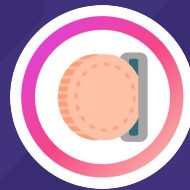


POR QUE SEU JOGO DEVE SER ACESSÍVEL?



Fernanda Hauptmann de Almeida
Gabriel Biesek Regis
Guilherme Furst de Souza
Mateus Guimarães Belizario

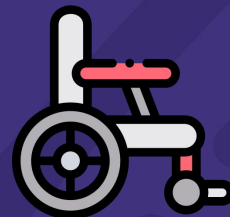
Por que acessibilidades em jogos digitais é importante?

Com nova margem de corte, IBGE constata 6,7% de pessoas com deficiência no Brasil

<https://educacao.estadao.com.br/blogs/educacao-e-etc/com-nova-margem-de-corte-ibge-constata-67-de-pessoas-com-deficiencia-no-brasil/>

Por que acessibilidades em jogos digitais é importante?

- Os jogos são entretenimento, cultura e processos de socialização.
- Lei N° 10.098, art.17, capítulo VII (2000) : Acesso à Informação e Conteúdo.
- Lei N° 13.146, art. 42, parágrafo 1 (2015) : Acesso à Jogos.



Diretrizes para o desenvolvimento de jogos acessíveis

■ Includification: Fundação The AbleGamers

- Mobilidade
- Audição
- Visão
- Cognição

“Nossa missão é ampliar a gama de videogames que são acessíveis a pessoas com uma ampla gama de deficiências.”



Diretrizes para o desenvolvimento de jogos acessíveis

■ Game accessibility guidelines

- Mobilidade
- Audição
- Visão
- Comunicação
- Cognição

“Quando minha lesão aconteceu, fiquei extremamente deprimido. Como não tinha movimento dos dedos, percebi que não havia nada que eu pudesse fazer mais. Eventualmente eu encontrei ajuda para modificar um controlador. Graças às opções de remapeamento que tenho jogado desde então.”

**Manny Wooden, jogador e fã de FPS.
Também tetraplégico.**

Tecnologias assistivas

"Tecnologia assistiva ou ajuda técnica: produtos, equipamentos, dispositivos, recursos, metodologias, estratégias, práticas e serviços que objetivem promover a funcionalidade, relacionada à atividade e à participação da pessoa com deficiência ou com mobilidade reduzida, visando à sua autonomia, independência, qualidade de vida e inclusão social."



