

04 | octubre 2024

PREMIOS MESTRE A LA INVESTIGACIÓN DOCENTE 2024
Segundo Premio Josep Albert Mestre

PLAYABLE, EL VIDEOJUEGO COMO CAMINO HACIA EL OCIO INCLUSIVO

María Sanjuán Sánchez y Jordi Mula Ferrer

Interlínea | 04 2024 | ISSN 2530.4968

Resumen. Playable es un proyecto educativo de creación de videojuegos accesibles e inclusivos para personas con discapacidad. Desarrollado en el Ciclo Superior de Videojuegos de una escuela de arte de Barcelona y en colaboración con la Fundación ONCE, Playable anima al alumnado a implementar parámetros personalizables en sus proyectos, como por ejemplo el tamaño de texto ajustable, o las gamas de color, brillantez y contraste, para que sus juegos puedan adaptarse a personas con diferentes necesidades. En síntesis, les animamos a tener en cuenta la inclusión durante todo el proceso creativo y lograr un diseño universal, consiguiendo así un producto que pueda ser disfrutado por el mayor número posible de jugadores y jugadoras. El objetivo de Playable, por lo tanto, es demostrar que el videojuego puede ser un gran motor de cambio y una herramienta de socialización inclusiva, capaz de poner a jugar juntas a personas con capacidades y condiciones diversas.

Palabras clave: videojuegos, inclusión, accesibilidad, discapacidad, Ga11y.

Interlínea es una publicación independiente que tiene por objeto difundir textos originales centrados en la convergencia del arte, el diseño y la educación. Interlínea es una publicación de la Confederación de Escuelas de Artes Plásticas y Diseño.

Interlínea, 2024. Creative Commons