

Serious game accessibili: un traguardo e un punto di partenza

20 MAG 2024 · DIGITAL TRANSFORMATION



VINDICE DEPLANO

IN EVIDENZA

decisioni:
l'intelligenza
a artificiale
generativa
come
palestra
cognitiva
del Middle
management



Il manifesto

INFORMATIVA

[Continua senza accettare](#) →

Noi e terze parti selezionate utilizziamo cookie o tecnologie simili per finalità tecniche e, con il tuo consenso, anche per le finalità di **esperienza e misurazione** come specificato nella [cookie policy](#).

Puoi liberamente prestare, rifiutare o revocare il tuo consenso, in qualsiasi momento, accedendo al pannello delle preferenze. Il rifiuto del consenso può rendere non disponibili le relative funzioni.

Usa il pulsante "Accetta tutto" per acconsentire. Chiudi questa informativa per continuare senza accettare.

Esperienza



Misurazione



[Scopri di più](#)

[Accetta tutto](#)

da individuare e leggere, animazioni, prove

da superare, scelte da compiere. Un game

non è un libro da sfogliare o un film da

seguire. È più una scena teatrale in cui si

recita a soggetto, dove uno dei protagonisti è

lo stesso fruitore che determina il corso degli

eventi.

Così, quando una prima serie di serious

game è stata certificata “accessibile” - con

tutti i crismi delle WCAG (Web Content

Accessibility Guidelines) e il pieno rispetto

della legge 4/2004 - è stato raggiunto un

traguardo di importanza capitale.



UN LUNGO PERCORSO A OSTACOLI

INFORMATIVA

Noi e terze parti selezionate utilizziamo cookie o tecnologie simili per finalità tecniche e, con il tuo consenso, anche per le finalità di **esperienza e misurazione** come specificato nella [cookie policy](#).

Puoi liberamente prestare, rifiutare o revocare il tuo consenso, in qualsiasi momento, accedendo al pannello delle preferenze. Il rifiuto del consenso può rendere non disponibili le relative funzioni.

Usa il pulsante “Accetta tutto” per acconsentire. Chiudi questa informativa per continuare senza accettare.

Esperienza

Misurazione

loro, generano dinamicamente e migliaia di

linee di codice Html.

La realizzazione dei primi serious game accessibili, inseriti nel corso *Cultura del rispetto* (realizzato da Eulab Consulting per Inail e co-progettato con l'Ufficio Formazione e il Comitato Unico di Garanzia di Inail), è stata un percorso a ostacoli, superati grazie a lavoro di triangolazione tra sviluppo in sé, prove di usabilità (effettuate da personale Inail non vedente) e test di accessibilità e di rispetto delle WCAG (curati dall'Associazione Accessibility Days).

Diciamolo chiaramente: l'accessibilità è per tutti, ma il difficile riguarda i non vedenti, che



INFORMATIVA

Noi e terze parti selezionate utilizziamo cookie o tecnologie simili per finalità tecniche e, con il tuo consenso, anche per le finalità di **esperienza e misurazione** come specificato nella [cookie policy](#).

Puoi liberamente prestare, rifiutare o revocare il tuo consenso, in qualsiasi momento, accedendo al pannello delle preferenze. Il rifiuto del consenso può rendere non disponibili le relative funzioni.

Usa il pulsante "Accetta tutto" per acconsentire. Chiudi questa informativa per continuare senza accettare.

Esperienza

Misurazione

In tutto questo c'era un obiettivo ambizioso:

non una “versione per non vedenti”, da affiancare a quella “normale”, ma un unico game che – a seconda di chi lo usa – entra o



Scena da un serious game realizzato con i Learning brick

SEI CRITERI

Per realizzare il “game per tutti” è stato necessario riscrivere parti del software dei *Learning brick* e adottare molti accorgimenti



INFORMATIVA

Noi e terze parti selezionate utilizziamo cookie o tecnologie simili per finalità tecniche e, con il tuo consenso, anche per le finalità di **esperienza e misurazione** come specificato nella [cookie policy](#).

