

TROFEO INTERFACCIA VISUALE

Il Trofeo Interfaccia Visuale intende valutare gli aspetti visivi componenti dei giochi, per sensibilizzare, già a livello di game design, verso tutte le soluzioni che possano migliorare la visibilità delle componenti del gioco, in un'ottica di funzionalità e giocabilità del prototipo.

CheckList di Base per gli autori

- Hai selezionato i colori in modo che siano facilmente distinguibili sia da soggetti normali sia da soggetti daltonici o hai utilizzato una simbologia o forma associata ai singoli colori per facilitare la distinzione?
- Hai pensato a come fare l'ottimizzazione spaziale dell'area di gioco, delle plance, del tabellone o delle carte?
 - È facile seguire l'evoluzione del gioco durante la partita o meno?
 - Le aree sono disposte in modo che sia facile utilizzarle e sia intuitivo il loro utilizzo?
 - I materiali sono sufficientemente autoesplicativi?
 - Il testo è facilmente leggibile?
 - Le carte sono organizzate in modo che le informazioni siano disponibili facilmente nelle diverse fasi di gioco?
 - Eventuali simboli e numeri sulle carte sono riportati su almeno due angoli non opposti?
 - La quantità di testo sulle carte è ridotta?
- Hai valutato il contrasto tra le aree all'interno dei singoli materiali di gioco?
C'è sufficiente contrasto per distinguere i vari elementi sul tabellone siano essi parte dello stesso o aggiunti (pedine, carte, tiles)?
- Nel complesso si è riuscito a tenere alta la leggibilità di testo, numeri e icone?

Il trofeo è assegnato dal **Gruppo BoReD**
(Boardgame Research and Design) del **Laboratorio MIPS**
del **Dipartimento di Informatica dell'Università degli Studi di Milano**.



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI MILANO

La giuria è composta da Alessandro Rizzi, Matteo Sassi, Simone Luciani e Dario De Toffoli.