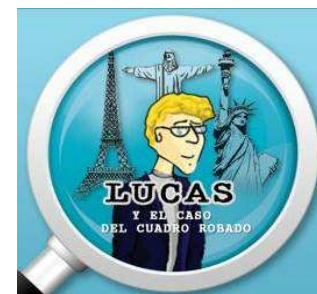


bienvenidos al juego



**FUNDACIÓN
SÍNDROME DE DOWN
DE MADRID**

Fundación
Orange



La isla del tesoro

“y entonces descubrimos lo que había en el fondo del cofre: un paquete envuelto en hule, que parecía contener papeles, y un saquito de lona que, al tocarlo, dejó oír un tintineo de oro.”



Fundación Orange: proyectos sociales para integrar a las personas con diversidad funcional

- ¿con quién trabajamos? junto con equipos multidisciplinares de investigación aplicada (ej. universidades).
- ¿a quién nos dirigimos? personas con diversidad funcional (autismo, discapacidad intelectual, visual o auditiva) involucradas desde la elaboración del proyecto, testeo de resultados con asociaciones. Además, luchamos contra la brecha digital.
- ¿qué desarrollamos? contenido descargable (software, juegos, cursos on linecomunicadores), gratuitos accesibles y personalizables.



Fundación
Orange



educar a través las TIC contribuyendo a la disminución del analfabetismo digital

proyecto BIT (Bases Informáticas y Tecnológicas)

- proyecto pionero que, desde 1999, forma a personas con **Síndrome de Down** y con otras necesidades educativas especiales en el uso del ordenador y otras tecnologías.
- su objetivo final es favorecer su **integración social, educativa y laboral**.
- en 2007, se editó el CD **El ARCA de los pensamientos** (Aprender, Resolver, Comprender, Aplicar), con diversas actividades multimedia para reforzar las habilidades cognitivas.
- en colaboración con la Fundación Síndrome de Down de Madrid y la Universidad Carlos III de Madrid.



**FUNDACIÓN
SÍNDROME DE DOWN
DE MADRID**



**Fundación
Orange**



acercar el ocio y la cultura a las personas con diversidad funcional

proyecto CITI (Competencia Intelectual y Tecnología de la Información)

- se enmarca en el Proyecto BIT.
- 1ª fase: CITI para dispositivos móviles.
- 2ª fase: CITI para PC
- 3ª fase LUCAS (Aventura gráfica)



objetivos del juego CITI: divertir y aprender



- proporcionar a las personas con discapacidad intelectual herramientas de **ocio electrónico** y permitir que se familiaricen con el teléfono móvil o el ordenador, dos herramientas de comunicación de uso cotidiano, reforzando su **autonomía personal**.
- combinar **el ocio**, el **fomento de las habilidades cognitivas** y la mejora de las destrezas psicomotrices.



FUNDACIÓN
SÍNDROME DE DOWN
DE MADRID

plan
avanza»»

Fundación
Orange



fases de elaboración del juego CITI

- **determinación de los requisitos de usuario:** con psicólogos y psicopedagogos de la FSDM se valoró el grado de interacción y comprensión del colectivo con la tecnología.
- **determinación del tipo de actividad/aplicación a desarrollar:** Juegos de estrategia que permitan combinar distintos procesos cognitivos.



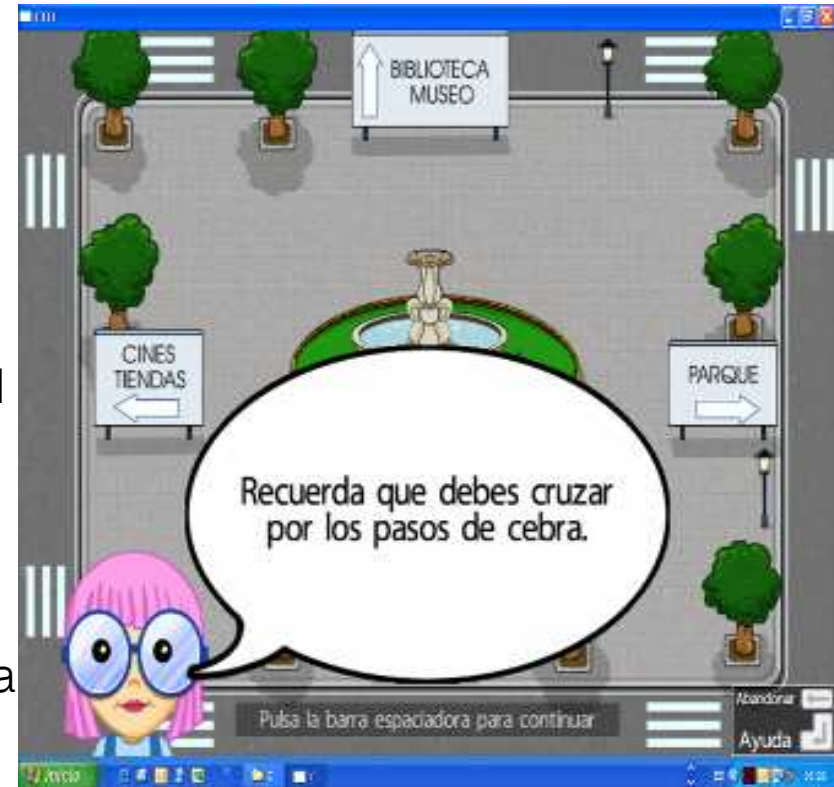
Identificación de los procesos cognitivos susceptibles de mejora a través de actividades de ocio electrónico

- **la atención:** concentración en la tarea.
- **la discriminación:** identificar, distinguir, relacionar.
- **la orientación:** moverse en el espacio del juego.
- **la memoria:** recordar y analizar.
- **el razonamiento:** fomentar el razonamiento deductivo y el inductivo.



implicaciones educativas

- Motivar al jugador, evitando la presencia de estímulos distractores, mostrando poca información y utilizando un **personaje guía**.
- Ofrecer instrucciones con **frases cortas** y simples. Mantener siempre la misma instrucción.
- Esperar la obtención de una respuesta, sin proporcionársela de antemano. Secuenciar el **aprendizaje en pasos**.
- Ofrecer **tiempo suficiente** para percibir la información visual y/o auditiva.
- Plantear tareas y actividades **adecuadas** a la capacidad cognitiva del jugador.



Aventuras gráficas: The Secret of Monkey Island

- La dinámica de este tipo de juego consiste en ir avanzando por el mismo a través de la resolución de diversos rompecabezas, planteados como situaciones que se suceden en la historia, interactuando con personajes y objetos a través de un menú de acciones o interfaz similar
- Característica de la aventura gráfica es su interactividad.
- Recordar que el que juega a la aventura no conoce la trama



Aventura gráfica para personas con discapacidad intelectual

Lucas y el caso del cuadro robado es una aventura gráfica pensada para personas con discapacidad intelectual. Los jugadores se pondrán en la piel de Lucas, un detective privado que tendrá que resolver sorprendentes misterios para encontrar a un escurridizo ladrón de cuadros.

El juego se va desarrollando a lo largo de diferentes ciudades del mundo, donde los jugadores interactúan con personajes y objetos, de forma que las decisiones del jugador marcan el camino a seguir.



<http://www.fundacionorange.es>



FUNDACIÓN
SÍNDROME DE DOWN
DE MADRID

Fundación
Orange



Objetivos de Lucas

- Pensado para adultos y adolescentes con discapacidad intelectual.
- Proporcionar un juego adaptado y de moda entre los adolescentes como la aventura gráfica.
- Retar a los jugadores a resolver el misterio e interpretar las pistas interactuando con el ambiente
- Elaborar un juego atractivo con distintos escenarios e incluso países.



El videojuego es compatible con Windows XP, Vista y 7, requiere de 600 Mb de espacio en el disco duro



FUNDACIÓN
SÍNDROME DE DOWN
DE MADRID

Fundación
Orange



Características de Lucas

- Para los jugadores, este videojuego de aventuras es una primera oportunidad para conocer otro tipo de ocio y así quizás acceder a otro tipo de juegos no pensados para las personas con discapacidad intelectual.
- Matriz de cómic, Dirigida a mayores de 16 años.
- Elaborado siguiendo pautas de lectura fácil.