Puoi liberamente prestare, rifiutare o revocare il tuo consenso, in qualsiasi momento, accedendo al pannello delle preferenze. Il rifiuto del consenso può rendere non disponibili le relative funzioni.

Usa il pulsante “Accetta tutto” per acconsentire. Chiudi questa informativa per continuare senza accettare.

Esperienza

Misurazione

Codice Html corretto

Html - il linguaggio del web con cui sono fatti i siti, i corsi online e anche i serious game - è tollerante. Con altri linguaggi basta una virgola fuori posto per mandare il sistema in tilt. Con Html, molti errori di codifica e le mille storture di un codice “sporco” vengono digeriti senza problemi e a volte neanche si vedono. È difficilissimo mandare in crisi un browser.

Ma gli screen reader non hanno uno stomaco forte e se un codice contiene errori o espressioni fuori standard, interpretano



INFORMATIVA

Noi e terze parti selezionate utilizziamo cookie o tecnologie simili per finalità tecniche e, con il tuo consenso, anche per le finalità di **esperienza e misurazione** come specificato nella [cookie policy](#).

Puoi liberamente prestare, rifiutare o revocare il tuo consenso, in qualsiasi momento, accedendo al pannello delle preferenze. Il rifiuto del consenso può rendere non disponibili le relative funzioni.

Usa il pulsante “Accetta tutto” per acconsentire. Chiudi questa informativa per continuare senza accettare.

Esperienza

Misurazione

Il codice HTML è fatto di una sequenza di

righe, ciascuna delle quali contiene una frase, un'immagine o altro. E contiene anche le coordinate della posizione in cui devono comparire sullo schermo. Per cui nulla vieta di inserire nelle prime righe qualcosa che appare in basso e viceversa.

Per un vedente l'unica cosa che conta è la posizione degli elementi sullo schermo. Lo screen reader, invece, tende a leggere i contenuti nell'ordine con cui compaiono nel codice. Se non è quello giusto, i risultati sono difficili da comprendere (che succederebbe se i “cordiali saluti” di una mail venissero prima del suo oggetto?).



INFORMATIVA

Noi e terze parti selezionate utilizziamo cookie o tecnologie simili per finalità tecniche e, con il tuo consenso, anche per le finalità di **esperienza e misurazione** come specificato nella [cookie policy](#).

Puoi liberamente prestare, rifiutare o revocare il tuo consenso, in qualsiasi momento, accedendo al pannello delle preferenze. Il rifiuto del consenso può rendere non disponibili le relative funzioni.

Usa il pulsante “Accetta tutto” per acconsentire. Chiudi questa informativa per continuare senza accettare.

Esperienza

Misurazione

Cosa risponde il Responsabile?

Formazione Cambiamento

Ho capito, preparo subito i documenti per l'appalto.

Ho capito, ma dimmi: qual è lo stanziamento?

Ho capito, quindi bisogna affidare il progetto a qualcuno...

domanda e le frasi successive sono le relative opzioni di risposta.

Per ottenere lo stesso risultato, un non vedente deve affidarsi a una modalità “intelligente” di usare lo screen reader, pilotandolo (abilmente) tramite tastiera: ci sono comandi per passare da un capoverso all’altro, per cercare i titoli, i pulsanti, le tabelle, le domande e altro.

Ma funzionano solo se il codice si fa capire.

Per questo alle righe Html devono essere



INFORMATIVA

Noi e terze parti selezionate utilizziamo cookie o tecnologie simili per finalità tecniche e, con il tuo consenso, anche per le finalità di **esperienza e misurazione** come specificato nella [cookie policy](#).

Puoi liberamente prestare, rifiutare o revocare il tuo consenso, in qualsiasi momento, accedendo al pannello delle preferenze. Il rifiuto del consenso può rendere non disponibili le relative funzioni.

Usa il pulsante “Accetta tutto” per acconsentire. Chiudi questa informativa per continuare senza accettare.