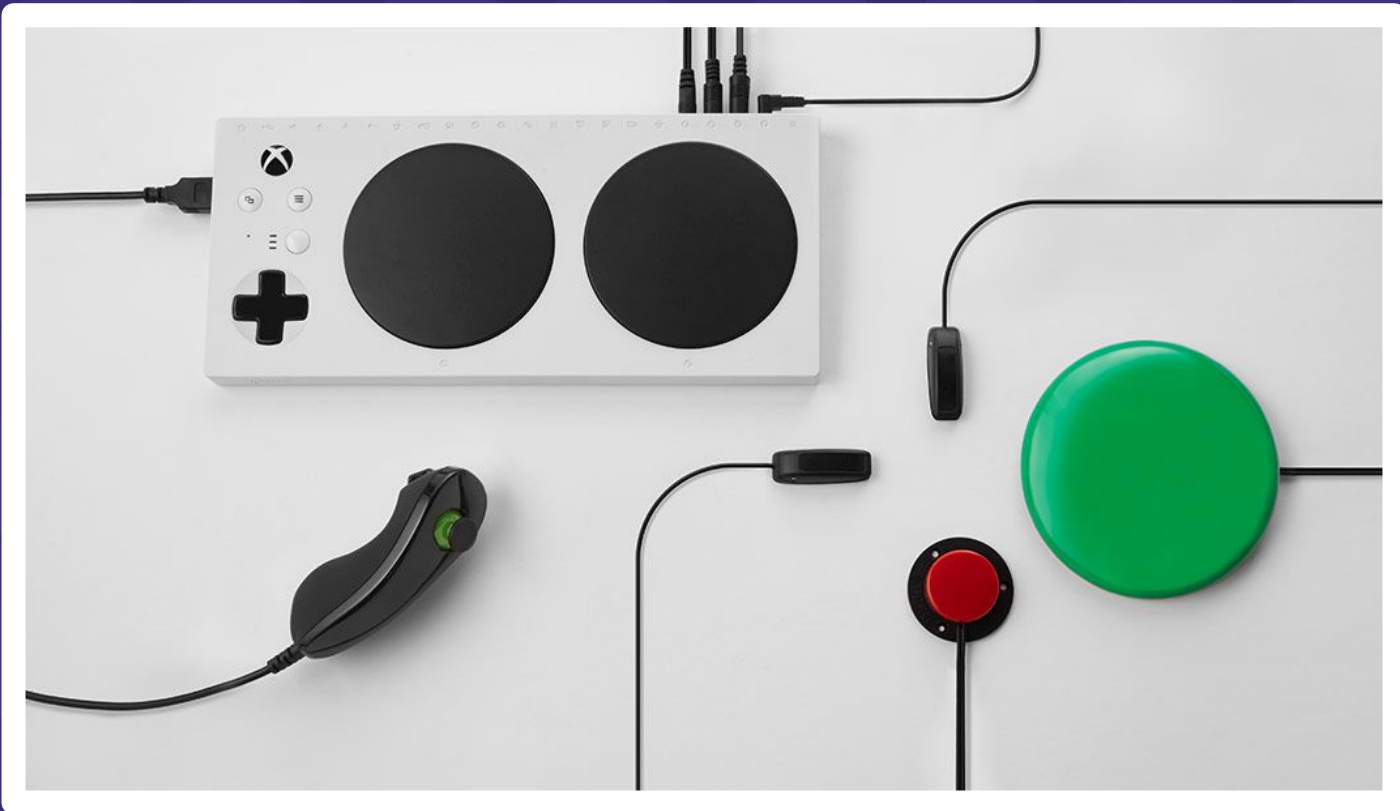
Tecnologias assistivas

- Flexibilidade e disponibilidade de configurações
- Disponibilidade de diversos níveis de dificuldades
- Listagem de recursos de acessibilidade e requisitos do jogo em site e/ou embalagem.
- Alternativas de som, como legenda e outros métodos de feedback, como recursos visuais e de vibração;
- Controles de volume separados para a música, efeitos sonoros e diálogos;
- Gráficos de alta visibilidade, evitando fontes pequenas e/ou indistintas, e dando preferência a esquema de cores de alto contraste

