

عنوان مقاله:

بررسی چگونگی نمود المان های بازی رایانه ای ویژه افراد نابینا در طراحی و پیاده سازی یک بازی رایانه ای جدی مبتنی بر تلفن های هوشمند

محل انتشار:

کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال؛ گرایش ها، فناوری ها و کاربردها (سال: 1396)

تعداد صفحات اصل مقاله: 13

نویسندگان:

حسین زارعی - دانشجوی کارشناسی ارشد رشته طراحی شبیهساز هوشمند، دانشگاه هنر اسلامی تبریز دانشکده چندرسانه‌ای، دانشگاه هنر اسلامی تبریز

شقایق کلی - دانشجوی کارشناسی ارشد رشته مدیریت رسانه، دانشگاه علامه طباطبائی تهران دانشکده ارتباطات، دانشگاه علامه طباطبائی تهران

خلاصه مقاله:

یکی از مهمترین حواس پنج گانه 3 انسان که وظیفه دریافت و پردازش اطلاعات ورودی به بدن انسان و همچنین نقش اصلی را در کنترل بازیهای رایانه ای بر عهده دارد، حس بینایی است. اختلال در این حس سبب اختلال در بینایی فرد میشود و باعث میشود که فرد نتواند به درستی بازی را از طریق این حس کنترل کند. به همین دلیل تجربه کاربری 4 و رابط کاربری 5 بازی رایانه ای را برای این طیف از بیماران به گونه ای خاص طراحی میکنند تا افراد بتوانند با استفاده از روشها و حسهای دیگر خود بازی ساخته شده را کنترل کنند. هدف از انجام این مقاله بررسی چگونگی کنترل بازی بدون استفاده از حس بینایی است. در واقع در این پژوهش، چگونگی نمود المانهای کنترل کننده بازی رایانه ای بدون استفاده از حس بینایی مورد بررسی قرار میگیرد و سپس با استفاده از شناخت این المانهای کنترل شونده بازی رایانه ای جدی برای این طیف از بیماران طراحی و پیاده سازی میشود. به همین منظور برای بررسی این مسیله از روش توصیفی تحلیلی استفاده شده است. در ابتدای پژوهش اختلالات بینایی و روشهای جایگزینی به جای حس بینایی بررسی شده که در نهایت با دسته بندی چگونگی نمود این کنترل شونده ها، یک بازی رایانه ای جدی که وظیفه آموزش زبان انگلیسی برای کودکان نابینا گروه سنی 6 را بر عهده دارد، طراحی و پیاده سازی میشود.

کلمات کلیدی:

المان های بازی رایانه ای، بازی رایانه ای جدی، نابینایی، تجربه کاربری، رابط کاربری

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/696845>

