Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.
Grant Agreement Number: 101124674.

Taller de **R**ealidad Virtual Accesible

Pedro Luis Sánchez Ortega

ODS

Realidad Virtual Accesible

Formato Taller

➔ ¿Qué se necesita?

Inicialmente tantos visores de realidad virtual como asistentes.

Específicamente la aplicación propuesta en este taller están destinadas a las gafas de realidad virtual de META, Oculus Quest.

La aplicación funciona en los diferentes modelos: Meta QUEST1, QUEST 2, QUEST 3 y QUEST 3s

Antes de realizar la actividad sería interesante que los monitores o profesores que atenderán a los participantes también hayan jugado con la aplicación para responder a las posibles cuestiones de los participantes.

➔ ¿Qué edad es adecuada para esta actividad?

Ciertamente no hay una edad mínima ni máxima. Ese no será el problema, aunque puede ser que algún participante sea sensible a la experiencia de realidad virtual y deberá de abandonarla si nota cierto mareo para evitar que la sensación vaya a más y sea todavía menos agradable.

➔ ¿Alguna otra indicación previa?

Algunas personas tras la exposición a actividades de realidad virtual indican que no veían el entorno suficientemente claro y no eran capaces de leer nítidamente algunos textos. La correcta posición de las gafas de visión en el memento de ajuste es muy importante. Sería conveniente que el ajuste sea correcto para cada uno de los participantes.

Bienvenidos aventureros de toda condición. VAMOS A ELLO!

Objetivo principal.

El objetivo principal de esta actividad en formato taller busca demostrar que con el uso de la aplicación de realidad virtual titulada " ISLA NEMO Una aventura accesible" se puede demostrar que cualquier persona puede disfrutar de actividades de realidad virtual sin que sus avances se vean limitados por la interacción con los mandos.

Por ello además de poder interactuar con los mandos o con las manos, como en el resto de las aplicaciones, en esta aplicación no es necesario y puede hacerse con la correcta orientación de los movimientos de las propias gafas o visores de realidad virtual, incluso para recoger o depositar objetos así como interactuar con palancas y volantes para resolver los desafíos planteados.

Otros objetivos.

La necesidad de solicitar ayuda para resolver desafíos y avanzar en mundos desconocidos es independiente de nuestra edad o la diversidad de nuestras propias capacidades. Aunque de manera autónoma se pueden leer las pistas también se puede preguntar a otros participantes que ya hayan o estén realizando la actividad y disfrutado del juego.

Resolver los desafíos en grupo o con ayuda es habitual en todos los juegos y siempre aprendemos unos de otros mejor si nos formamos parte del equipo que comparte este taller.

Si los participantes tienen acceso a visores de realidad virtual podrá descargarse ISLA NEMO desde la tienda oficial de aplicaciones y de manera gratuita en la situación actual de la aplicación.

La dirección oficial de descarga segura es:

Apoyo a los Objetivos de Desarrollo Sostenible

ODS

Animación previa a los participantes.

Puedes animar a la participación en este taller con mensajes como estos:
¿Quieres jugar en realidad virtual y tener una experiencia inclusiva?
¿Se puede jugar sin mandos en Realidad Virtual?
En esta aventura está todo preparado para que descubras un entorno donde podrás interactuar con los objetos simplemente mirándolos y también desplazarte. ¿Serás capaz de resolver todos los desafíos? Te esperamos para que descubras tus poderes en ISLA NEMO, Una aventura accesible.

Materiales disponibles para formadores:

01.- Taller Isla Nemo GUIA
- Resumen de fases
- Preguntas largas
- Glosario de términos clave

02.- Isla Nemo una aventura accesible: FASES

03.- Isla Nemo Resumen básico

04.- Isla Nemo Preguntas frecuentes

05.- Isla Nemo Accesibilidad

10.- Texto completo

Taller de **R**ealidad Virtual Accesible

Guía de Estudio: ISLA NEMO: Una Aventura Accesible

Resumen de Fases

Fase y Descripción

1.- Lectura de indicaciones y práctica del avance por el camino.

