

ACESSIBILIDADE EM JOGOS ANALÓGICOS

XXVIII Encontro de Extensão

Barbara de Sousa Ramos, Glaudiney Moreira Mendonca Junior

O projeto de extensão “Acessibilidade em Jogos Analógicos” tem como principal objetivo a adaptação de jogos analógicos, como jogos de cartas ou de tabuleiro, para que tanto pessoas videntes como não-videntes possam interagir de forma independente sem que haja prejuízo ou favorecimento para nenhuma das partes. Atualmente percebe-se no mercado a escassez de jogos analógicos adaptados para pessoas não-videntes e a falta de estudos acadêmicos direcionados para o desenvolvimento de soluções que permitam a acessibilidade desses tipos de jogos. O projeto propõe a utilização adaptações já praticadas pela comunidade de jogos, bem como o estudo de novos métodos para que seja criado um acervo de jogos adaptados para a comunidade de pessoas não-videntes, apresentando as possibilidades de alteração dos jogos e permitindo a produção de jogos acessíveis de forma econômica e simples. Inspirado no trabalho de monografia “Acessibilidade em Jogos Analógicos: Boas práticas para desenvolvimento e adaptações de jogos de tabuleiro para pessoas com deficiência visual” do aluno Frederico da Rocha, o projeto buscou aplicar as boas práticas propostas nas adaptações dos jogos “Coup” e “Splendor”, baseando-se nas ideias do design universal e nas boas práticas construídas a partir de feedbacks de pessoas não-videntes, informações sobre experiências pessoais e práticas caseiras da comunidade de jogos analógicos junto de um brainstorming de natureza qualitativa. O projeto foi capaz de desenvolver protótipos completos dos dois jogos apresentados, faltando apenas iniciar os testes de avaliação com o público alvo proposto.

Palavras-chave: Jogos analógicos. acessibilidade. não videntes. boas práticas.