



UNIVERSIDADE
FEDERAL
DE PERNAMBUCO

Universidade Federal de Pernambuco
Centro de Informática

Graduação em Ciência da Computação

Proposta de Trabalho de Graduação

Análise e catalogação de features e diretrizes de acessibilidade em jogos digitais

Aluno: Thiago da Fonte Bastos (tfb@cin.ufpe.br)

Orientador: Geber Lisboa Ramalho (glr@cin.ufpe.br)

Área: Jogos Digitais

Resumo

Jogos digitais de alto valor de produção, chamados jogos AAA, são planejados almejando a venda de milhões de unidades para garantir lucro. Por outro lado, desenvolvedores de jogos independentes fazem o possível para alcançar o maior público possível dentro de um nicho, além de serem incentivados por comunidades progressivas a serem dirigidos a minorias.

Em ambos os casos, se vê a necessidade de adicionar features opcionais de acessibilidade em jogos cuja configuração padrão é inacessível para pessoas com diferentes deficiências, sendo elas visuais, auditivas, motoras ou cognitivas, entretanto tais features não alcançaram o patamar de padrão de indústria, e até mesmo jogos que buscam ser acessíveis podem pecar em um ou mais aspectos não observados durante o ciclo de desenvolvimento.

Os impedimentos enfrentados por pessoas com deficiência variam entre não poder receber feedbacks do jogo e não poder emitir inputs por meio de dispositivos convencionais, como controles de videogame, teclados e mouses.¹

Objetivo

Este trabalho planeja buscar na bibliografia e em exemplos de implementações em jogos de destaque, features e diretrizes de acessibilidade que possam cobrir efetivamente os impedimentos que mais afetam a interação do jogador com o jogo, e então apresentá-las concisamente, explicando de que modo deixam a experiência do jogo mais acessível, almejando assim alta adoção na indústria de desenvolvimento de jogos digitais.

Metodologia

Inicialmente será realizada uma revisão bibliográfica acerca do assunto em busca de features já formalizadas. O que for encontrado formalmente será complementado com buscas em sites de referência da indústria como o Gamasutra, e em jogos que possam ser acessados dentro do período planejado de pesquisa adicional. As informações encontradas serão então compiladas num gráfico conciso e de fácil legibilidade para ser explicado mais a fundo na monografia e no slide.

Cada feature ou diretriz será compilada junto com a deficiência que ela aborda, o problema que causa inacessibilidade, e o gênero ou mecânica de jogo em que é aplicável. Também serão incluídos, caso existam, meios além do feedback humano especializado que identifiquem problemas de inacessibilidade ou assegurem a efetividade das features.

Referências

¹ YUAN, B.; FOLMER, E.; HARRIS, F. C. "Game accessibility: a survey." *Universal Access in the Information Society*, vol. 10, no. 1, 2010, p. 81

Possíveis Avaliadores

Filipe Calegario (fcac@cin.ufpe.br)

Giordano Ribeiro Eulálio Cabral (grec@cin.ufpe.br)

Assinaturas

Recife, 06 de Junho de 2021

Thiago da Fonte Bastos
(aluno)

Geber Lisboa Ramalho
(orientador)