# Aangepaste game voor kinderen met een beperking

## Contact

Wim De Backer, liefst via [modem@thomasmore.be](mailto:modem@thomasmore.be)

## Contents

Voor kinderen met een handicap is het spelen van gewone computergames vaak niet mogelijk. De meeste games zijn te complex, soms vragen ze te veel inzicht, soms gaan ze te snel, soms moet je te veel tegelijk doen, … Het aanbod van aangepaste computergames is beperkt en bestaande games zijn vaak nog gemaakt in Flash en dus niet meer bruikbaar.

Het einddoel is het maken van een game dat zowel aantrekkelijk en leuk is, maar dat tegelijk gemakkelijk te spelen is, zowel op gebied van bediening, snelheid, verstandelijke mogelijkheden, visuele mogelijkheden, … We hebben een sterke voorkeur voor een 2D game, een 3D game is zowel visueel als verstandelijk te complex.

Enkele voorbeelden van games kan je vinden op: [www.oneswitch.org.uk/gaming.php](http://www.oneswitch.org.uk/gaming.php)

Vorig jaar maakte DI’er Nicky hiervoor al de volgende game:

<https://nercules.github.io/DizzyPacman/>

## Timing

Er is geen deadline.

## Technology

Online game, HTML5, Unity (2D), …

Omdat het over een game gaat, is er ook een grafische- en audiocomponent. Wat ons betreft kunnen de studenten hier volledig zelf voor zorgen of gebruik maken van vrij beschikbare game assets. Er kan hiervoor een beperkt budget worden vrij gemaakt.

## Actors

Modem is een netwerk van zorgorganisaties die expert zijn in technologische communicatiehulpmiddelen voor personen met een handicap. Modem zal zeker feedback vragen binnen dit netwerk, maar de studenten zelf hoeven niet voor deze contacten te zorgen.   
Het kan dus beschouwd worden als een volledig intern project.

## Elements and timing

Hierin kunnen we zeer flexibel zijn. Het aantal uur dat beschikbaar is, zal bepalen hoe uitgebreid de mogelijkheden van het spel zijn.

## Workspace

Vrij om hun werkplek te kiezen.