2.- Interacción con objetos: coger y dejar objetos con la mano virtual, fijando la mirada en las piedras.

3.- Primer puzzle: completar una pieza con dos partes más pequeñas. La llegada de la noche ayuda a encontrar las piezas.

4.- La cabaña: completar la canalización de tuberías y ajustar la presión del indicador.

5.- Ajuste de ruedas para enfocar proyecciones y formar una imagen.

6.- Ajuste de las sílabas de "Isla Nemo" con proyecciones de colores en dos direcciones.

7.- Desafío en el camino: seguir una secuencia de desplazamiento según pistas de colores y direcciones**.**

Cuestionario

Ayuda a responder a los participantes a las siguientes preguntas con 2 o 3 oraciones:

1. ¿Cómo se inicia la experiencia en ISLA NEMO y qué se destaca en la introducción?
2. ¿De qué manera se familiariza el usuario con la mecánica del juego en la primera fase?
3. ¿Qué tipo de interacción se introduce en la segunda fase y cómo se relaciona con la accesibilidad?
4. Describe el primer desafío que enfrenta el aventurero en la isla.
5. ¿Cómo se integra la narrativa en la experiencia de juego y a quién beneficia principalmente?
6. ¿Qué función cumple la llegada de la noche en la tercera fase del juego?
7. Explica el desafío que se presenta en la cabaña y cómo se debe resolver.
8. ¿Qué rol juega la cooperación en ISLA NEMO y cómo puede enriquecer la experiencia?
9. ¿Qué mensaje transmite la aventura al finalizar la experiencia?
10. ¿Qué consideraciones especiales se deben tener en cuenta con respecto al visor de realidad virtual?

Claves de las respuestas

1. La experiencia comienza mostrando la interfaz principal y la pantalla de inicio con una vista previa de la isla. Se destaca el concepto de "aventura accesible" y las características de inclusión para personas con diversas capacidades.
2. La primera fase se centra en la lectura de texto en castellano que introduce la narrativa y el concepto de accesibilidad. El usuario se familiariza con el avance por el camino mediante el movimiento de la cabeza.
3. La segunda fase introduce la interacción con objetos a través de las manos virtuales. El usuario aprende a coger y dejar objetos, lo que facilita la participación de personas con limitaciones motoras.
4. El primer desafío consiste en encontrar dos piezas pequeñas para completar un objeto característico. Este puzzle se encuentra en una zona específica de la isla y su resolución permite avanzar en la aventura.
5. La narrativa guía al usuario a través de señales visuales accesibles, especialmente para personas con diferentes niveles de habilidad sensorial. Esto asegura que todos puedan comprender la historia y los objetivos del juego.
6. La llegada de la noche en la tercera fase ayuda al jugador a encontrar las piezas del puzzle, ya que estas brillan en la oscuridad, contrastando con el entorno.

7. En la cabaña, el desafío es completar un circuito de tuberías y ajustar la presión del indicador para que la aguja se centre en la zona verde. Esto se logra manipulando palancas y ruedas dentro de la cabaña.

8. La cooperación se presenta como la posibilidad de que jugadores experimentados guíen a los nuevos, explicando las fases y ofreciendo consejos. Esto fomenta la inclusión y la colaboración entre los participantes.

9. Al finalizar, la aventura deja un mensaje de esperanza, invitando a los jugadores a esperar nuevas aventuras accesibles en el futuro. Se resalta la importancia de la inclusión digital y la posibilidad de repetir la experiencia de maneras diferentes.

10. Es crucial asegurar un buen contraste en el visor de realidad virtual para evitar que las escenas se vean demasiado oscuras. Ajustar correctamente este aspecto garantiza una mejor experiencia visual para todos los usuarios.

Preguntas largas

1. Analiza cómo ISLA NEMO: Una Aventura Accesible busca romper las barreras tradicionales en los videojuegos para crear una experiencia inclusiva.

