

Accesibilidad en videojuegos para la tercera edad

Adaptabilidad a los videojuegos para miembros de la tercera edad y diversidad funcional

El videojuego es el medio de entretenimiento más moderno, en constante evolución y cambio, y avanzando a pasos agigantados tanto desde el punto de vista artístico, comercial, tecnológico y social. Esto ha hecho que hoy día miles de millones de personas juegen de forma casual, pero al mismo tiempo los miembros ancianos de la sociedad tienen, en general, poca idea de su funcionamiento. En el futuro, todos los que ahora son jugadores querrán seguir jugando, y para ello es necesario que la industria se tome en serio la adaptabilidad.

Para resolver este problema, he desarrollado dos soluciones.

La primera es una **guía de adaptabilidad** que reúne varias medidas a aplicar durante el desarrollo de un videojuego por parte de los desarrolladores para hacer el producto más sencillo de interactuar por parte de los mayores.

Guía de adaptabilidad a los videojuegos para miembros de la tercera edad

La guía está compuesta por 8 páginas, pensada para ser abierta desde el punto de vista de la implementación, los métodos que se usen deben partir de medidas generales y aplicarse según el desarrollador considere. A partir de una recopilación de métodos existentes y otros nuevos a partir de la búsqueda de información del público objetivo, he sintetizado y simplificado los métodos de adaptabilidad que aplicar en los juegos de forma general.



Dos ejemplos de estas medidas son las siguientes:

Subtítulos dinámicos

La personalización de los subtítulos permite cambiar sus características como el tamaño o color a placer del usuario, pero en un videojuego pueden requerir aparecer de forma dinámica sobre o bajo los personajes, y representando los sonidos ambientales.

