

## CERTEZAS

Existem leis e normas para facilitar o acesso ao público

Rampas e calçadas são obrigatórias por lei

Sinalização tátil e auditiva são essenciais para pessoas com deficiência visual

O transporte público deve estar adaptado para pessoas com deficiência

Acessibilidade digital também é de extrema importância, especialmente para textos, legendas

Restaurantes devem ter cardápios para cegos e pessoas autistas

Acessibilidade física ou digital não são suficientes individualmente

É obrigatório que todos tenham um itinerário para cadeirantes, e uma pessoa que ajude a subir e descer

Inclusão vai além da acessibilidade física

Acessibilidade deve ser considerada desde o início de um projeto

## SUPOSIÇÕES

Profissionais que desenvolvem infraestrutura estão bem informados sobre as necessidades de acessibilidade

Profissionais na área foram consultados antes de realizar uma obra

Existência de estudos e normas para todos os tipos de acessibilidade (física, digital, tátil, auditiva)

Supõe-se que exista um cumprimento rígido das normas de acessibilidade em todas as vias

Supõe-se que exista uma supervisão em relação à acessibilidade que os locais oferecem

Supõe-se que exista um canal de comunicação que a empresa possa usar para resolver problemas ou falta de infraestrutura

Locais públicos são obrigados a cumprir normas de acessibilidade

Locais privados não são obrigados a cumprir normas de acessibilidade

acessibilidade é de exclusiva responsabilidade do governo

fazer algo acessível é caro e complexo

## DÚVIDAS

Quanto recursos de acessibilidade são necessários para tornar um lugar acessível

como deve ser feito a manutenção das infraestruturas

existe algum canal governamental que a pessoa possa ligar?

Como lidar com as diferenças individuais dentro das diversas categorias de deficiência

como adaptar o ambiente para as diferentes necessidades de acessibilidade?

Como garantir que todas as medidas sejam adotadas para as necessidades das deficiências

qual tipo de projeto de acessibilidade que precisa ser feito em uma obra quando falamos de acessibilidade

existe alguma deficiência que precisa ser priorizada?

Existe alguma norma pública em relação a cidades

Existem mecanismos que garantem que as medidas de acessibilidade sejam mantidas, mesmo quando há problemas de acessibilidade

## Tópicos de Pesquisa

- Tecnologias de Acessibilidade
- Recursos de Acessibilidade
- Acessibilidade para cegos
- Acessibilidade para surdos
- Acessibilidade para deficientes físicos
- Acessibilidade digital
- Métodos de inclusão social a partir da acessibilidade em locais públicos

**CARTÃO DE INSIGHT**

## **1. Legislação e Normas sobre Acessibilidade**

### **• Estudo das Leis e Normas de Acessibilidade:**

- Revisar a Lei Brasileira de Inclusão (LBI) e a NBR 9050.
- Analisar as Diretrizes de Acessibilidade da Web (WCAG) e a legislação de acessibilidade digital.
- Examinar as regulamentações específicas para transporte público e espaços comerciais.

### **• Cumprimento e Fiscalização das Normas:**

- Investigar como as leis de acessibilidade são fiscalizadas e aplicadas.
- Analisar o papel das entidades reguladoras e as penalidades para não conformidade.

## **2. Acessibilidade Física e Digital**

### **• Infraestrutura Física:**

- Avaliar os requisitos para rampas, calçadas, sinalização tátil e auditiva.
- Analisar as melhores práticas para a instalação e manutenção de elevadores e dispositivos de acessibilidade em transportes públicos e edifícios.

### **• Acessibilidade Digital:**

- Pesquisar sobre as melhores práticas para garantir acessibilidade em sites e aplicativos, incluindo legendagem, narração de textos e design inclusivo.
- Estudar o impacto das tecnologias emergentes na acessibilidade digital.

## **3. Inclusão Além da Acessibilidade Física**

### **• Aspectos Sociais e Culturais da Inclusão:**

- Examinar como criar ambientes inclusivos que vão além da acessibilidade física, considerando aspectos sociais, culturais e psicológicos.
- Estudar casos de sucesso e desafios enfrentados por organizações que promovem inclusão efetiva.

## **4. Manutenção e Adaptação de Infraestrutura**

### **• Manutenção de Recursos de Acessibilidade:**

- Investigar práticas recomendadas para a manutenção contínua de rampas, sinalização e outros recursos de acessibilidade.
- Estudar como lidar com o desgaste e as mudanças nas necessidades ao longo do tempo.

### **• Adaptação para Necessidades Variadas:**

- Analisar como adaptar ambientes para diferentes tipos de deficiências e como personalizar soluções de acessibilidade.

