





Adoção de critérios de acessibilidade em um jogo de Segurança Computacional

Vítor Augusto Ueno Otto Ricardo de la Rocha Ladeira IFC - Campus Blumenau



Introdução - Motivação

- Segurança computacional: área cada vez mais relevante
- Carência de profissionais: pouco espaço nos cursos de computação
 - uma das soluções pode ser a aplicação de jogos de Segurança Computacional (caça ao tesouro)
 - Estimativa de 1,8 milhões de vagas disponíveis no mundo em 2022 (CRUMPLER; LEWIS, 2019)

 Aproximadamente 46 milhões de brasileiros possuem algum tipo de dificuldade ou deficiência mental ou em pelo menos um dos cinco sentidos (IBGE, 2013)



Introdução - Objetivos

 Objetivo: Verificar a viabilidade de adoção critérios de acessibilidade em um jogo de Segurança Computacional.



Modelo de acessibilidade em governo eletrônico (EMAG, 2014)

- Recomendações seguidas por sites do governo brasileiro
- baseado no WCAG



Web content Accessibility Guidelines (KIRKPATRICK, Andrew et al, 2018)

- 87 critérios internacionais de acessibilidade
- Criado pela W3C
- Dividido em 5 grupos

Ferramenta geradora de competições de Segurança Computacional

Problemas gerados de forma aleatória para testar os conhecimentos em Segurança Computacional dos participantes

Propõe resolver os problemas de outras ferramentas semelhantes

TreasureHunt

Competição aplicada anualmente com alunos interessados do ensino superior

Preocupação com responsividade e acessibilidade

(LADEIRA, 2018)

Métodos

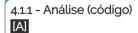
Validadores automáticos de HTML. CSS e Acessibilidade



Validação manual:

- Navegadores diferentes
- Resoluções variadas (incluindo mobile)
- Com e sem JavaScript

Objetivo de atender os 87 critérios de acessibilidade da WCAG. Fonte: (SALES, 2020)



Compativel

Erros significativos de validação ou análise de semântica de código devem ser evitados.

Nota para DEV: deve-se utilizar alguma ferramenta para validação da semântica e identificação de erros comuns.

quiawcaq.com

1.4.3 - Contraste (mínimo) [AA]

Perceptivel

Discernivel

Textos devem ter uma relação de contraste* entre primeiro e segundo plano de ao menos 4.5:1.

Nota: textos em tamanhos de fontes maiores (a partir de 18pt ou 14pt bold) podem ter uma relação de contraste de 3:1.

Nota 2: ver critério completo para entender relação de contraste. guiawcag.com

3.3.1 - Identificação do erro [A]

Compreensivel

Assistência a entrada

Erros durante e após o preenchimento de dados em formulários, devem ser identificados de forma específica e clara para o usuário. O acesso aos campos com erros também deve ser simplificado.

Nota: ver em conjunto com critérios 3.3.2 e 3.3.3.

2.4.7 - Foco visível [A]

Operável

Navegável

Ao se navegar por teclado (ou toque) deve ser possível identificar visualmente e facilmente qual elemento da página ou tela tem o foco no momento.

2.1.1 - Teclado [A]

Operável

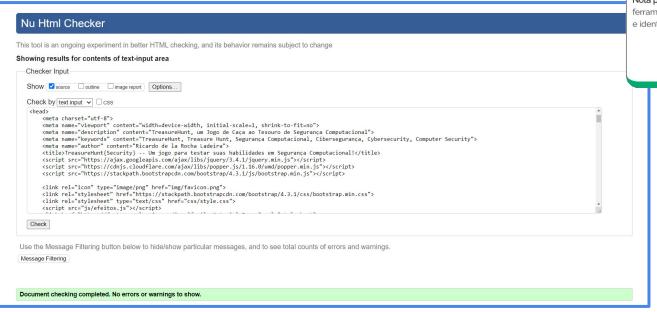
Acessivel por teclado

Toda funcionalidade deve estar disponível para utilização com teclado. a menos que a funcionalidade não possibilite o controle apenas por teclado.

guiawcag.com

Validação da estrutura da página:

Validador de HTML da W3C (2020)



4.1.1 - Análise (código)

Robusto Compatível

Erros significativos de validação ou análise de semântica de código devem ser evitados.

Nota para DEV: deve-se utilizar alguma ferramenta para validação da semântica e identificação de erros comuns.

guiawcag.com

Validação da estilização da página:

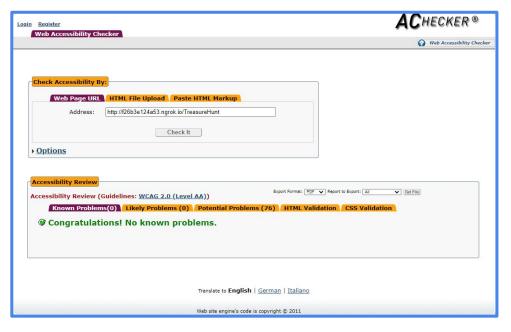
Validador de CSS da W3C (2020)



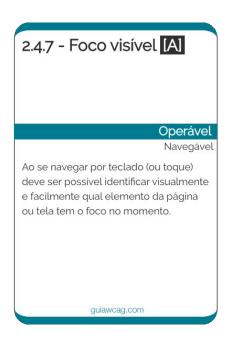


Validação da acessibilidade da página:

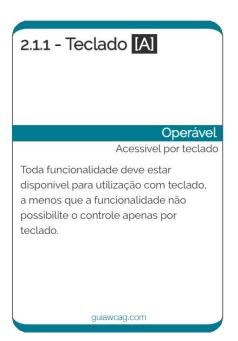
Validador de Acessibilidade Achecker (2020)











Fonte: (SALES, 2020)



```
// função para permitir que os botões 'enter' e 'espaço' sejam
// considerados cliques
function setKeyboardClick(event) {
    if (event.which == 13 || event.which == 32) {
        event.target.click();
    }
}
```

Atalhos para acessar cada seção da página: início, como jogar, contato, placar e logout.

