

# ACESSIBILIDADE NA INDÚSTRIA DE JOGOS ELETRÔNICOS

---



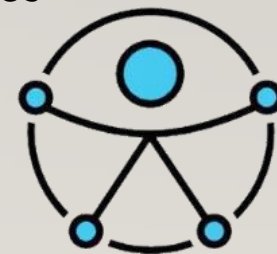
ALUNO: VICTOR SANTANA COSTA



# CONTEXTO

---

- A indústria de games é um dos setores mais dinâmicos e lucrativos do entretenimento global, movimentando bilhões de dólares anualmente e alcançando uma audiência diversificada em todas as faixas etárias e culturas.
- O setor evoluiu rapidamente desde sua origem nos anos 1970, passando de jogos simples em arcades para experiências imersivas em consoles, PCs e dispositivos móveis, incorporando tecnologias como realidade virtual e inteligência artificial.
- Com seu constante crescimento, a inclusão e a acessibilidade têm se tornado prioridades, refletindo a necessidade de tornar os jogos mais abrangentes e representativos para todos os jogadores.



# LINHA DA VIDA

---

- Qual foi o momento da minha história que o interesse/prazer por este tema despertou?
- Como está inserido no seu dia a dia?
- Por que você escolheu este tema?

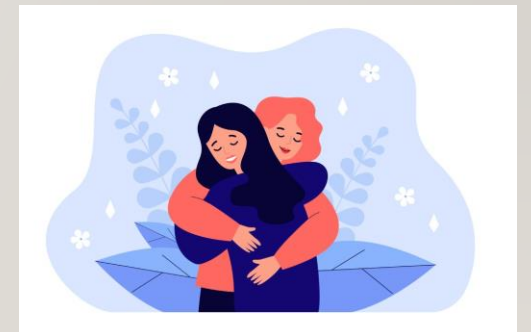




# MEUS VALORES

---

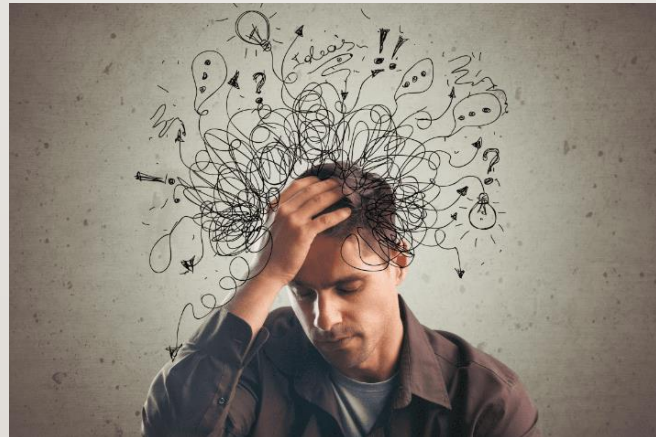
- Inclusão
- Inovação
- Empatia
- Comunidade Unida



# DIFICULDADE

---

- Qual foi a minha maior dificuldade?



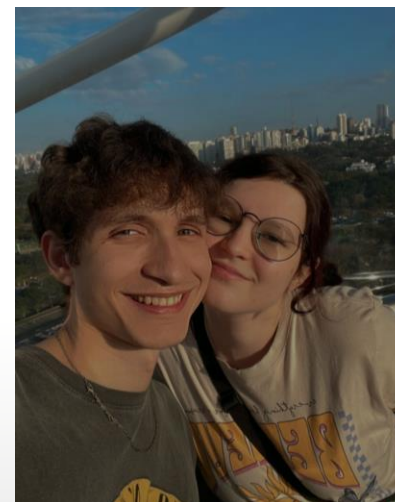
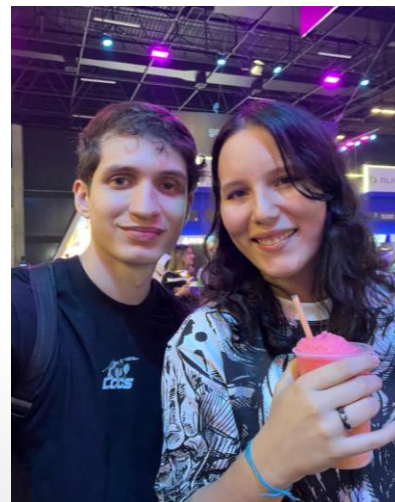
# SUPERAÇÃO

---

- Qual foi a minha maior superação?







# AGRADECIMENTOS

---

# CONCLUSÃO

---

