu, butoanele pentru undo sau zonele de coliziune să fie mai mici decât modelul 3D al inamicilor.

Flexibilitatea

Permiteți jucătorului să-și personalizeze interfața și comenzile.

Concluzie

Am rezumat aici reguli și linii directoare pentru a vă ajuta să realizați un joc ușor de parcurs. Acțiunile ar trebui să fie bine evidențiate pentru utilizator. Semnele și feedback-ul sunt importante, la fel o interfață intuitivă.

Resurse și referințe

- Schell, J. (Ed.). (2008). The Art of Game Design: A book of lenses (1st ed.). Burlington, MA: Morgan Kaufmann Publishers
- Hodent, C. (2016, March 22). The Gamer's Brain, Part 2: UX of Onboarding and Player Engagement (GDC16). Retrieved from
- Hodent, C. (2016, March 22). Understanding the Success of Fortnite: A UX & Psychology Perspective. Retrieved from https://celiahodent.com/understanding-the-success-of-fortnite-ux/
- Wheelr, H. (2018). Gestalt Principles Applied to UX Design. prototypr.io. retrieved from https://blog.prototypr.io/gestalt-principles-applied-to-ux-design-af47bcf4bd28

Imagini

- Hodent, C. (2019). [Figure 1. Example of user interface that reduces memory load}. celiahodent.com. https://celiahodent.com/understanding-the-success-of-fortnite-ux/
- Hodent, C. (2015). [Figure 2. Example of user interface that reduces memory load}. celiahodent.com. https://celiahodent.com/video-game-ux-psychology/
- Wikimedia.com. (2018). [Figure 3. Example of proximity gestalt law]. Retrieved from https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gestalt_proximity.svg
- Wikimedia.com. (2008). [Figure 4. Example of similarity gestalt law]. Retrieved from https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gestalt_proximity.svg

- Wikimedia.com. (2008). [Figure 6. Example of closure gestalt law]. Retrieved from https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gestalt_closure.svg
- Wikimedia.com. (2008). [Figure 7. Example of figure-ground gestalt law]. Retrieved from https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Optical_illusion_vase.png

Cofinanțat de Uniunea Europeană

Sprijinul acordat de Comisia Europeană pentru elaborarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare a informațiilor conținute în aceasta.

Codul proiectului: 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Această lucrare este licențiată sub Creative Commons Atribuire-Necomercial-FărăDerivate 4.0 Internațional (CC BY-NC-ND 4.0) (http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Pentru mai multe informații despre D-ESL, vă rugăm să vizitați: https://www.d-esl.eu