Avanzando en el juego

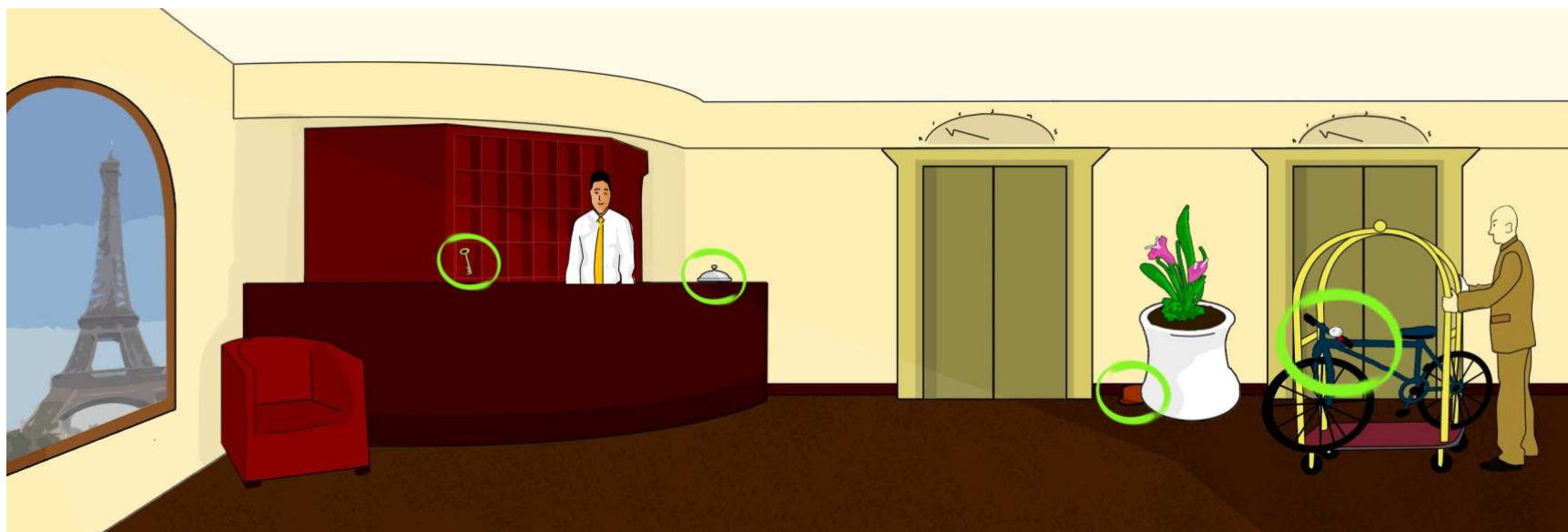
Una vez resuelto el caso, el jugador se encuentra con la recompensa de pasar al siguiente escenario (refuerzo para seguir jugando).

Es un juego en tercera persona lo que hace que la persona con DI se tenga que poner en el papel de otro. Pensar como pensaría el protagonista.

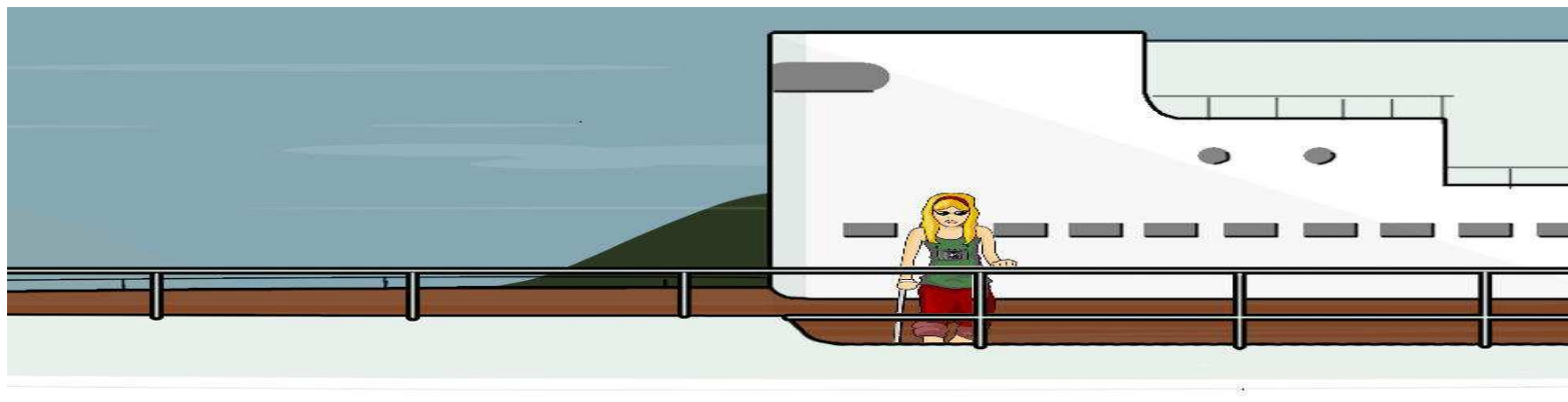


Viajando a París

En el juego se trabaja la interacción con el entorno, la capacidad de decisión y discriminación y la atención oculo-mano.



En Nueva York y en Barco a Río de Janeiro

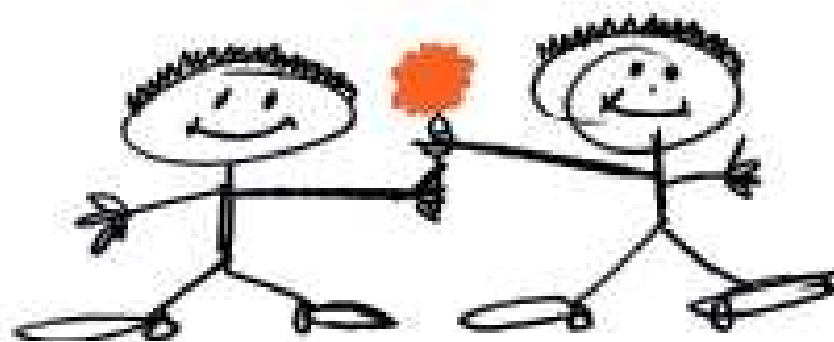


FUNDACIÓN
SÍNDROME DE DOWN
DE MADRID

Fundación
Orange



gracias



<http://www.fundacionorange.es>
veronica.pensosi@orange-ftgroup.com



Fundación
Orange



Accesibilidad en los videojuegos actuales, formas de mejorar su acceso

Javier Mairena



Plataformas de juego - Consolas



Plataformas de juego - Consolas

Ventajas

- Fácil instalación y uso.
- Dispositivos de control especiales (Wiimote, Kinect, Move).

Plataformas de juego - PC



Plataformas de juego - PC

Ventajas

- Mayor distribución digital de juegos.
- Variedad de dispositivos de control compatibles y de acceso al PC.
- Software adicional de acceso.

Plataformas de juego - PC

Ventajas (II)

- Los juegos en su versión para PC suelen tener más:
 - Opciones de configuración
 - Trucos
 - Actualizaciones gratuitas