## **5. Profissionais e Consultoria em Acessibilidade**

### **• Qualificação e Capacitação de Profissionais:**

- Investigar a formação e capacitação dos profissionais responsáveis pela infraestrutura e acessibilidade.
- Examinar a necessidade de consulta com especialistas em acessibilidade durante a fase de planejamento de projetos.

### **• Eficácia dos Métodos e Tecnologias:**

- Avaliar a eficácia das tecnologias e métodos de acessibilidade para diferentes grupos de pessoas com deficiência.
- Analisar a adaptação dos métodos de acessibilidade para diferentes contextos e deficiências.

## **6. Canais de Comunicação e Supervisão**

### **• Canais de Comunicação para Reclamações e Sugestões:**

- Pesquisar a existência e a eficácia de canais governamentais e outros meios de comunicação para relatar problemas de acessibilidade.
- Examinar o processo de resolução de reclamações e a transparência na resposta.

### **• Supervisão e Controle de Acessibilidade:**

- Analisar o papel das autoridades e organizações na supervisão do cumprimento das normas de acessibilidade.
- Estudar a implementação de auditorias e avaliações regulares de acessibilidade.

## **7. Desafios e Custo de Acessibilidade**

### **• Custos de Implementação e Manutenção:**

- Estudar o custo real de tornar espaços e serviços acessíveis e as estratégias para reduzir esses custos.
- Avaliar o impacto financeiro das adaptações de acessibilidade para empresas e governos.

### **• Percepções e Realidade do Custo:**

- Investigar as percepções sobre o custo da acessibilidade versus a realidade e os benefícios associados.

## **8. Necessidades e Prioridades Específicas**

### **• Deficiências Prioritárias e Necessidades Específicas:**

- Analisar quais deficiências precisam ser priorizadas e como as diferentes necessidades podem ser abordadas de maneira equitativa.
- Investigar as necessidades específicas de grupos minoritários dentro da comunidade de pessoas com deficiência.

### **• Normas e Cuidados Específicos:**

- Pesquisar normas específicas para cuidados e necessidades relacionadas a deficiências específicas.
- Estudar como as normas públicas orientam os cuidados e soluções para acessibilidade.

**RPG:** Um jogo de RPG onde o jogador deve ajudar a transformar uma cidade para torná-la mais acessível e inclusiva para todos os cidadãos.

**Missões de Transformação.**

**Sistema de Recompensas.**

**Histórias de Impacto.**

**Puzzle:** Mostrar um cenário seja de uma loja ou local público da cidade e disponibilizar objetos de acessibilidade como rampas, elevadores, guias no chão e etc, para que o jogador torne o local acessível utilizando estes recursos

**Simulação:**

um jogo de simulação 2D onde os jogadores assumem o papel de um designer de um parque de diversões acessível. O objetivo é criar e gerenciar um parque que seja inclusivo e adaptado para todas as necessidades e habilidades.

**Plataforma:** Um jogo de plataforma onde o jogador controla um personagem com uma deficiência específica, como um cadeirante. O objetivo é navegar por níveis que são projetados com desafios típicos que uma pessoa com deficiência enfrentaria, como rampas, escadas e obstáculos diversos.

**Feedback Educativo.**

**Ferramentas de Acessibilidade.**

**Desafios Adaptativos.**

**Simulação:** Um jogo de simulação onde o jogador vive um dia na vida de uma pessoa com deficiência. O objetivo é completar tarefas diárias enquanto lida com desafios específicos de acessibilidade.

**Simulação Realista.**

**Sistema de Pontuação.**

**Feedback Real.**

# Procurar dados reais para justificar os problemas

## **Acessibilidade física:**

barreiras arquitetônicas, como falta de rampas, elevadores inadequados, banheiros não adaptados.

## **Educação:**

Falta de materiais didáticos adaptados como livros em braile ou recursos em libras, bem como a inadequação de ambientes físicos das escolas.

## **acessibilidade dentro de**

**casa:** muitas vezes as casas não são adaptadas para deficientes físicos e até mesmo idosos. Possibilitando acidentes e dificuldade de um dia a dia ágil como a de qualquer outro indivíduo.

## **Participação Social Limitada:**

A falta de acessibilidade e inclusão pode limitar a capacidade de pessoas com deficiências de participar plenamente em atividades sociais e culturais, reduzindo sua qualidade de vida.

## **Acessibilidade na tecnologia:**

sites, aplicativos e dispositivos eletrônicos muitas vezes não possuem ferramentas como leitores de tela ou uma facilidade de navegação para pessoas com dificuldades motoras.

