

## PROMOVENDO ACESSIBILIDADE E DIVERSÃO COM PYTHON E COMANDO DE VOZ

SOUZA, João Henrique S. M.<sup>1</sup>  
Orientador Prof.<sup>o</sup> BRANDÃO, Phillipe<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Aluno do Curso Técnico Desenvolvimento de Sistemas ministrado pelo SENAI Feira de Santana - Bahia, matriculados na Turma 79980. joao.souza7@ba.estudante.senai.br

<sup>2</sup>Docente do Curso Desenvolvimento de Sistemas – SENAI Feira de Santana - Bahia. ph.brandao@gmail.com

### INTRODUÇÃO

Os jogos mobile se tornaram uma forma popular de entretenimento e de passatempo para muitas pessoas. No entanto, nem todos os jogadores têm acesso aos mesmos recursos ou possuem habilidades iguais para jogar. Por exemplo, o artigo de Power et al. (2006) discute a importância da acessibilidade em jogos para pessoas com deficiência visual, enquanto o trabalho de Romero et al. (2014) se concentra na acessibilidade para pessoas com deficiência cognitiva. A parte de Jogos mobile é uma área ampla e em constante evolução, e uma atenção adequada deve ser dada a mesma.

### METODOLOGIA

Para a realização deste estudo, será realizada uma pesquisa exploratória qualitativa. Será feita uma revisão de literatura sobre jogos mobile e acessibilidade, além de análises de jogos existentes que utilizam recursos de acessibilidade. Também será conduzida uma pesquisa de campo com jogadores, com o objetivo de avaliar a eficácia desses recursos em termos de usabilidade e satisfação do usuário.

### OBJETIVO

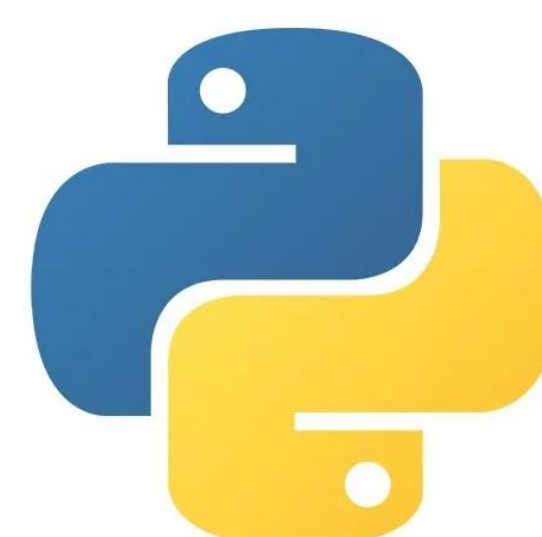
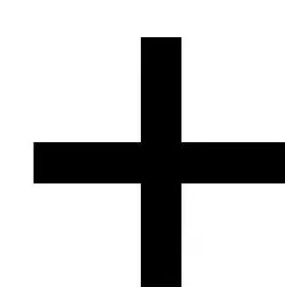
Analisar o impacto dos recursos de acessibilidade em jogos mobile, e entender como esses recursos podem melhorar a experiência do usuário. Além disso, busca-se identificar as principais características e funcionalidades que devem ser incorporadas em jogos mobile acessíveis, a fim de proporcionar uma experiência de jogo satisfatória para todos os jogadores.

### PROBLEMA DE PESQUISA

Como os recursos de acessibilidade podem ser incorporados em jogos mobile para melhorar a experiência do usuário e garantir que todos os jogadores possam desfrutar dos jogos de forma igualitária?

### RESULTADOS

Os resultados deste estudo irão fornecer informações importantes sobre a importância da acessibilidade em jogos mobile e como os recursos de acessibilidade podem ser incorporados de forma eficaz em jogos existentes ou em novos jogos. Além disso, espera-se que este estudo forneça recomendações para desenvolvedores de jogos mobile sobre as características e funcionalidades que devem ser incorporadas para garantir uma experiência de jogo inclusiva e satisfatória para todos os jogadores.



### REFERÊNCIAS

- Alves, E., & Branco, J. (2019). **Designing mobile games for players with physical disabilities**. In Proceedings of the 14th International Conference on the Foundations of Digital Games (pp. 1-10).
- De Freitas, E. C., De Carvalho, L. D. F., & Da Silva, D. N. (2019). **Accessible mobile games for people with disabilities**. In International Conference on Human-Computer Interaction (pp. 171-185). Springer.
- Dos Santos, G. R., & De Oliveira, J. P. M. (2018). **Design guidelines for mobile games accessible for people with motor disabilities**. In Proceedings of the 17th Brazilian Symposium on Human Factors in Computing Systems (pp. 1-10).
- Ribeiro, A. M., De Souza, A. L., & Ferreira, A. J. (2018). **Acessibilidade nos jogos mobile: análise e proposta de adaptações**. Interdisciplinar: Revista Eletrônica da UNIVAR, 8(2), 18-29.
- Zeng, X., & West, R. L. (2019). **Game accessibility for players with physical disabilities: A review of the literature**. In Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (pp. 1-12).
- Romero, M., Usart, M., Ott, M., & Earp, J. (2014). **An inclusive framework for evaluating videogames for learning**. Computers & Education, 73, 68-79.