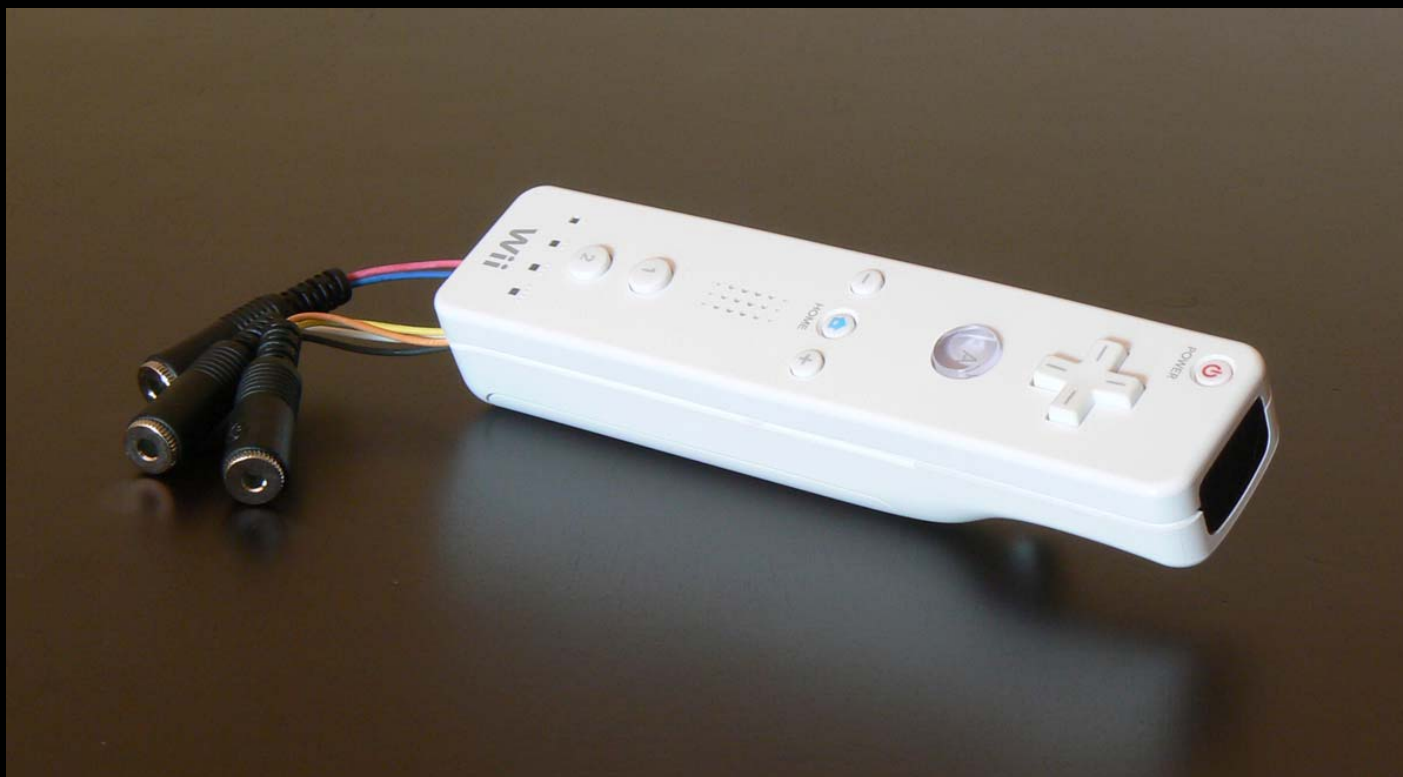
Dispositivos de control - Wii



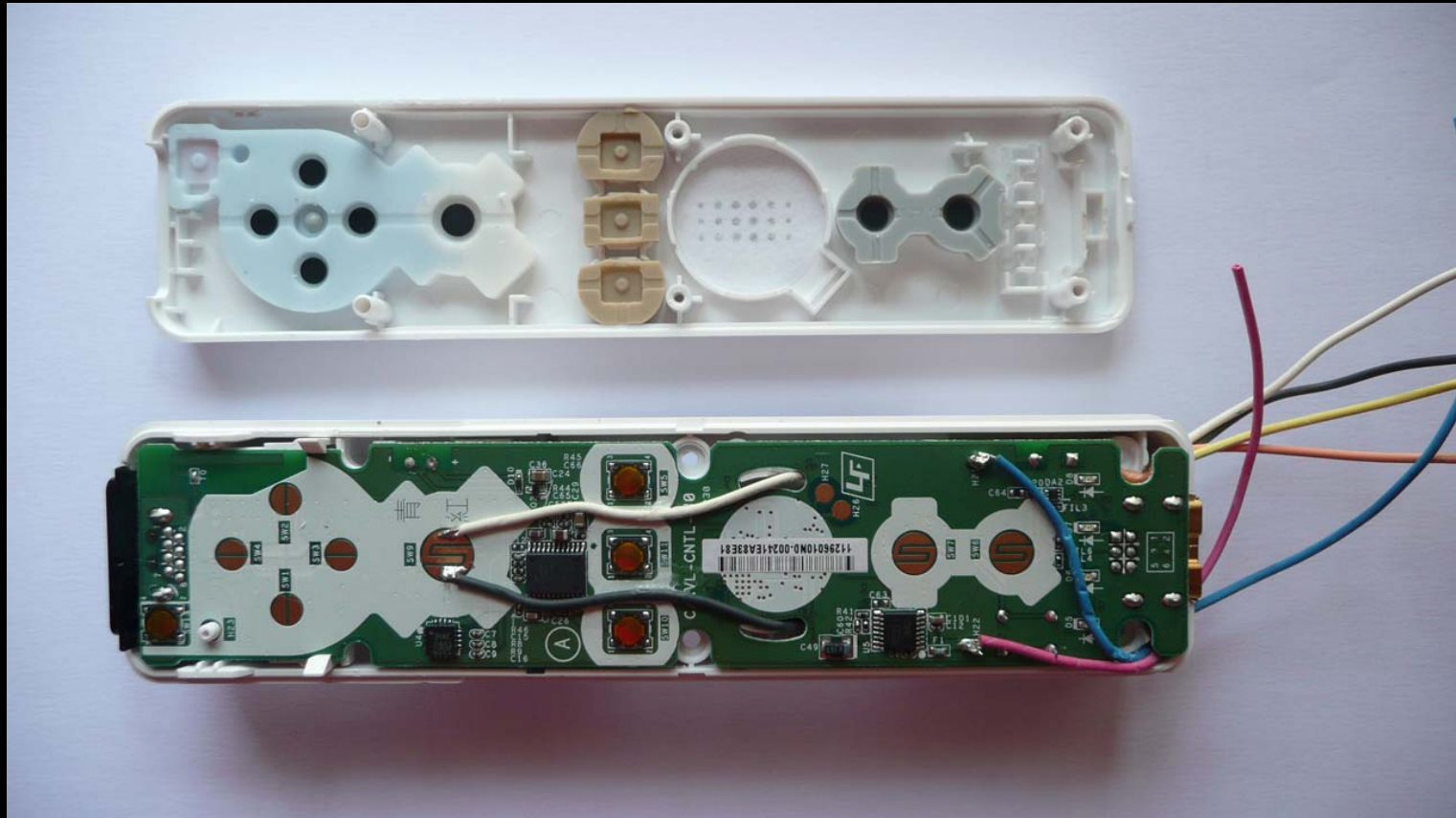
Dispositivos de control - Wii



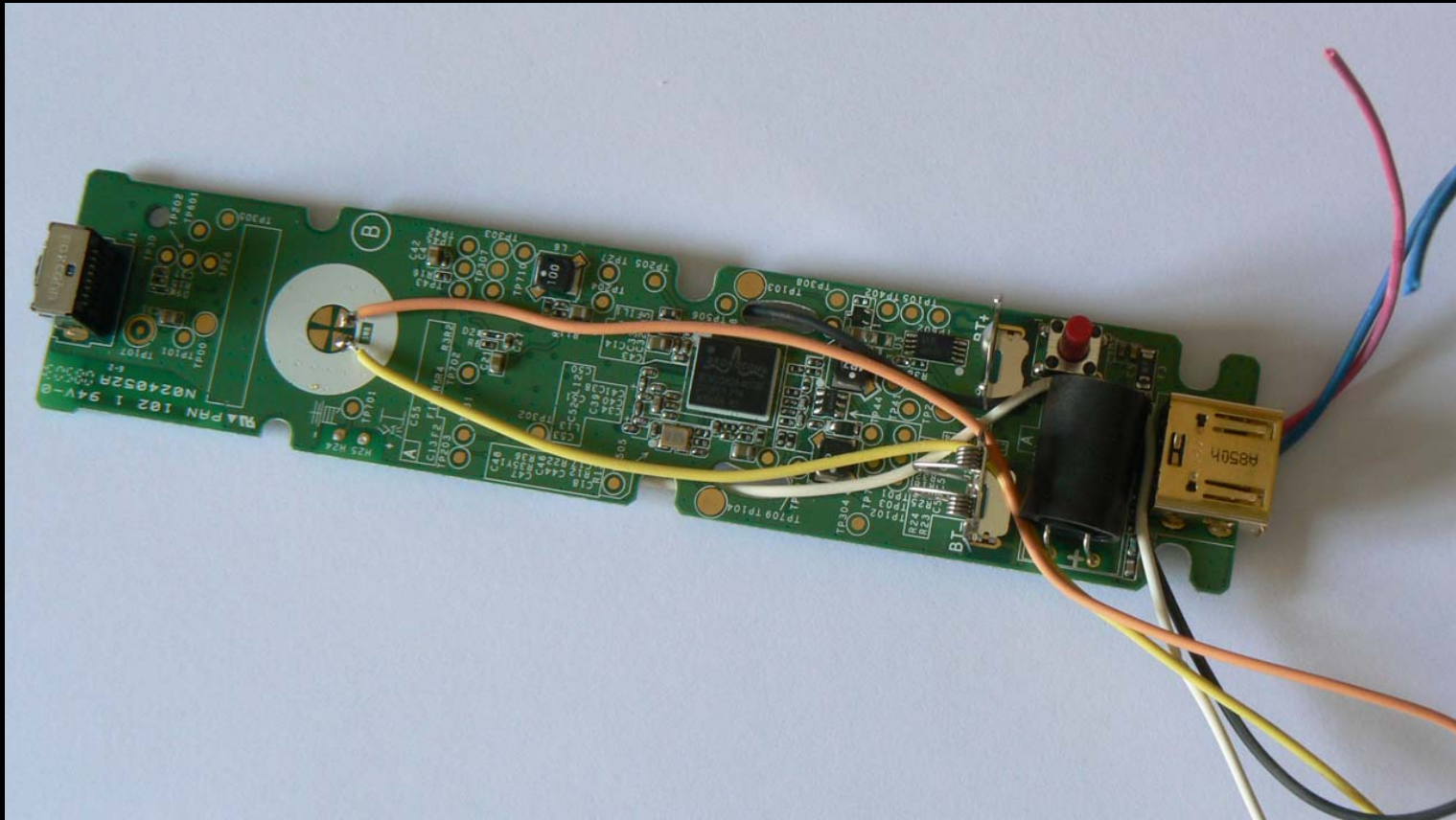
Dispositivos de control - Wii



Dispositivos de control - Wii



Dispositivos de control - Wii



Dispositivos de control - XBOX 360



Dispositivos de control - XBOX 360



