



Idee inclusive per la progettazione dei videogiochi in un corso di lingua

Linee guida per l'inclusione quando si crea un videogioco

Sottotitoli di gioco e linee guida visive per giocatori DYS e con problemi di udito

Introduzione

Segnali visivi buoni e comprensibili possono aiutare a rendere un gioco piacevole per tutti, ma i giocatori con Dys ne possono beneficiare molto di più dal momento che hanno problemi nel leggere alcuni testi o nel navigare in un ambiente visivo pieno di stimoli.

Perché queste linee guida sono utili?

I suoni sono un elemento decisivo per alcuni aspetti di gioco come dialoghi e navigazione in un ambiente 3D ed i segnali sonori che indicano uno stato (un suono che convalida un'azione o un pezzo musicale che indica un passo in avanti nella storia/enigma) devono essere integrati con un aiuto visivo.

Linee guida

Sostituzione di segnali audio

Cerca di fare in modo che i suoni non siano l'unico modo di capire cosa sta accadendo nel gioco. Usa sottotitoli anche per elementi ambientali con un approccio simile a quello dei film: se nella tua atmosfera di gioco c'è un crescente vento minaccioso, mostra un sottotitolo che dice "il vento minaccioso aumenta"; usa feedback sonori che informino sullo stato del gioco (mostra ad esempio "la porta si apre con un click, la musica allegra aumenta"); se possibile, indica chi sta parlando e la loro direzione a seconda della posizione del giocatore. Il miglior esempio è Fortnite mobile: un anello in mezzo allo schermo simboleggia i suoni e le loro direzioni.



Figure 1. Esempio di sostituzione di segnale audio in Fortnite (fonte: phonearena.com).

Esperienza dell'Utente (UX) vs Interfaccia dell'Utente (UI)

UX

L'Esperienza dell'Utente (UX) è l'architettura informativa del gioco, dove immagazzinare e come accedere alle informazioni. Il punto è rendere le informazioni accessibili senza troppe interazioni e carico cognitivo.

UI

L'Interfaccia dell'Utente (UI) è costituita da elementi visivi che aiutano il giocatore a navigare ed interagire con il gioco: icone, barre vita, tappe intermedie... La UI segue principi di progettazione visiva per rendere l'informazione facile da capire ed agire di conseguenza.

Grafica di movimento

Il movimento, i colori che cambiano e le animazioni degli elementi visivi si applicano ai messaggi informativi, guidano il giocatore.

Principi di progettazione visiva

Usare una carta grafica

Si dovrebbe sempre mirare alla coerenza poiché senza di essa il giocatore necessita di notevole sforzo cognitivo per adattarsi all'interfaccia in continuo cambiamento. Prima di iniziare a creare finestre ed elementi di interfaccia, bisogna stabilire delle regole riguardo al colore, al testo, alla posizione degli elementi, alla tipografia e all'iconografia. Come dovrebbero essere quando sono selezionati, cliccati o hanno il cursore sopra?

Impostazione

L'impostazione riguarda l'organizzazione degli elementi visivi: come organizzarli e combinarli in modo coeso usando l'intuito: ad esempio, mettendo il nome di un nemico vicino ad una barra di vita significa che essa rappresenta la salute del nemico.

Principi di movimento grafico

Reattività

Le interazioni dovrebbero essere veloci ed il cliccare dovrebbe essere percepito come fluido.

Intenzione

La concentrazione e l'attenzione del giocatore sono guidate verso specifici percorsi per semplificare la navigazione: ad esempio, il movimento verso il basso di un menu che conduce ad un pulsante in basso.

Consapevolezza

Gli elementi si comportano in un modo che dipende da ciò che li circonda: ad esempio, una barra di vita viene mostrata sopra ad un nemico quando la si guarda o la descrizione di un comando appare sopra l'elemento che il giocatore punta con il mouse.

Coerenza

Gli elementi reagiscono in modo logico in ogni punto del gioco.

Intuizione fisica

Un oggetto pesante dovrebbe muoversi lentamente ed essere difficile da fermare; usa l'intuizione sulla gravità ed il peso per aiutarti a comunicare il significato insieme ai [12 principles of animations](#). (ndt: 12 principi dell'animazione)

Principi per una Interfaccia Utente (UI) attenta ai bisogni dei Dys

Elevato contrasto e dislessia non si combinano bene

Usa sfondi pastello invece che con colori ad alto contrasto; preferisci testi grigio scuro invece di neri se stai usando uno sfondo bianco.

Fai attenzione ai caratteri

I caratteri adatti ai Dys sono caratterizzati da una maggiore spaziatura lineare e distinti elementi tipografici per le lettere. Sarebbe ideale usare "the Dyslexie" o caratteri Open Dyslexic; diversamente, usa caratteri sans-serif (Arial, Open Sans, Verdana...).

Se possibile, lascia che il giocatore possa cambiare il carattere.

La dimensione del carattere dovrebbe essere maggiore di 12.

Mantieni il testo breve

Non superare i 45 caratteri per riga.

Non sovraccaricare lo stile del testo

Usa il grassetto, ma non il corsivo né il sottolineato, dato che essi cambiano la forma generale delle lettere rendendo inutilmente difficile leggere per i giocatori con Dys.

Incorporare strumenti di chiarezza

Usa strumenti di audio lettura, che siano strumenti di parti terze o clips create da te con la voce di qualcuno che legge.

Funzionalità della suddivisione

Non accumulare troppe caratteristiche in un'unica schermata; separare piuttosto le videate/ i menu o suddividere lo schermo in modo chiaro.

Consentire la personalizzazione

Idealmente la cosa migliore sarebbe lasciare che il giocatore possa scegliere i caratteri, l'ingrandimento del testo, i colori di testo e sfondo.

Rafforzare il testo con la grafica

Supporta o sostituisci il testo con icone, che rendono la lettura più piacevole ed il recupero delle informazioni più facile.

Conclusione

Ogni volta che è possibile, aggiungere al suono dei segnali visivi. Per progettare una buona UI, seguire i principi di progettazione grafica ed aggiungere le linee guida fornite per non mettere da parte il giocatore.

Risorse e riferimenti

- 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>

Immagini

(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>



Cofinanziato dall'Unione europea

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette solamente i punti di vista dell'autore e la Commissione non può essere considerata responsabile per nessun uso che possa essere fatto delle informazioni ivi contenute.

Codice del Progetto: 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Questo lavoro ha la licenza Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Maggiori informazioni su D-ESL: <https://www.d-esl.eu>