## **Atitudes Sociais e**

**Preconceito:** Barreiras atitudinais, como preconceito, falta de treinamento de profissionais e desinformação, criam obstáculos adicionais para pessoas com deficiência

## **Transporte Público:**

Falta de adaptação em ônibus, trens e metrô, como ausência de rampas, elevadores e avisos sonoros, prejudica a mobilidade de pessoas com deficiência.

## **Empregabilidade:**

Ambientes de trabalho e processos seletivos muitas vezes não são inclusivos, com falta de adaptação nos locais e ferramentas de trabalho

## **Falta de profissionais capacitados:**

funcionários não são treinados para fornecer um serviço inclusivo ou personalizado para pessoas com algum tipo de deficiência.



- Descrição do jogo em um paragrafo. Utilizar no máximo 4 frases, que devem incluir um nome para o jogo, tema, gênero, público-alvo e principal objetivo.
- Colocar imagens de no minimo 3 jogos semelhantes p/ referencia.

## Passos na Escuridão

O dia a dia de um deficiente visual e a importância da acessibilidade

**"Passos na Escuridão"** é um jogo 2d em pixel art que retrata o dia a dia de um cego, com uma câmera de visão top-down, demonstrando as dificuldades que as pessoas nessa situação passam e retratando o quão importante é a acessibilidade, em seus diversos meios, físico, digital, cultural e etc. O cenário se passa na casa do protagonista Bino, onde será retratando sua rotina e transmitindo a sensação de não enxergar ao realizar as tarefas diárias.

### EXEMPLOS DE JOGOS COM TEMATICAS SEMELHANTES

**"Beyond Eyes"** - Focado na experiência de uma menina cega, este jogo utiliza uma perspectiva única para representar como é viver com uma deficiência visual. A mecânica de jogo e a narrativa são projetadas para destacar a importância de uma abordagem sensível e inovadora.



**"A Blind Legend"** - Um jogo de ação e aventura desenvolvido para ser jogado exclusivamente com feedback auditivo. Ele oferece uma experiência imersiva sem depender da visão, demonstrando como adaptar a jogabilidade para diferentes necessidades.



**"Celeste"** - Embora não trate diretamente de deficiências físicas, "Celeste" é elogiado por sua mecânica de jogo desafiadora e pela forma como aborda questões de saúde mental. A inclusão de um modo assistivo torna o jogo acessível a uma audiência mais ampla, oferecendo uma boa referência para a adaptação de desafios.



- Descrição dos principais personagens em um parágrafo cada
- Descrevendo seus papéis e como o jogador irá percebê-los

Descrição: O personagem principal será uma pessoa cega, chamado Bino, ele passará por desafios durante o jogo, típicos do dia-a-dia de uma pessoa nessas condições, mostrando o quão importante é a acessibilidade para pessoas com deficiência.



- Definição das cameras relacionadas ao jogo (usar imagens como exemplo)
- Definição de sketch dos personagens principais
- Moodboard com jogos semelhantes para referência de cenário
- Definição de mecânicas iniciais, como aquelas relacionadas a movimentação - coloque exemplos com imagens de outros jogos.
- 1 sketch de cenário

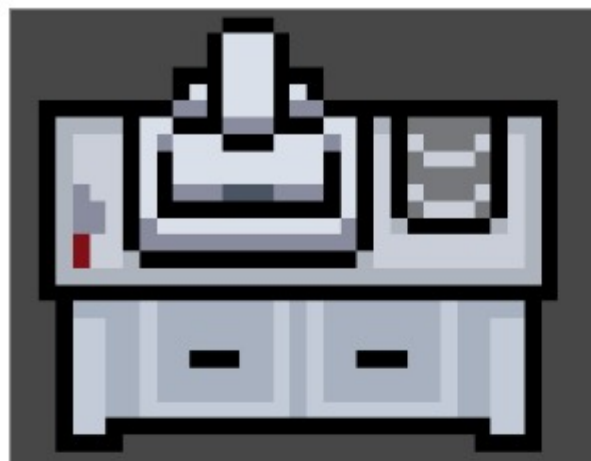
Sketch do cenário:



