

# Vi diamo il benvenuto al *Product Inclusion Framework* di Gaming For Everyone!

Questa è una versione localizzata dei documenti in lingua inglese reperibili su <https://aka.ms/ProductInclusion>

**In Xbox abbiamo la missione di estendere a tutto il mondo la gioia e il senso di aggregazione tipici delle community di videogiochi.**

In Xbox abbiamo la missione di estendere a tutto il mondo la gioia e il senso di aggregazione tipici delle community di videogiochi.

Siamo ben consapevoli che a livello globale ci sono oltre 3 miliardi di giocatori. E sappiamo che se non ci impegniamo a includere intenzionalmente, finiremo per escludere involontariamente. Per questo motivo, siamo al lavoro con l'obiettivo di rendere l'inclusività una componente fondamentale del modo in cui il Team Xbox sviluppa prodotti e servizi.

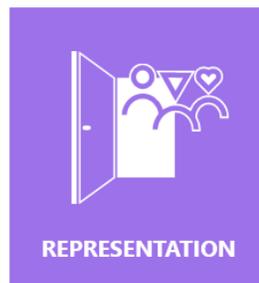
Nel 2019, abbiamo compreso la necessità di lavorare a linguaggio e risorse comuni per rendere possibile tutto ciò. È stato così creato il *Product Inclusion Framework*, incentrato su quattro aree principali, denominate "Porte da aprire per una crescita inclusiva". Attraverso l'esperienza di gioco si può fare ingresso a un altro mondo, ma per alcuni dei nostri clienti, queste porte potrebbero essere chiuse o addirittura sbarrate.

Nel nostro settore, ogni singolo individuo ha un ruolo nel rendere i giochi più inclusivi. Reputiamo dunque che condividere le nostre linee guida sia fondamentale per lavorare insieme affinché i giochi diventino davvero accessibili a tutti. Speriamo che questo vi aiuti a "fare vostro" l'obiettivo e non vediamo l'ora di assistere a come riuscirete a includere questi principi nei vostri giochi ed esperienze!



**[Scopri di più sulle nostre porte da aprire per una crescita inclusiva in questo video](#)**

# Porte da aprire per una crescita inclusiva



**Accoglienza:** creare esperienze che facciano sentire i **nostri clienti i benvenuti**

- **Creare prodotti con punti di accesso immediati, minimizzando i punti di uscita.**
  - Sviluppare prodotti con punti di accesso semplici sia per nuovi clienti, sia per utenti fidelizzati.
  - Lavorare per migliorare gli aspetti di un prodotto che inconsapevolmente creano punti di uscita.
  - Sviluppare intenzionalmente punti di uscita quando una determinata esperienza non si rivela adeguata.
  - Assicurarsi che le esperienze di gioco nell'ecosistema siano fluide e che non abbiano punti morti.

**Rappresentazione:** creare esperienze in cui **gli utenti possano rispecchiarsi.**

- **Creare esperienze incentrate sul rispetto per la diversità.**
  - Per far sì che ciò avvenga, bisogna tenere conto di:
    - **Creator** - assicurarsi di collaborare e supportare content creator dai diversi background.
    - **Contenuti** - assicurarsi che le storie raccontate nei nostri giochi e nel nostro marketing rispettino la diversità degli utenti.
    - **Giocatori** - assicurarsi che i giocatori si sentano coinvolti e parte integrante delle nostre esperienze.
  - Nei nostri prodotti abbiamo l'occasione di rappresentare persone e culture diverse, con molteplici sfaccettature, partendo dalla base che non c'è modo di rappresentare un'intera cultura o comunità attraverso la narrazione di una singola persona.

**Globalizzazione:** creare esperienze in cui **gli utenti si sentano a casa.**

- **Creare prodotti rilevanti a livello locale.**
  - Assicurarsi di riconoscere intenzionalmente le differenze nei background degli utenti a livello globale, tenendo a mente le esigenze, le barriere culturali e gli aspetti specifici di determinati luoghi.
  - Sviluppare prodotti e servizi adeguati per mercato e risonanza internazionale.

**Accessibilità:** sviluppare esperienze in cui **gli utenti si sentano liberi di giocare e creare.**

- **Creare prodotti intenzionalmente accessibili sin dalla progettazione.**
  - L'accessibilità è parte integrante di ciò che progettiamo e costruiamo sin dal primo giorno (e ogni giorno a venire).
  - Guardiamo oltre la mera conformità per offrire a tutti i giocatori esperienze fruibili e piacevoli.