2. Discute la importancia de la narrativa y las señales visuales accesibles en la experiencia de juego de ISLA NEMO, especialmente para personas con discapacidades sensoriales.

3. Explora el concepto de "mundo abierto" en ISLA NEMO y cómo se equilibra con la necesidad de guiar al usuario a través de la narrativa y los desafíos.

4. Evalúa la eficacia del sistema de ayuda y soporte en tiempo real implementado en ISLA NEMO. ¿Qué mejoras se podrían considerar para optimizar la experiencia del usuario?

5. Reflexiona sobre el mensaje final de ISLA NEMO: Una Aventura Accesible. ¿Cómo se conecta con el objetivo general de la experiencia y qué impacto busca generar en los jugadores?

Glosario de Términos Clave

- **Aventura accesible:** Una experiencia de juego diseñada para ser disfrutada por personas con una amplia gama de capacidades, incluyendo discapacidades físicas, sensoriales o cognitivas.
- **Interfaz principal:** La pantalla inicial del juego que muestra las opciones y el acceso al contenido principal.
- **Mano virtual:** Representación digital de la mano del usuario dentro del entorno virtual, utilizada para interactuar con objetos y elementos del juego.
- **Narrativa:** La historia y el argumento del juego, que se desarrolla a través de eventos, diálogos y acciones.
- **Señales visuales accesibles:** Elementos visuales claros y distintivos que facilitan la comprensión del juego, especialmente para personas con discapacidades visuales o cognitivas.
- **Mundo abierto:** Un entorno de juego que permite al jugador explorar libremente sin restricciones de un camino lineal predefinido.
- **Soporte en tiempo real:** Ayuda y asistencia disponible durante la experiencia de juego para resolver dudas o superar desafíos.
- **Inclusión digital:** El acceso y la participación equitativa en el mundo digital para todas las personas, independientemente de sus capacidades.
- **Realidad virtual:** Tecnología que crea entornos simulados inmersivos, a los que se accede mediante dispositivos como visores especiales.
- **Desafío:** Una tarea o problema específico que el jugador debe resolver para progresar en el juego.

Desafíos de Accesibilidad en ISLA NEMO

El juego ISLA NEMO aborda varios desafíos de accesibilidad para crear una experiencia inclusiva para personas con diversas capacidades funcionales. Estos desafíos y sus soluciones se implementan a través de la mecánica del juego y la narrativa:

1. Navegación y Movimiento:

- El juego se desarrolla en un mundo abierto que facilita la navegación y el movimiento.
- Los jugadores utilizan movimientos de cabeza para avanzar por el camino y enfocar objetos.
- La interacción con objetos se realiza a través de "manos virtuales" que se activan con la posición de los visores, aproximandose a la zona de fijación de la mirada.
- Esta configuración permite a personas con movilidad reducida participar activamente en la exploración del mundo virtual.

2. Señales Visuales Accesibles:

- El juego utiliza señales visuales accesibles para guiar a los jugadores con diferentes niveles de habilidad sensorial.
- Por ejemplo, las piezas para completar el desafió del primer puzzle en la Fase 3 brillan en la oscuridad, facilitando su localización con la llegada de la noche.
- En la Fase 7, las pistas de dirección se distinguen por color (rojo y azul) y dirección, pero se puede necesitar apoyo para personas con dificultades para diferenciar colores.

3. Soporte en Tiempo Real:

- Aunque no hay una función de ayuda directa dentro del juego, se anima a los jugadores a solicitar asistencia en tiempo real de una persona que los guíe.
- Este enfoque reconoce que las necesidades de accesibilidad pueden variar y permite siempre un apoyo personalizado.

4. Adaptabilidad y Cooperación:

- El juego fomenta la exploración libre y la resolución de desafíos a ritmo propio.
- La dificultad no se ajusta automáticamente, pero además se sugiere la ayuda entre jugadores para superar obstáculos.
- Este aspecto cooperativo promueve la inclusión y el trabajo en equipo.