Visión simplificada

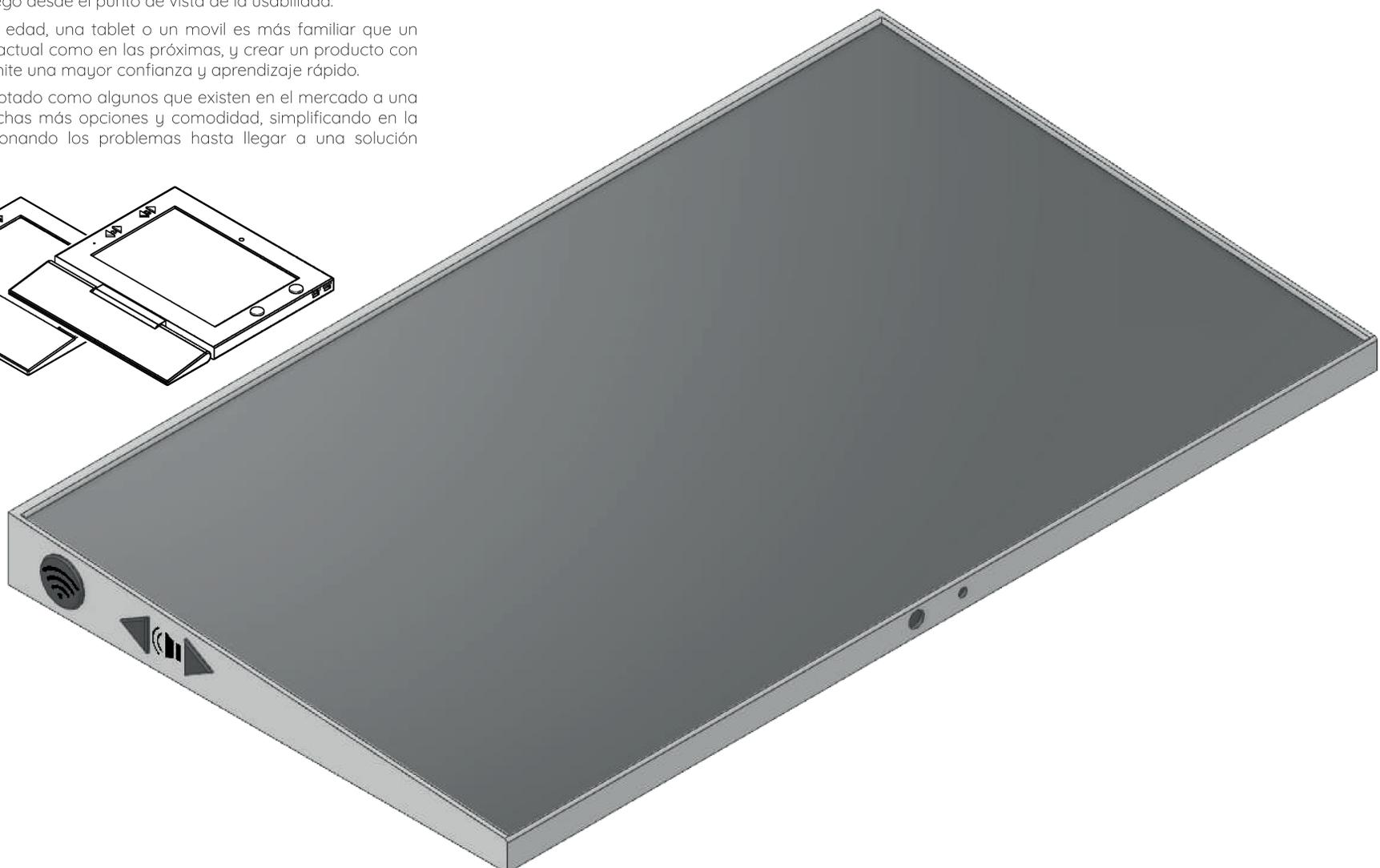
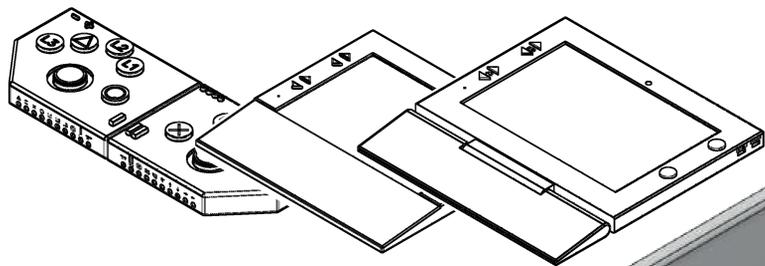
Una escena que requiere interacciones rápidas por parte del jugador puede complicarse si demasiados elementos detallados en la pantalla le impiden reconocer lo más importante en escena o no comprende la acción, reduciendo colores y detalle esto se puede solucionar.

Dispositivo de juego adaptado

La segunda solución responde al problema físico del juego con un **dispositivo de juego personalizable** que facilita el juego desde el punto de vista de la usabilidad.

Para un miembro de la tercera edad, una tablet o un móvil es más familiar que un mando, tanto en la generación actual como en las próximas, y crear un producto con esta forma y funcionalidad permite una mayor confianza y aprendizaje rápido.

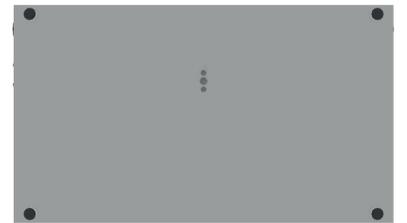
La idea pasó de un mando adaptado como algunos que existen en el mercado a una pantalla táctil que permitía muchas más opciones y comodidad, simplificando en la medida de lo posible y solucionando los problemas hasta llegar a una solución adecuada.



Entradas en forma de Jack 3.5 y USB para conectar dispositivos de terceros.



Los únicos botones reales del dispositivo controlan el apagado y encendido, el volumen, la iluminación de la pantalla y la conexión con la consola.



4 apoyos de goma para que el dispositivo no se mueva sobre la superficie en la que está apoyado, y una entrada para un soporte que lo mantenga en una posición concreta.

El dispositivo está pensado para jugar con las manos extendidas en diferentes posiciones adaptándose al usuario, pudiendo adaptar la complejidad del mando para diferentes juegos, su distribución y elementos como el tamaño, el color o la posibilidad de tocar el botón en lugar de tener que mantenerlo pulsado.

