

Xbox Adaptive Controller — Codiseño de un Mando de Videojuegos Modular con Organizaciones de Discapacidad

Digital Inclusion · Buena práctica · Estados Unidos

Puntuación de calidad: 96/100

Solidez de la evidencia: Descriptivo / autodeclarado

Resumen

Microsoft codiseñó el Xbox Adaptive Controller junto con cinco organizaciones de personas con discapacidad, ofreciendo a los jugadores con movilidad reducida una base modular con 19 puertos para sus propios interruptores. Lanzado en 2018 a 99,99 \$, su modelo fue adoptado en toda la industria: el mando Access de Sony, a 89,99 \$, lo siguió en 2023.

Dimensiones clave

Dimensión	Puntuación
Innovation level	4/5
Sustainability (ongoing)	1/1
Evaluation evidence	1/1
Demonstrated reach	1/1
Documented learning	1/1

Evaluable por C-NAPSE

Fuentes de datos

[C-NAPSE web research](#) — consultado el 2026-08-23

[Microsoft \(Xbox\)](#) — consultado el 2026-08-23

[Xbox Wire announcement](#) — consultado el 2026-08-23

[Shacknews coverage](#) — consultado el 2026-08-23

[Wikipedia](#) — consultado el 2026-08-23

Citar — Evidoria. *Xbox Adaptive Controller — Codiseño de un Mando de Videojuegos Modular con Organizaciones de Discapacidad*. ID persistente: 229c1557-6c64-4642-907d-c939d79b0772.