5. Contraste Visual:

- Se advierte que el contraste bajo en algunos visores de realidad virtual puede oscurecer en exceso las escenas.
- Es crucial ajustar el contraste adecuadamente para garantizar una experiencia visual óptima para todos los jugadores.

Podemos reforzar el sentido de la aplicación de Realidad Virtual ISLA NEMO buscando crear una experiencia de realidad virtual totalmente accesible para todas las personas mediante:

- Mecánicas de juego que se adaptan a diferentes capacidades físicas.
- Señales visuales claras e inclusivas.
- Fomento del apoyo en tiempo real y la colaboración.

Si bien el juego no elimina por completo las barreras de accesibilidad, proporciona herramientas y estrategias para que la experiencia sea más inclusiva y agradable para una gama más amplia de jugadores.

ISLA NEMO: Una Aventura Accesible - Preguntas Frecuentes

Sobre la Experiencia de Juego

1. ¿Cuál es el objetivo principal del juego ISLA NEMO?
ISLA NEMO es una aventura accesible en realidad virtual que se centra en la inclusión digital. El objetivo principal es explorar la isla, resolver desafíos y descubrir la historia del juego a través de una serie de puzzles y tareas interactivas. La aventura está diseñada para ser accesible a personas con diferentes capacidades funcionales, ofreciendo una experiencia de juego inclusiva y adaptable.

2. ¿Cómo se navega e interactúa en el mundo virtual de ISLA NEMO?
La navegación se realiza mediante el movimiento de la cabeza del usuario, simulando un desplazamiento natural por la isla. La interacción con objetos se realiza a través de la mirada y el uso de "manos virtuales". Los usuarios pueden recoger, soltar y manipular objetos para resolver puzzles y superar desafíos.

3. ¿Qué tipo de desafíos se pueden encontrar en la isla?
Los desafíos en ISLA NEMO varían en tipo y dificultad, incluyendo la búsqueda de objetos, la manipulación de palancas y ruedas, el ajuste de proyecciones, y la resolución de secuencias de desplazamiento. Los desafíos se presentan de forma gradual, aumentando en complejidad a medida que el usuario avanza en la aventura.

4. ¿Existe algún tipo de ayuda o soporte disponible durante el juego?
Si bien no hay un sistema de ayuda integrado en la aplicación, se espera que una persona que introduzca el juego al usuario pueda brindar soporte en tiempo real. Se anima a los usuarios a solicitar ayuda o pistas si se enfrentan a alguna dificultad que no puedan superar por sí mismos.

Accesibilidad e Inclusión

5. ¿Cómo se aborda la accesibilidad en ISLA NEMO?
ISLA NEMO se ha desarrollado con un enfoque en la inclusión digital. Se han implementado características de accesibilidad para personas con diferentes capacidades funcionales, incluyendo señales visuales accesibles para personas con diferentes niveles de habilidad sensorial. El diseño del juego busca ofrecer una experiencia inclusiva y adaptable a las necesidades individuales.

6. ¿Se adapta la dificultad del juego a la experiencia del usuario?
No, la dificultad del juego no se adapta automáticamente al tiempo que ha transcurrido ni al progreso del usuario. Sin embargo, los usuarios pueden solicitar ayuda y pistas según sea necesario para superar los desafíos y disfrutar de la experiencia de juego.

Conclusión y Rejugabilidad

7. ¿Qué sucede al finalizar la aventura en ISLA NEMO?
Al final de la aventura, el usuario recibe un mensaje de cierre y se le anima a esperar nuevas aventuras accesibles en el futuro. Se enfatiza la importancia de la inclusión digital y la posibilidad de rejugar ISLA NEMO para descubrir nuevas soluciones y enfoques a los desafíos.

8. ¿Se puede jugar ISLA NEMO varias veces?
Sí, ISLA NEMO está diseñado para ser rejugable. Cada usuario puede afrontar la aventura de forma única, explorando la isla y resolviendo los desafíos a su propio ritmo. La rejugabilidad fomenta la exploración, la experimentación y el descubrimiento personal dentro del entorno virtual.

