Game Accessibility Guidelines — Una referencia gratuita y por niveles para la industria desde 2012, hoy usada por investigadores para auditar los juegos más jugados

Digital Inclusion · Buena práctica · Reino Unido

Puntuación de calidad: 72/100

Solidez de la evidencia: Sólida

Resumen

Pautas gratuitas redactadas en 2012 por estudios, especialistas y académicos, en niveles Básico/Intermedio/Avanzado. Una auditoría de 2026 de 30 juegos top de Steam con 24 criterios básicos halló solo unos dos tercios plenamente implementados.

Dimensiones clave

Dimensión	Puntuación
Innovation level	3/5
Sustainability (ongoing)	1/1
Evaluation evidence	1/1
Demonstrated reach	0/1
Documented learning	1/1

Evaluado por C-NAPSE

Fuentes de datos

C-NAPSE web research — consultado el 2026-11-22

Game Accessibility Guidelines group (Blitz Games Studios, Headstrong Games, Aardman Digital, Stockholm University; led by Ian Hamilton) — consultado el 2026-11-22

Game Accessibility Guidelines — consultado el 2026-11-22

MCV: launch of the guidelines (2012) — consultado el 2026-11-22

Tampere University PlayLab: State of Accessibility in the Most Played Games — consultado el 2026-11-22

Citar — Evidoria. *Game Accessibility Guidelines — Una referencia gratuita y por niveles para la industria desde 2012, hoy usada por investigadores para auditar los juegos más jugados*. ID persistente: fbfabf7b-3ddf-4476-a9c6-b8f889744eef.