Dispositivos de control - XBOX 360

Advenger



Dispositivos de control - PS3



Dispositivos de control - PS3



Dispositivos de control - PS3



Dispositivos de control - PC



Dispositivos de control - PC



Dispositivos de control - PC



Cyborg
R.A.T. 9

Dispositivos de control - PC



Dispositivos de control



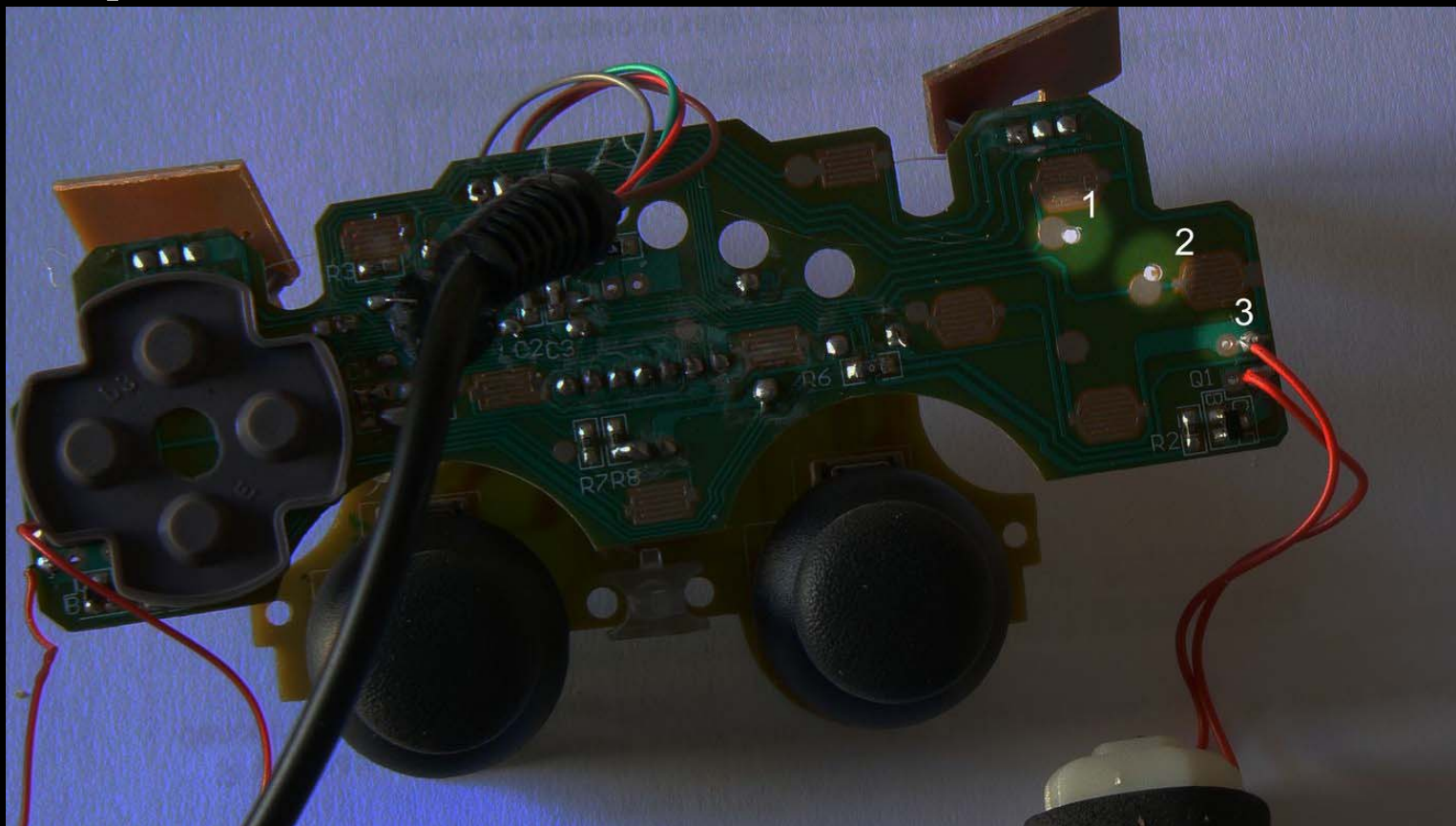