Resumen del Documento
"Fases de la Aventura ISLA NEMO"

Este documento describe las diferentes fases de la aplicación de realidad virtual "ISLA NEMO: Una aventura accesible", destacando sus características inclusivas diseñadas para personas con diversas capacidades funcionales.

Temas principales:

- **Accesibilidad:** El juego está diseñado para ser accesible a personas con diferentes capacidades, con ajustes de accesibilidad y señales visuales claras.
- **Interacción:** El usuario interactúa con el entorno a través de movimientos de cabeza y manos virtuales, pudiendo recoger objetos, accionar palancas y resolver puzzles.
- **Exploración:** El mundo abierto permite al usuario explorar la isla libremente y resolver los desafíos a su propio ritmo.
- **Narrativa:** La historia del juego se desarrolla a través de la exploración y la resolución de puzzles, guiando al usuario con señales visuales.
- **Soporte en tiempo real:** Aunque no hay una función de ayuda directa en la aplicación, se anima a que una persona asista al usuario y proporcione ayuda adicional si es necesario.

Fases del juego:

1. **Introducción:** Presentación del objetivo del juego y del concepto de "aventura accesible". Se familiariza al usuario con el movimiento y la narrativa.
2. **Opciones de accesibilidad:** El usuario aprende a interactuar con objetos utilizando las manos virtuales y se introducen los ajustes de accesibilidad.
3. **Inicio de la aventura:** El usuario se enfrenta al primer desafío, que implica encontrar piezas para completar un objeto. Se destaca la ambientación de la isla y la facilidad de navegación.
4. **Interacción con nuevos elementos:** El usuario interactúa con palancas y ruedas para resolver puzzles, como un circuito de tuberías en una cabaña.
5. **Exploración y narrativa:** Se enfatiza la libertad de exploración y la importancia de las señales visuales para guiar al usuario a través de la narrativa.
6. **Función de ayuda:** Se describe la importancia del soporte en tiempo real por parte de una persona que pueda guiar al usuario si surge alguna dificultad.
7. **Conclusión:** Se finaliza la experiencia con un mensaje que anima a futuras aventuras accesibles, destacando la inclusión digital y el carácter personal de la experiencia.

Citas relevantes:

- "Se destaca la pantalla de inicio, con una vista previa de la isla, y puede observarse el avance por el camino."
- "En esta segunda fase la dinámica se enfoca en los ajustes de accesibilidad y las manos virtuales."
- "Se enfatiza la facilidad de navegación y movimiento al tratarse de un mundo libre y la capacidad de interactuar sin limitaciones."
- "Recordando que el juego parte de una visión de mundo abierto y que alguien podría darse por satisfecho explorando la isla sin más..."
- "NO existe como tal una interacción de ayuda directa dentro de la aplicación. Se espera que las indicaciones de la persona que introduzca el juego y ayude a colocar en las primeras ocasiones los visores de realidad virtual permitan al usuario solicitar ese soporte en tiempo real..."

- "Lo más importante es haber explorado suficiente nuestras propias posibilidades y siendo nosotros mismos los que nos pongamos nuestro propio límite a la hora de jugar con las gafas de realidad virtual."

Notas adicionales:

- El documento recomienda ajustar el contraste del visor de realidad virtual para evitar escenas demasiado oscuras.
- Se anima a consultar la documentación adicional para obtener pistas específicas sobre cómo superar cada fase del juego.

En resumen, "ISLA NEMO: Una aventura accesible" ofrece una experiencia de realidad virtual inclusiva y atractiva, que combina la exploración, la resolución de puzzles y una narrativa cautivadora, con un enfoque en la accesibilidad para personas con diversas capacidades.

Isla Nemo. Una Aventura accesible

Realidad Virtual Inclusiva DINper Diseño Inclusivo Personalizado.