## Decalogo per un'efficace *Product Inclusion*



Dopo aver scelto quali porte aprire, viene il momento di capire come fare. Per guidarvi nelle scelte, abbiamo stilato un **decalogo per un'efficace *Product Inclusion***: questa lista di dieci azioni può aiutare chiunque, che sia un singolo individuo o un team di persone, a muoversi concretamente verso una crescita inclusiva. Ogni azione fa riferimento a una specifica **\*\*Porta da aprire per una crescita inclusiva\*\***, con due che invece si estendono a tutte e quattro.

Le azioni presenti in questa lista si sono dimostrate di grande utilità per i team che si sono cimentati nella ricerca di un'inclusione consapevole, creando principi comuni su cui riflettere.

## Accoglienza



### **Progettare nel rispetto della sicurezza e della fiducia dei clienti**

Cercare vie per garantire che le interazioni e le comunicazioni tra i giocatori siano sicure, soprattutto per quanto riguarda l'identità, e limitare i modi in cui i giocatori possano ferirsi a vicenda.

Indipendentemente dall'identità del giocatore, è bene stabilire chiare aspettative nelle esperienze per evitare di creare involontariamente punti di uscita.



### **Creare punti di accesso per nuovi utenti**

Identificare possibili elementi di scoramento in termini di esperienza di gioco, hardware, o tempistiche e sostituirli con caratteristiche che possano rendere il prodotto appetibile per i giocatori.

## Rappresentazione



### **Creare a quattro mani con la community**

Coinvolgere nello sviluppo e nel processo creativo, dall'inizio alla fine, persone dal background simile ai profili che si vogliono rappresentare. Un occhio di riguardo va allo staff, ai canali di feedback, ai canali di ricerca e alla partecipazione della community.



### **Aiutare gli utenti a sentirsi coinvolti**

Assicurarsi di includere storie e temi legati a minoranze e mercati emergenti, in maniera autentica.

## Globalizzazione



### **Progettare per utenti su scala globale**

Prestare attenzione a come gli utenti, su scala globale, possano interfacciarsi con il prodotto rimuovendo possibili barriere economiche, tecnologiche, di lingua o di identità. Assicurarsi che i vari canali di raccolta dati e di feedback includano giocatori da tutto il mondo per individuare modi per raggiungerli e coinvolgerli.



### **Approcciare i mercati a livello locale**

Ogni mercato può avere tendenze e priorità di gioco diverse. Serve quindi cercare modi per adattare il prodotto per avere successo su scala globale, ma anche a livello locale. Assicurarsi di pianificare un'adeguata comunicazione per i mercati locali, con strategie di marketing e PR ad-hoc.

### **Accessibilità**



### **Progettare in maniera accessibile sin dal primo giorno**

Identificare le esigenze dei giocatori con disabilità sin dalle prime fasi di sviluppo e adeguarsi alle loro necessità, sviluppando prodotti fruibili per tutti i giocatori.



### **Elencare con chiarezza le opzioni di accessibilità nel gioco e nel marketing**

Assicurarsi che le opzioni di accessibilità siano chiare ed esplicitate per tutti i giocatori nelle prime fasi o all'inizio dell'esperienza di gioco. Comunicare con chiarezza quali funzionalità, in termini di accessibilità, sono disponibili anche nei canali esterni per facilitare l'accesso ai nuovi giocatori.

### **Azioni generali per tutte e quattro le porte**



### ***Inclusive Listening, assicurarsi di ascoltare tutti***

Fare in modo di cercare attivamente nuovi canali di comunicazione con tutti i potenziali giocatori, indagando sulle caratteristiche demografiche del bacino di utenza e dando importanza ai giocatori che si vogliono raggiungere, ma che non sono stati ancora coinvolti.



### **Creare esperienze personalizzate**

Sviluppare un prodotto permettendo ai giocatori di personalizzare la propria esperienza in base alle preferenze individuali permette di raggiungere un bacino di utenza più ampio rispetto a quello che si potrebbe raggiungere con un prodotto meno flessibile.

**Aprire una porta è il primo passo per fare grandi cose.  
Quale porta aprirai TU, oggi?**