

- OBJETIVO 4 / LÍNEA D -

MECÁNICAS PARA LA INCLUSIÓN (MI). UNA REVISIÓN DEL PARADIGMA *PLAYER COMPUTER INTERACTION* (PCI).

AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4
Identificación de mecánicas y su relación con los conceptos de exclusividad /inclusividad	Implementación de los conceptos MI en los diseños ad hoc del objetivo 3	Revisión de los resultados y su confrontación con la teoría de la ética erigida desde el videojuego y los procesos abductivos del jugador	Iteración para nueva implementación en los prototipos diseñados
Responsable -----	<i>Especialización temática / Descripción de la tarea</i>		
Otros miembros			

Luis Navarrete
Antonio J. Gil
Juan José Vargas
Francisco J. Gómez

Diseñar para la inclusión no es sólo una estrategia comercial para llegar a un público más amplio. El Diseño Centrado en el Usuario (CDU), y nuestra propia responsabilidad como diseñadores, nos obliga al establecimiento de diseños abiertos, universales y, al margen de cualquier carga peyorativa, activistas. Este objetivo, y su línea adjunta, no pueden concebirse sin el objetivo 3 y la línea c, pues su ejecución e implementación son simultáneos.