1.4.3 - Contraste (mínimo) [AA]

Perceptível

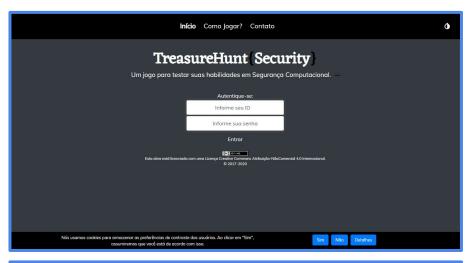
Discernivel

Textos devem ter uma relação de contraste* entre primeiro e segundo plano de ao menos 4.5:1.

Nota: textos em tamanhos de fontes maiores (a partir de 18pt ou 14pt bold) podem ter uma relação de contraste de 3:1.

Nota 2: ver critério completo para entender relação de contraste.

guiawcag.com





3.3.1 - Identificação do erro [A]

Compreensivel

Assistência a entrada

Erros durante e após o preenchimento de dados em formulários, devem ser identificados de forma específica e clara para o usuário. O acesso aos campos com erros também deve ser simplificado.

Nota: ver em conjunto com critérios 3.3.2 e 3.3.3.

quiaweag com





Fonte: (SALES, 2020)

Interface desktop ampliada em 200%



Interface mobile

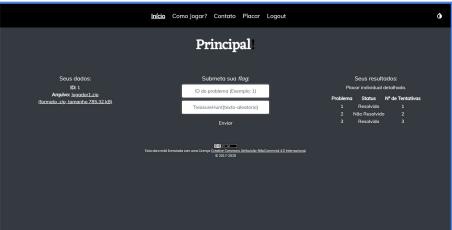


Considerações finais - Comparação de versões

Interface do TreasureHunt em 2018







Considerações finais

- Dos 87 critérios da WCAG, o TreasureHunt cumpriu 68 deles, o que corresponde a 78,16% do total. Além disso, cumpre a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) e não depende de JavaScript
- Conclui-se que tornar um jogo de Segurança Computacional acessível é viável.

Trabalhos Futuros:

- Testar a interface do TreasureHunt com usuários portadores de deficiência visual.
- Incluir mais validadores automáticos de acessibilidade na pesquisa.
- Adicionar desafios 100% acessíveis

Referências

ACHECKER: Web Accessibility Checker. Web Accessibility Checker. 2011. Disponível em: https://achecker.ca/checker/index.php. Acesso em: 3 mar. 2021.

CRUMPLER, William; LEWIS, James A.. **The Cybersecurity Workforce Gap**. 2019. Disponível em: https://csis-website-prod.s3.amazonaws.com/s3fs-public/publication/190129_Crumpler_Cybersecurit y_FINAL.pdf. Acesso em: 3 mar. 2021.

KIRKPATRICK, Andrew et al (ed.). **Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1**. Disponível em: https://www.w3.org/TR/WCAG21/#normative-references. Acesso em: 3 mar. 2021.

SALES, Marcelo. GUIA WCAG. Disponível em: https://guia-wcag.com/. Acesso em: 3 mar. 2021.

EMAG - Modelo de Acessibilidade em Governo Eletrônico. 2014. Disponível em: http://emag.governoeletronico.gov.br/#s1. Acesso em: 3 mar. 2021.

IBGE. Pessoas Com Deficiência. Disponível em:

https://educa.ibge.gov.br/jovens/conheca-o-brasil/populacao/20551-pessoas-com-deficiencia.html. Acesso em: 3 mar. 2021.

Referências

IBGE (Rio de Janeiro). **Pesquisa nacional de saúde : 2013**: ciclos de vida : brasil e grandes regiões. Rio de Janeiro: Ibge, 2015. 92 p. Disponível em:

https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv94522.pdf. Acesso em: 3 mar. 2021.

LADEIRA, Ricardo de La Rocha. **TREASUREHUNT**: geração automática de desafios aplicados no ensino de segurança computacional. 2018. 122 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Computação Aplicada, Centro de Ciências Tecnológicas, Universidade do Estado de Santa Catarina, Joinville, 2018. Disponível em:

https://www.udesc.br/arquivos/cct/id_cpmenu/1024/disserta__o_completa_15266466236813_1024. pdf. Acesso em: 3 mar. 2021.

W3C. Markup Validation Service. Disponível em: https://validator.w3.org/. Acesso em: 3 mar. 2021.

W3C. **CSS Validation Service**. Disponível em: https://jigsaw.w3.org/css-validator/#validate_by_input. Acesso em: 3 mar. 2021.







Adoção de critérios de acessibilidade em um jogo de Segurança Computacional

Vítor Augusto Ueno Otto Ricardo de la Rocha Ladeira IFC - Campus Blumenau