Dispositivos de control



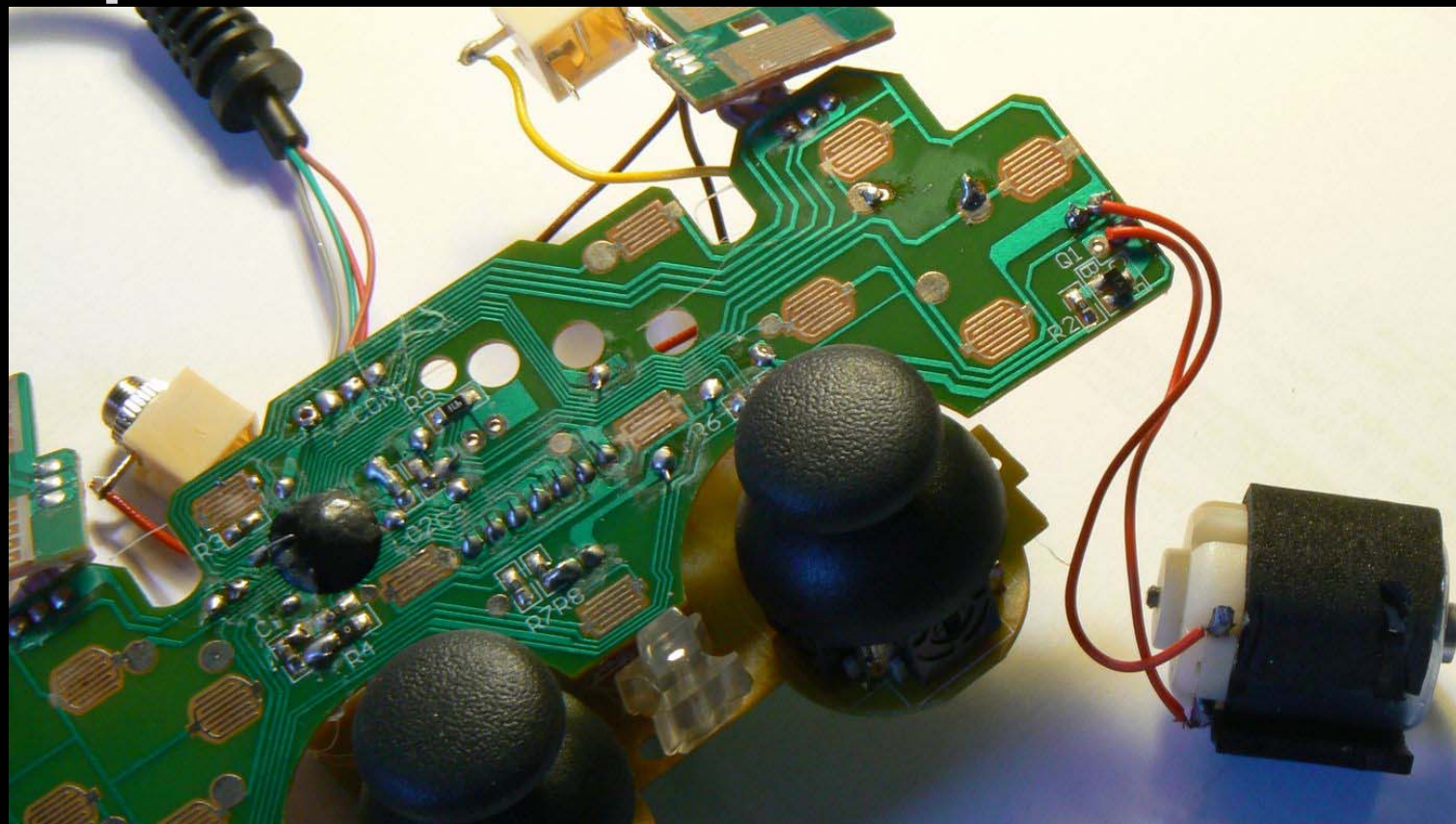
Dispositivos de control



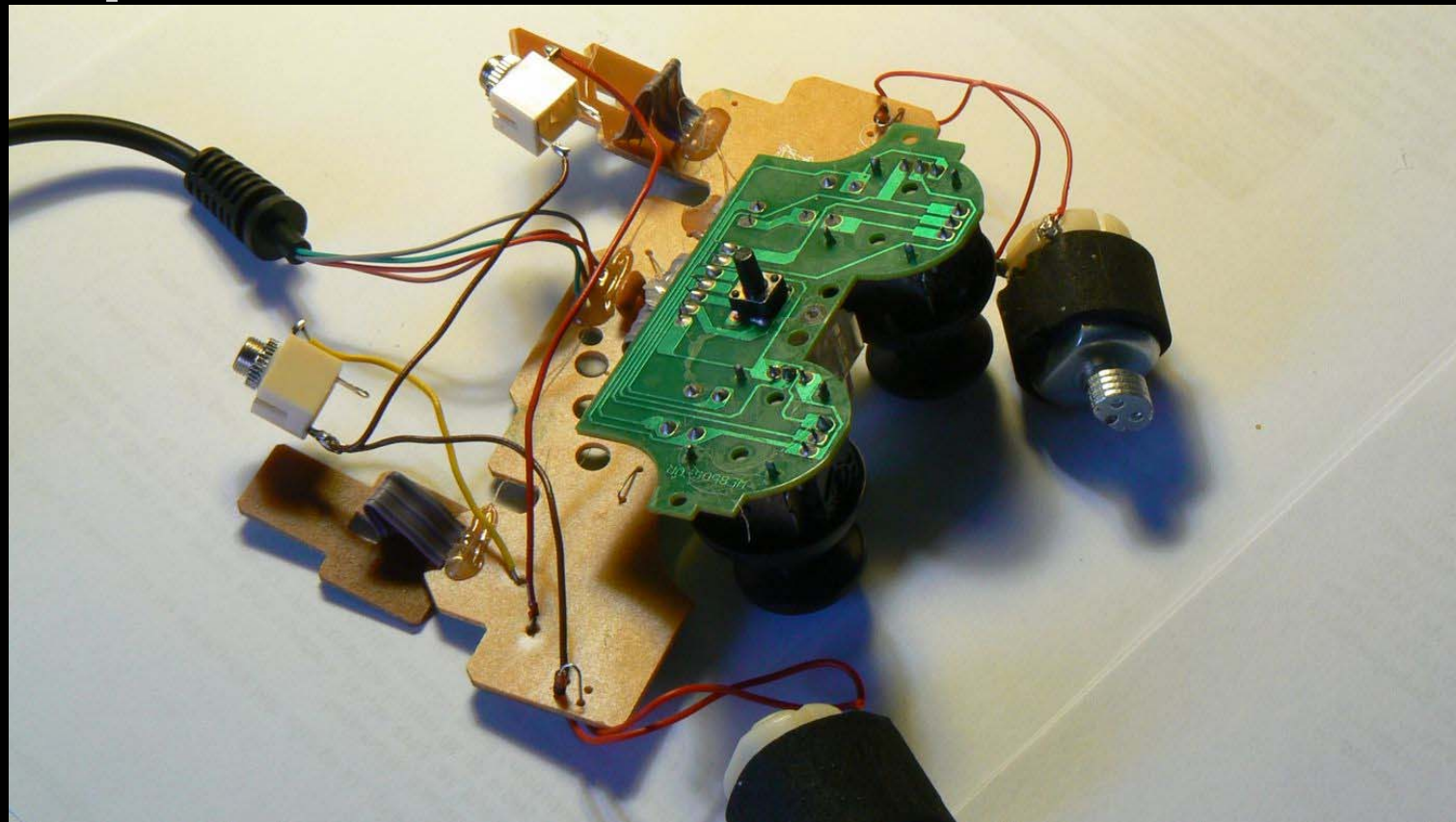
Dispositivos de control



Dispositivos de control



Dispositivos de control



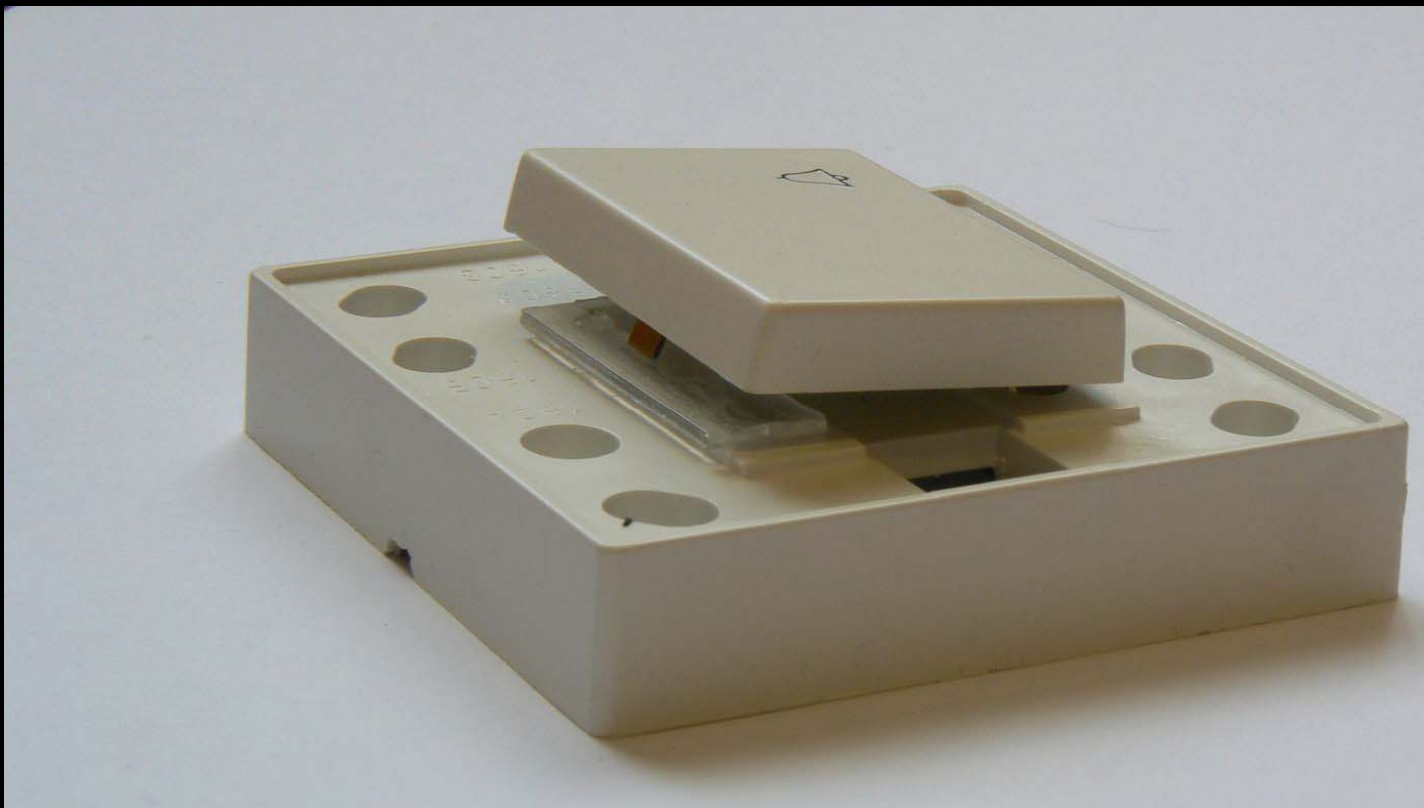
Dispositivos de control - Pulsadores



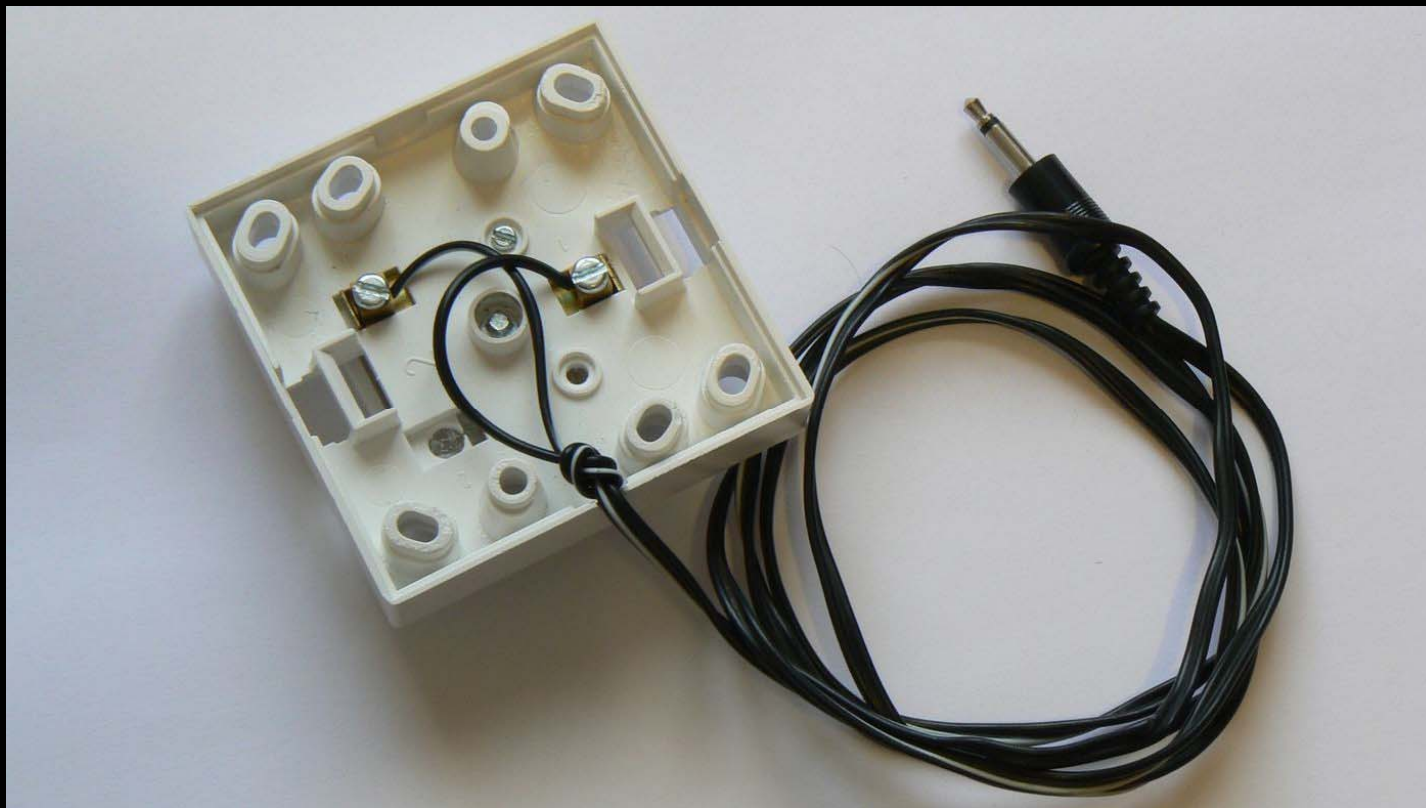
