

Preferencias de los jugadores con dislexia

¿Qué queríamos investigar?

Con estos grupos focales queríamos investigar la accesibilidad cognitiva.

En concreto, nos interesaban las preferencias de los jugadores con dislexia.

Por ejemplo, si tener toda la información en audio mejora la comprensión.

O si hacer más simple el lenguaje facilita la lectura.

¿Quién ha participado?

Hemos realizado 2 grupos focales:

- El **primer grupo focal** tenía 4 personas.
2 no jugaban nunca a videojuegos,
1 jugaba cada mes,
1 jugaba cada semana.
- El **segundo grupo focal** tenía 5 personas.
1 no jugaba nunca a videojuegos,
1 jugaba cada mes,
3 jugaban cada semana.

Estas personas son de distintas asociaciones y entidades:

- La Asociación Catalana de Dislexia.
- La asociación Disnavarra.
- El servicio PIUNE de la Universidad Autònoma de Barcelona.

¿Qué hemos hecho?

Los participantes han hablado sobre sus experiencias con videojuegos.

Han respondido preguntas acerca de sus necesidades al jugar.

También han explicado si utilizan opciones de accesibilidad.

Al final, hemos presentado un fragmento de un videojuego en 4 versiones:

- La **primera versión** en lenguaje estándar.
- La **segunda versión** en lenguaje más simple.
- La **tercera versión** en audio estándar.
- La **cuarta versión** en audio más simple.

La versión estándar es diferente a la versión más simple.

La versión más simple tiene frases más cortas y palabras más sencillas.

¿Qué necesitan los jugadores con dislexia?

Las personas con dislexia quieren que los videojuegos tengan:

- Historias en las que leer no sea lo más importante.
- Iconos o símbolos que ayuden a entender la información del texto.
- Una tipografía que se pueda ajustar.
- Un resumen que explique la información más importante.
- Un ritmo de juego que se adapte al usuario.
- Un lenguaje más simple con un audio estándar.
- Documentos que informen sobre las opciones de accesibilidad.