Esperienza

Misurazione

è un titolo”, “un pulsante”, “una finestra in

sovraimpressione”...

Informazioni ad hoc

Il codice Html può contenere anche frasi che non si vedono. Sono descrizioni delle immagini, istruzioni supplementari, indicazioni come “In questa pagina ci sono tre domande”. Informazioni nascoste, ma non agli screen reader.

È anche possibile l'operazione inversa: nascondere agli screen reader testi o immagini non significativi o fuorvianti. Si creano così, quando serve, realtà alternative, con lo stesso significato, ma comprensibili a utenti diversi.



INFORMATIVA

Noi e terze parti selezionate utilizziamo cookie o tecnologie simili per finalità tecniche e, con il tuo consenso, anche per le finalità di **esperienza e misurazione** come specificato nella [cookie policy](#).

Puoi liberamente prestare, rifiutare o revocare il tuo consenso, in qualsiasi momento, accedendo al pannello delle preferenze. Il rifiuto del consenso può rendere non disponibili le relative funzioni.

Usa il pulsante “Accetta tutto” per acconsentire. Chiudi questa informativa per continuare senza accettare.

Esperienza

Misurazione

aggiungendo e nascondendo frasi per fare in

modo che uno screen reader legga:

“Alessandro è sotto stress per il superlavoro?”

Risposte: sì/no.

E poi: “Come è l’organico del Ced di cui è

responsabile Alessandro?” Risposte:

adeguato/insufficiente.

Controllo degli eventi

Un serious game è, come dicevo, pieno di eventi che si susseguono in continuazione: documenti che si aprono come popup sulla scena, personaggi che parlano, richieste di partecipare alla discussione, animazioni di ogni tipo, cambi di ambiente. Sono



INFORMATIVA

Noi e terze parti selezionate utilizziamo cookie o tecnologie simili per finalità tecniche e, con il tuo consenso, anche per le finalità di **esperienza e misurazione** come specificato nella [cookie policy](#).

Puoi liberamente prestare, rifiutare o revocare il tuo consenso, in qualsiasi momento, accedendo al pannello delle preferenze. Il rifiuto del consenso può rendere non disponibili le relative funzioni.

Usa il pulsante “Accetta tutto” per acconsentire. Chiudi questa informativa per continuare senza accettare.

Esperienza

Misurazione

nascere l'animazione, la descrive e la avvia se

“premuto”.

La funzione di questo pulsante è ridefinita dinamicamente ogni volta. Così, se un personaggio deve parlare, lo screen reader annuncia “Personaggi presenti, Aldo, Giovanni e Giacomo – Parla Giacomo”. E Giacomo aspetta che l'utente prema la barra spaziatrice o il tasto Invio.

Usabilità

L'accessibilità è pura burocrazia senza l'usabilità, che permette di fare le cose in maniera fluida, intuitiva, senza intoppi. Qui è stato essenziale il supporto di persone che il serious game accessibile lo devono usare



INFORMATIVA

Noi e terze parti selezionate utilizziamo cookie o tecnologie simili per finalità tecniche e, con il tuo consenso, anche per le finalità di **esperienza e misurazione** come specificato nella [cookie policy](#).

Puoi liberamente prestare, rifiutare o revocare il tuo consenso, in qualsiasi momento, accedendo al pannello delle preferenze. Il rifiuto del consenso può rendere non disponibili le relative funzioni.

Usa il pulsante “Accetta tutto” per acconsentire. Chiudi questa informativa per continuare senza accettare.

Esperienza

Misurazione

lunga fila di pulsanti che in quel momento

servono a poco.

TRASFORMARE IL SENTIERO IN AUTOSTRADA

Erano anni che ci pensavo: come rendere accessibili i game realizzati con i *Learning brick*? Ma continuavo a rimandare per la sensazione di un'impresa troppo complessa per sperare in un successo.