Dispositivos de control - Pulsadores



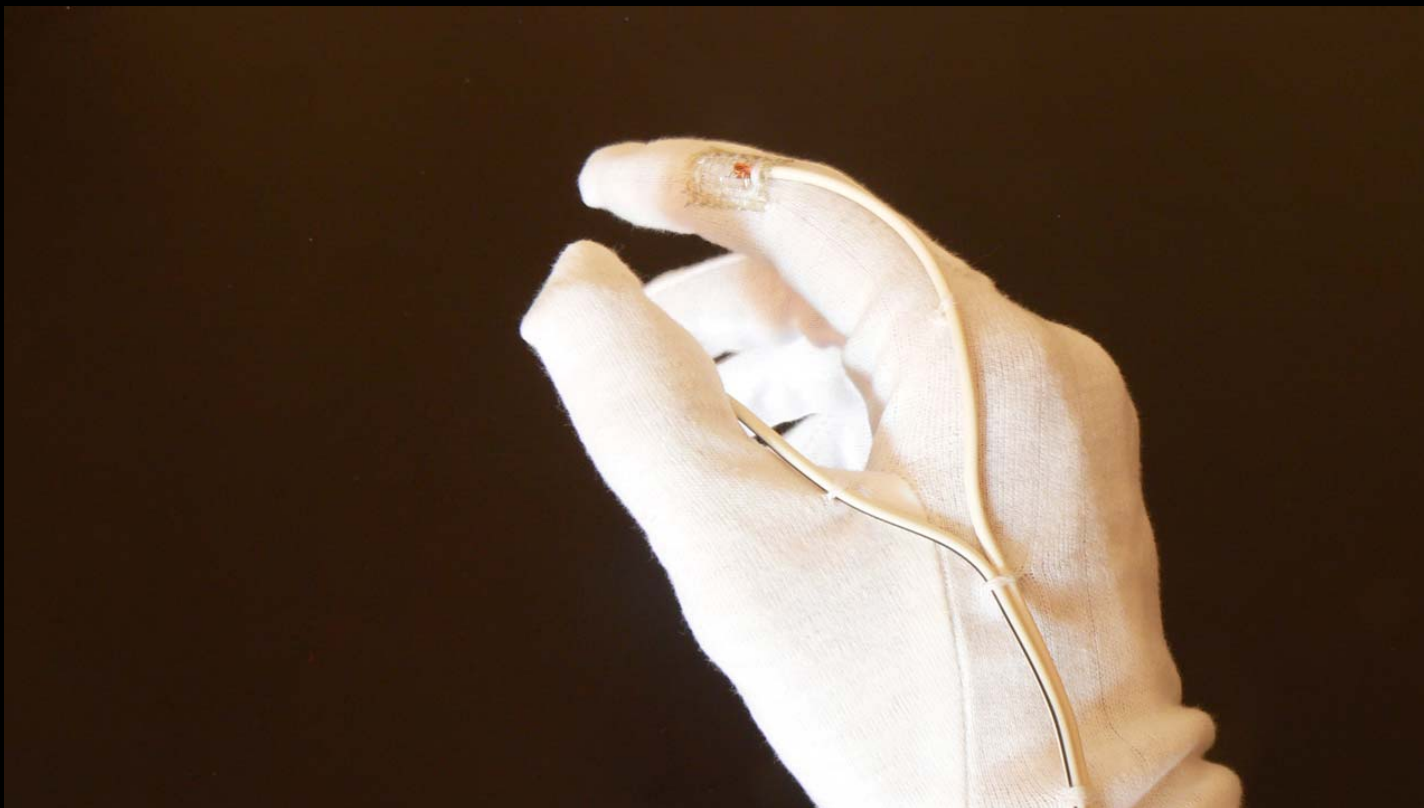
Dispositivos de control - Pulsadores



Dispositivos de control - Pulsadores



Dispositivos de control - Pulsadores



Dispositivos de control - Pulsadores



Dispositivos de control - Pulsadores



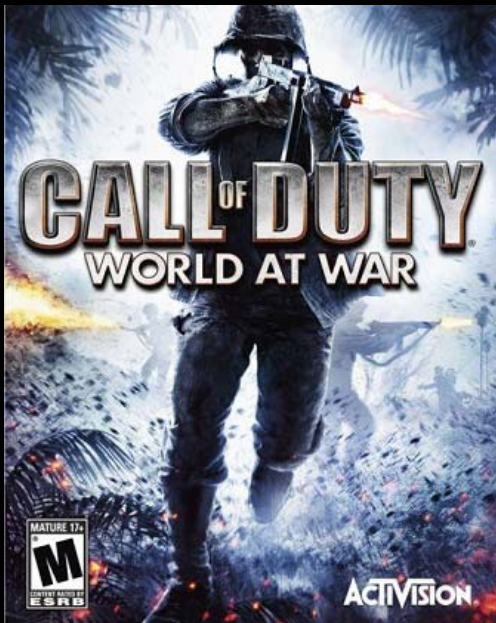
Juegos - Características accesibles