Actividad:	Talleres puntuales
Dirigido a:	Actividad inclusiva para personas con discapacidades diversas de 1º a 4º de Educación secundaria. Sesión individual y personalizada.
Precio:	0,00 €
Modalidad:	Presencial
Periodo de inscripción:	Desde el 04/11/2024 a las 11h. hasta el 11/11/2024 a las 10h. o hasta agotar plazas
Periodo de realización:	11 de noviembre

0,00 €

Horario 18:40-19:00

- **Descripción**
- **Objetivos**
- **¿Qué aprenderás en este curso?**
- **Observaciones**
- **ODS**

Descripción

¿Quieres jugar en realidad virtual y tener una experiencia inclusiva? ¿se puede jugar sin mandos? Esta todo preparado para que descubras un entorno donde podrás interactuar con los objetos simplemente mirándolos y también desplazarte. Serás capaz de resolver todos los desafíos? Te esperamos para que descubras tus poderes en ISLA NEMO, Una aventura accesible.

Objetivos

Esta actividad es la demostración de que es posible realizar juegos inclusivos, donde todos los participantes tienen las mismas posibilidades y no se depende de la habilidad en controlar unos complicados mandos.

¿Qué aprenderás en este curso?

En esta actividad aprenderás que existen juegos de realidad virtual inclusivos. Descubrirás que los desafíos interesantes también se pueden jugar sin mandos. Pasarlo bien pensando en tod@s

Observaciones

- Al comienzo de la actividad, los alumnos deberán aportar la siguiente **documentación**:
  - **Autorización Recogida de Menores** (en el caso de que los menores vayan a ser recogidos por otras personas que no sean los padres o tutores)
- **IMPORTANTE:** Antes de formalizar la inscripción asegúrate que el alumno cumple con los requisitos correspondientes
- En caso de la no realización de la actividad, la **devolución de los importes** se realizará de acuerdo con las **condiciones de uso.**

ODS

Aviso Legal

- **Condiciones de uso**
- **Política de Privacidad**
- **Política de cookies (UE)**
- **Preguntas Frecuentes**

© Todos los derechos reservados - **Universidad de Burgos**

Un proyecto de ciudad

Con la colaboración

NOTA de PRENSA

UNIVERSIDAD DE BURGOS
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
UCC+i-UBU

FECYT FUNDACIÓN ESPAÑOLA PARA LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA
UCC+i RED DE UNIDADES DE CULTURA CIENTÍFICA Y DE LA INNOVACIÓN

Burgos, 8 de noviembre de 2024

Accesibilidad en el mundo virtual: El grupo DINper presenta la aplicación

ISLA NEMO, una aventura accesible

El grupo **DIN***per, Diseño Inclusivo Personalizado* investiga desde la Universidad de Burgos en accesibilidad a entornos virtuales

Dentro de la Semana de la Ciencia en Castilla y León 2024, el grupo DINper de la Universidad de Burgos ha dado a conocer su última innovación en accesibilidad digital: **ISLA NEMO: Una aventura accesible**. Esta aplicación, desarrollada con el objetivo de crear una experiencia de juego inclusiva y adaptada para personas con diversidad funcional, se suma a los esfuerzos de DINper para promover la igualdad de oportunidades en el entorno digital.

Isla Nemo. Una Aventura accesible - La Estación de la Ciencia y la Tecnología = https://laestacioncyt.es/actividades/isla-nemo-una-aventura-accesible/

El juego, diseñado cuidadosamente para garantizar que personas con discapacidad fundamentalmente motora o también cognitiva puedan disfrutarlo, representa un hito en la accesibilidad de aplicaciones de entretenimiento y aprendizaje virtual. Durante el desarrollo, el grupo **DIN***per* ha tenido en cuenta las barreras que tradicionalmente limitan la participación de personas con discapacidad en experiencias de este tipo, adaptando la elección del uso de los controles por parte del usuario y la interfaz sin ellos para maximizar la usabilidad.