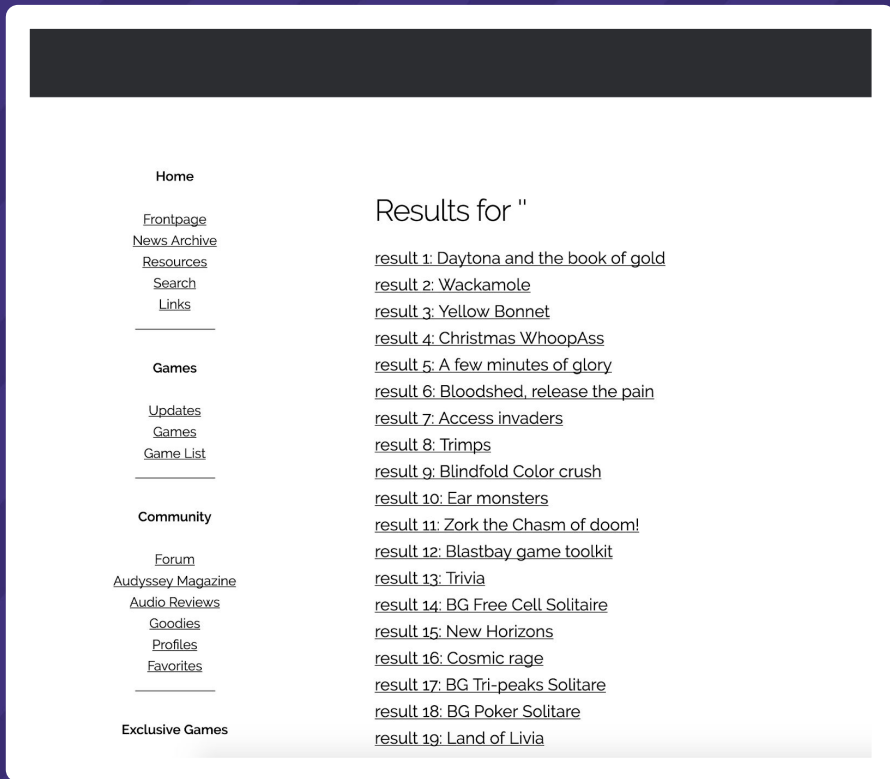
Tecnologias assistivas



Tecnologias assistivas



Jogos acessíveis - Atendimento Segregado



AudioGames é um site que reúne uma coleção de jogos desenvolvidos especialmente para pessoas com deficiências visuais



Jogos acessíveis - Oddworld 2



Terry é um estudante de engenharia de 23 anos da Universidade de Colorado e é deficiente visual desde os cinco anos de idade. Deficiência que não o impediu de jogar videogames utilizando seus outros sentidos disponíveis.

Em 1998 ele entrou em contato com a desenvolvedora, Oddworld Inhabitants, e agradeceu pelo ótimo trabalho que eles tinham feito com o departamento de som do jogo.

Jogos acessíveis - Spider-Man



Ampla customização de controles e interfaces

Diversas dificuldades disponíveis

Opção de pular desafios e puzzles

Jogos acessíveis - Opções para Daltonismo



Overwatch

The Division 2

Battlefield 4

Madden 17

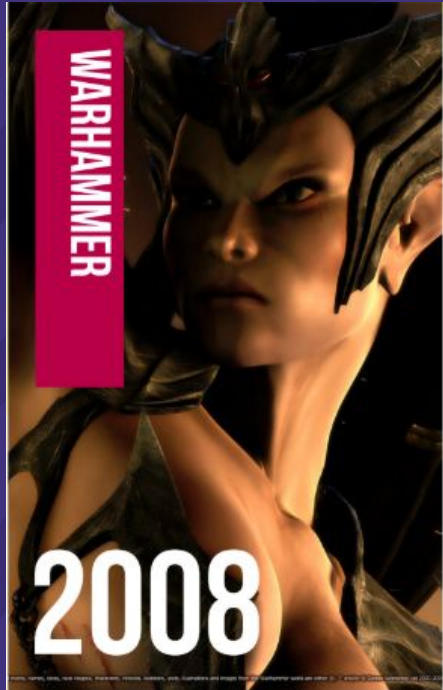
Destiny

Battleborn

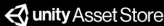




GTA V

Heartstone



"AbleGamers Accessible Mainstream Game of the Year"





Assets Disponíveis - Unity

 accessibility    Sign In 


Assets ▾ Tools ▾ Services ▾ By Unity ▾ Industries ▾ Sell Assets Feedback FAQ

1-7 of 7 results for accessibility Sort by **Relevance** ▾ View Results **24** ▾  


accessibility 




METALPOP GAMES
UI Accessibility Plugin (UAP)
★★★★★ (5)
\$75




BDKCREATE
Accessability: Text Resizing
(not enough ratings)
FREE




DANUON
The Blind Accessibility for ...
(not enough ratings)
\$5




KAICLAVER
Super Text Mesh
★★★★★ (36)
\$95



MICROSOFT CORPORATION
Responsive Spatial Audio f...
(not enough ratings)
FREE







ALEXANDER HODGE
iOS External Input
★★★★★ (6)
FREE





EPIC CACTUS
Fully Functional Subway El...
(not enough ratings)
\$15


Refine by [clear filters](#)