Juegos - Características accesibles



Juegos - Características accesibles



Juegos - Características accesibles



Juegos - Características accesibles



Juegos - Características accesibles



Juegos - Trucos



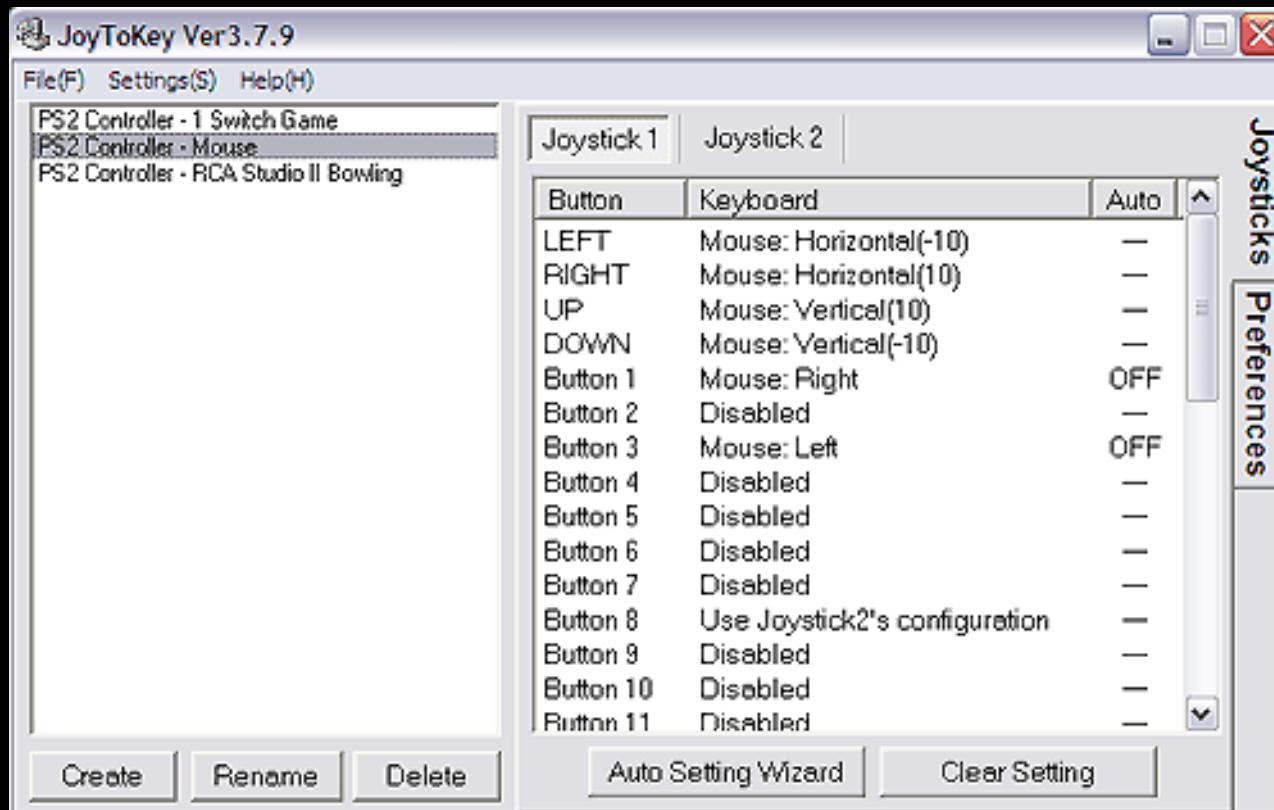
Juegos - Trucos



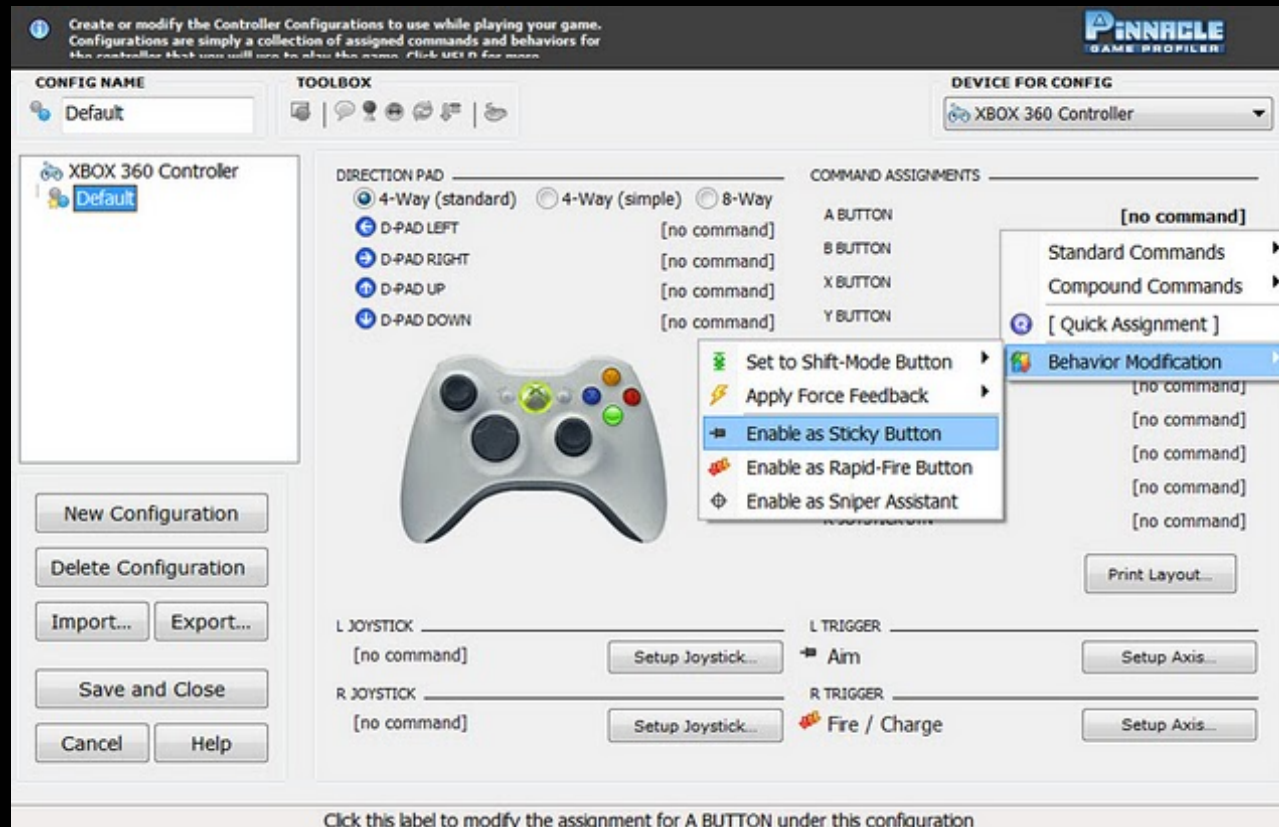
Juegos - Trucos



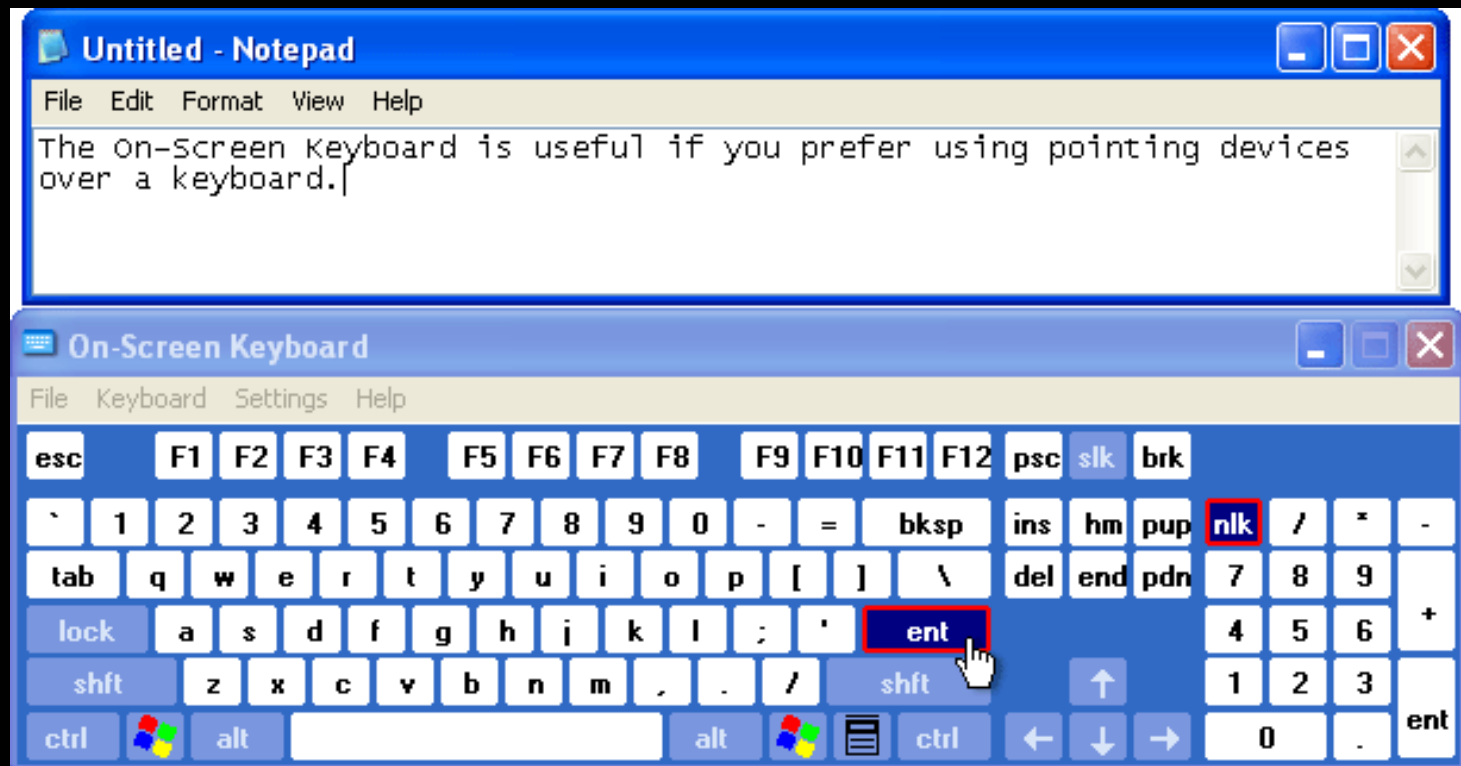