Adesso, dopo la certificazione di questi game e l'emozione della prima volta in cui un non vedente è arrivato alla fine (rammaricandosi per non aver raggiunto il punteggio



INFORMATIVA

Noi e terze parti selezionate utilizziamo cookie o tecnologie simili per finalità tecniche e, con il tuo consenso, anche per le finalità di **esperienza e misurazione** come specificato nella [cookie policy](#).

Puoi liberamente prestare, rifiutare o revocare il tuo consenso, in qualsiasi momento, accedendo al pannello delle preferenze. Il rifiuto del consenso può rendere non disponibili le relative funzioni.

Usa il pulsante "Accetta tutto" per acconsentire. Chiudi questa informativa per continuare senza accettare.

Esperienza

Misurazione



PRECEDENTE

Neet e Hikikomori. Storia di Dario

27 MAG 2024



INFORMATIVA

Noi e terze parti selezionate utilizziamo cookie o tecnologie simili per finalità tecniche e, con il tuo consenso, anche per le finalità di **esperienza e misurazione** come specificato nella [cookie policy](#).
Puoi liberamente prestare, rifiutare o revocare il tuo consenso, in qualsiasi momento, accedendo al pannello delle preferenze. Il rifiuto del consenso può rendere non disponibili le relative funzioni.
Usa il pulsante "Accetta tutto" per acconsentire. Chiudi questa informativa per continuare senza accettare.

Esperienza

Misurazione



**Myriam Ines
Giangiacomo**



**Domenico
Lipari**



Giusi Miccoli



**Vindice
Deplano**



INFORMATIVA

Noi e terze parti selezionate utilizziamo cookie o tecnologie simili per finalità tecniche e, con il tuo consenso, anche per le finalità di **esperienza e misurazione** come specificato nella [cookie policy](#).

Puoi liberamente prestare, rifiutare o revocare il tuo consenso, in qualsiasi momento, accedendo al pannello delle preferenze. Il rifiuto del consenso può rendere non disponibili le relative funzioni.

Usa il pulsante "Accetta tutto" per acconsentire. Chiudi questa informativa per continuare senza accettare.

Esperienza

Misurazione

FIRMA ANCHE TU IL MANIFESTO E RIMANI AGGIORNATO SULLE NOSTRE ATTIVITA'

Aderisci ora



Ho preso visione dell'[informativa privacy](#)

INFORMATIVA

Noi e terze parti selezionate utilizziamo cookie o tecnologie simili per finalità tecniche e, con il tuo consenso, anche per le finalità di **esperienza e misurazione** come specificato nella [cookie policy](#).

Puoi liberamente prestare, rifiutare o revocare il tuo consenso, in qualsiasi momento, accedendo al pannello delle preferenze. Il rifiuto del consenso può rendere non disponibili le relative funzioni.

Usa il pulsante "Accetta tutto" per acconsentire. Chiudi questa informativa per continuare senza accettare.

Esperienza

Misurazione

- DIGITAL TRANSFORMATION

Formazione  Cambiamento



- DEI E SOSTENIBILITÀ UMANA E SOCIALE
- NUOVI MODELLI ECONOMICI, SOCIALI,
ORGANIZZATIVI E D'IMPRESA



Formazione & Cambiamento © 2015

Via Carlo Denina 72, 00179 Roma | redazione@formazione-cambiamento.it | Tel. +39 06 7842819

[Privacy Policy](#) - [Cookie Policy](#)

Tutti i contenuti sono protetti da copyright, ne è vietata la copia anche parziale

SITO SVILUPPATO DA SOLUZIONI SMART



INFORMATIVA

Noi e terze parti selezionate utilizziamo cookie o tecnologie simili per finalità tecniche e, con il tuo consenso, anche per le finalità di **esperienza e misurazione** come specificato nella [cookie policy](#).

Puoi liberamente prestare, rifiutare o revocare il tuo consenso, in qualsiasi momento, accedendo al pannello delle preferenze. Il rifiuto del consenso può rendere non disponibili le relative funzioni.

Usa il pulsante "Accetta tutto" per acconsentire. Chiudi questa informativa per continuare senza accettare.

Esperienza

Misurazione