All Categories 


- ☐ 3D (1) 
- ☐ Templates (1) 
- ☐ Tools (5) 


Pricing 

Unity Versions 

Publisher 

Ratings 

Platforms 

Release Date 

Have feedback on these filters?
[Tell us](#)

Assets Disponíveis [?] - Unreal Engine

EPIC

UNREAL ENGINE

NEWS

ABOUT

LEARN

COMMUNITY

MARKETPLACE

ENTERPRISE

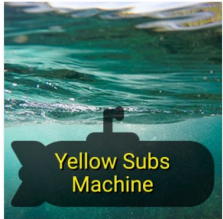
SIGN IN

DOWNLOAD

RESULTS FOR "ACCESSIBILITY"

Home Browse▼ Free▼ Featured On Sale New Vault

Sort 1 results by Relevancy



Yellow Subs Machine

Gritfish

★★★★☆(2)

\$19.99

Blueprints

PREV 1 NEXT

Filter Results

Tags [BETA](#)

Search Tags...

Supported Engine Versions

4.22 4.21 4.20 4.19 4.18 4.17 4.16 [More...](#)

Supported Platforms

Android Gear VR HTML5 iOS Linux MacOS Oculus PlayStation 4 Steam VR Windows 32-bit Windows 64-bit Xbox One

Max Price

Free \$10 \$25 \$50 \$100 \$200

Range \$ to \$

[Twitter](#) [Facebook](#) [Discord](#) [Instagram](#) [YouTube](#) [RSS](#)

1



CONHEÇA OS
JOGADORES

EXAMINE
SEU JOGO



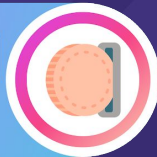
2

3



DOMINE AS
DIRETRIZES

COLOQUE EM
PRÁTICA



4



CONHEÇA OS JOGADORES

A. Conheça o público alvo

Tome um tempo para pesquisar o público alvo de seu jogo. Se envolva socialmente e experimentalmente, da forma mais humana o possível.

B. Expanda o público alvo

Busque envolver a maior quantidade de jogadores antes, durante e depois do processo de desenvolvimento.



EXAMINE SEU JOGO

C. Saiba o que quer fazer

Caso esteja no início do processo de desenvolvimento, planeje seu jogo e suas dinâmicas, de forma inclusiva, respeitando a diversidade dos jogadores.

Caso esteja no meio do processo, tome um tempo para avaliar sua gameplay e verificar se seu game respeita as particularidades dos seus jogadores.



DOMINE AS DIRETRIZES

D. Conheça Diretrizes

Busque conhecer diretrizes que especificam métodos e abordagens para desenvolvimento de jogos acessíveis.

Por exemplo:
-Game Accessibility Guidelines
-Includification



E. Identifique as Mudanças

Inteprete as informações das diretrizes e identifique as mudanças necessárias no projeto de seu jogo. Selecione os métodos de acordo com o nível de acessibilidade pretendido, bem como as particularidades e necessidades exigidas em cada categoria definida nas diretrizes.



COLOQUE EM PRÁTICA

F. Tecnologias Assistivas

Permita que seu jogo seja compatível com diferentes dispositivos de entrada.

Por exemplo:
-Teclados, controles e mouses adaptados.
-Leitores de tela.

Busque por assets, extensões e ferramentas de motores de desenvolvimento de jogos que implementem funções que aumentem o grau de acessibilidade do seu jogo.

G. Implemente um jogo acessível

Aplique o seu conhecimento adquirido nas etapas anteriores, utilizando como base as diretrizes, com o auxílio das ferramentas levantadas, e implemente soluções acessíveis para seus jogos. Lembre-se de constantemente envolver seus jogadores durante todo o processo, garantindo que todos fiquem satisfeitos.



Atividade

O que pode ser mudado nos seus jogos para aumentar o grau de acessibilidade?