Software - JoyToKey



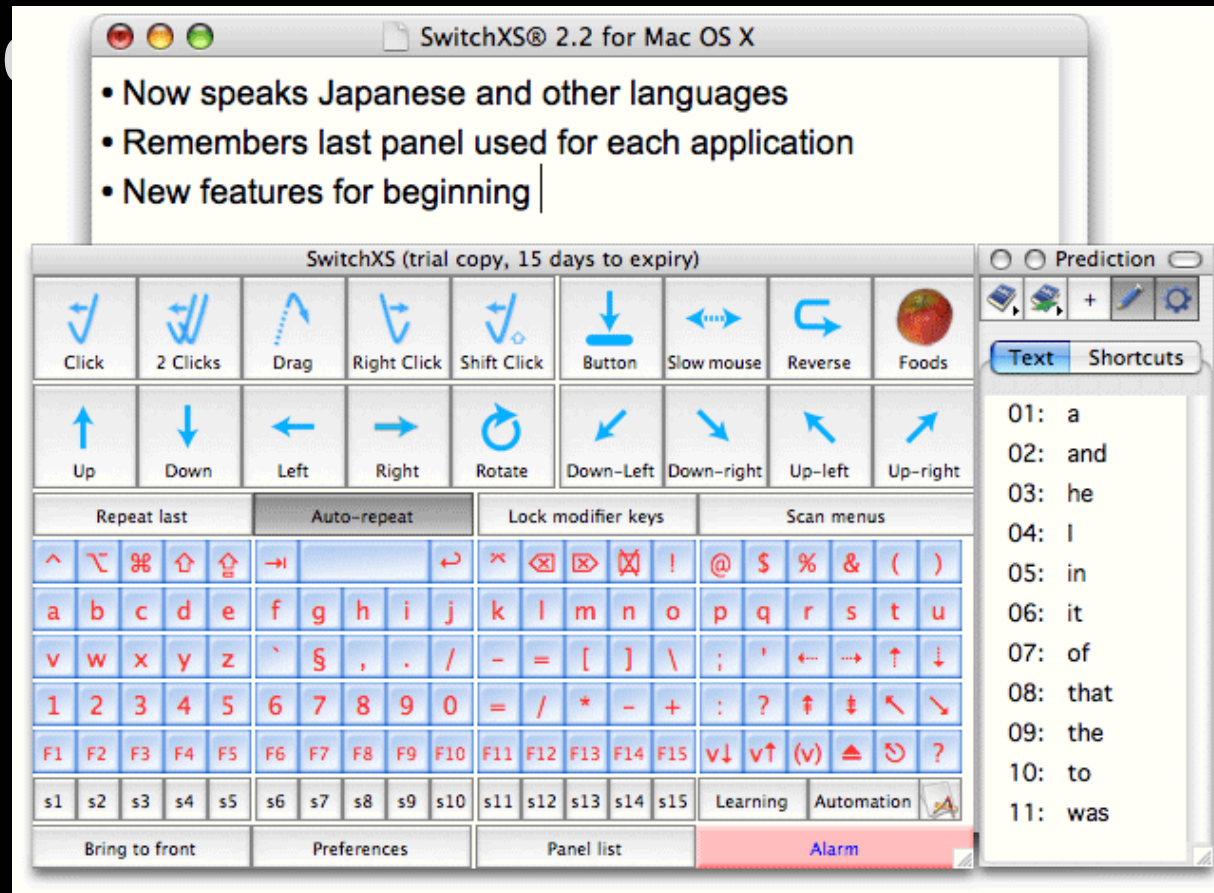
Software - Pinnacle Game Profiler



Software - Teclado en pantalla



Software - Teclado en pantalla con barrido



Software – Say2Play



Webs

www.VideojuegosAccesibles.es

www.GameBase.info/magazine.html

www.AbleGamers.com

Contacto

Javier Mairena

jmairena@accessiblegames.com