ISLA NEMO: Una aventura accesible es un proyecto que permite a personas con sus distintas capacidades disfrutar de una experiencia inmersiva en el mundo de la realidad virtual. Esta innovadora experiencia, está disponible para descarga de cualquier persona en la plataforma del fabricante de visores de realidad virtual META, en el enlace Isla Nemo en Meta Quest | Juegos de VR de Quest | Meta Store = https://www.meta.com/es-la/experiences/isla-nemo/9450661964974826/

La aplicación será presentada en un taller personalizado dentro de la Semana de la Ciencia en Castilla y León, en el espacio de La Estación de la Ciencia y la Tecnología, y se espera que sirva como referencia para futuros desarrollos accesibles. Con esta iniciativa, el grupo **DIN***per* continúa su compromiso de facilitar el acceso digital a personas de capacidades diversas, apostando por una tecnología inclusiva y accesible para todos.

UNIVERSIDAD DE BURGOS
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
UCC+i-UBU

FECYT FUNDACIÓN ESPAÑOLA PARA LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA
UCC+i RED DE UNIDADES DE CULTURA CIENTÍFICA Y DE LA INNOVACIÓN

Más información:

Contactos: **Pedro Sánchez Ortega**
Grupos de investigación: **DINper**
Universidad de Burgos
E-mails: psanchez@ubu.es

OTRI-OTC Universidad de Burgos
Edificio de Administración y Servicios
C./ Don Juan Austria, Nº 1
09001 Burgos
Tel.: 947 25 88 41
E-mail: otri@ubu.es

www.ubu.es/otriotc

Escuchar

DINper presenta la aplicación “ISLA NEMO, una aventura accesible”, en la Semana de la Ciencia

11 Nov

Dentro de la **Semana de la Ciencia en Castilla y León 2024**, el grupo **DINper** de la Universidad de Burgos dará a conocer su última innovación en accesibilidad digital: **ISLA NEMO: Una aventura accesible**. Esta aplicación, desarrollada con el objetivo de crear una experiencia de juego inclusiva y adaptada para personas con diversidad funcional, se suma a los esfuerzos de DINper para promover la igualdad de oportunidades en el entorno digital y la accesibilidad en el mundo virtual.

El juego, diseñado de formar que garantiza que personas con discapacidad fundamentalmente motora o también cognitiva puedan disfrutarlo, representa un hito en la accesibilidad de aplicaciones de entretenimiento y aprendizaje virtual.

La aplicación será presentada en un taller personalizado, el **lunes 11 de noviembre de 17 a 19:00 h**, dentro de la Semana de la Ciencia en Castilla y León, en el espacio de La Estación de la Ciencia y la Tecnología, con el objetivo de servir como referencia para futuros desarrollos accesibles.

ISLA NEMO: Una aventura accesible, está disponible para su descarga en la plataforma del fabricante de visores de realidad virtual META, en el enlace **Isla Nemo en Meta Quest | Juegos de VR de Quest | Meta Store**

Durante el desarrollo, el grupo **DIN***per* ha tenido en cuenta las barreras que tradicionalmente limitan la participación de personas con discapacidad en experiencias de este tipo, adaptando la elección del uso de los controles por parte del usuario y la interfaz sin ellos para maximizar la usabilidad.

Con esta iniciativa, el grupo **DIN***per* continúa su compromiso de facilitar el acceso digital a personas de capacidades diversas, apostando por una tecnología inclusiva y accesible para todos.

Horario:

Lunes 11 de noviembre de 2024 de las 17:00 hasta las 19:00

Lugar:

La Estación de la Ciencia y la Tecnología

Convocante

Diseño Inclusivo Personalizado (DINPER)

Coordinador: Rosa Maria Santamaria Conde

Escuela Politécnica Superior. Campus Milanera, Departamento de Ingenieria electromecanica. Edificio Milanera C/ Villadiego s/n CP. 09001 (Burgos)

947258077

rsantamaria@ubu.es

Categoría:

Actividades académicas, etc.

Divulgación científica

- Descarga de la aplicación “ISLA NEMO, una aventura accesible”

GALERÍA MULTIMEDIA

UNIVERSIDAD DE BURGOS

DINper

Grupo de investigación interdisciplinar

DISEÑO INCLUSIVO PERSONALIZADO

www.dinper.es