- Refinamento do Cenário + Personagens



Bino



Pia da cozinha



Pia do Banheiro



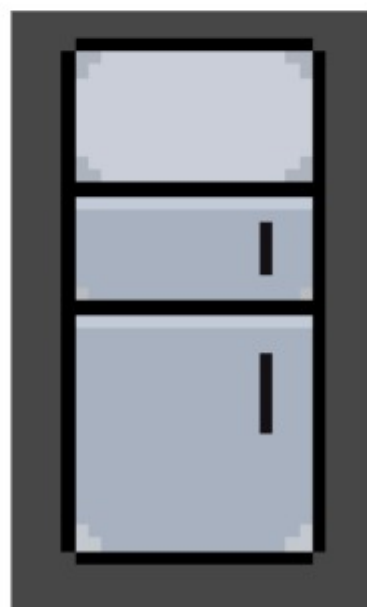
Cama



Banheira

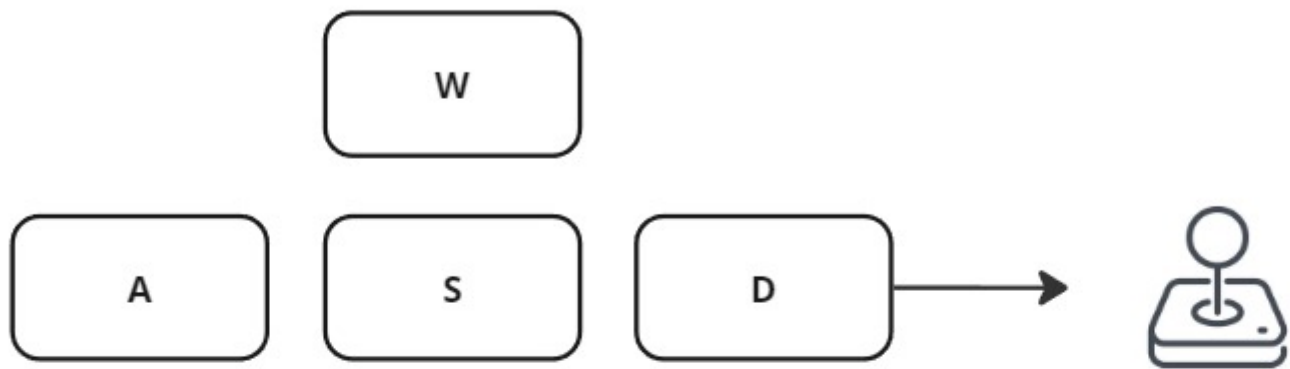


Buxin

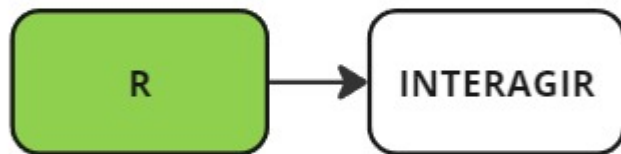


Geladeira

- Incluir Diagrama dos Controles e Descrição de como poderão ser usados



Movimentação do Jogador



Interação com Objetos

- Andar para todas as direções.
- Interagir com objetos/missões.
- Completar os Objetivos dentro do tempo.



# Jogos Inspiração para Câmera



Stardew Valley



Moon Hunters



Enter the Gungeon



Hyper Light Drifter



Zelda: A Link to the Past



Hotline Miami

### 1. Movimento do Personagem:

- O personagem pode se mover em qualquer direção usando as teclas de seta ou as teclas WASD, com a velocidade de movimento controlada pela variável `moveSpeed`.
- O movimento é tratado através do sistema de física do Unity usando um componente `Rigidbody2D`.

### 2. Interação com Objetivos:

- O personagem pode interagir com `GameObjects` designados como objetivos (marcados com a tag "Objective") quando estão dentro de um collider trigger.
- Quando o jogador pressiona a tecla "F" enquanto está perto de um objetivo, a interação é processada.

### 3. Exibição de Mensagens:

- Ao interagir com um objetivo, uma mensagem ("Você conseguiu!") é exibida na tela.
- A mensagem é mostrada por um período especificado (por exemplo, 2 segundos) e depois se oculta automaticamente.

### 4. Progressão do Objetivo:

- Após a mensagem ser exibida, o collider do objetivo atual é desativado, impedindo novas interações.
- O próximo objetivo na sequência é ativado, permitindo que o jogador interaja com ele.

### 5. Tratamento de Colliders:

- O script mantém o controle do collider do objetivo atual, permitindo que ele seja desativado ao ser interagido.
- Ele gerencia a proximidade do jogador em relação ao objetivo usando os métodos `OnTriggerEnter2D` e `OnTriggerExit2D` para definir um sinalizador booleano (`isNearObjective`).

## Fluxo Geral

1. O jogador move seu personagem pelo ambiente do jogo.
2. Quando o personagem se aproxima de um objetivo e pressiona "F":
  - Uma mensagem aparece confirmando que o objetivo foi concluído.
  - O objetivo anterior é desativado para evitar novas interações.
  - O próximo objetivo é ativado, pronto para o jogador se aproximar.



## Objetivos

Para o primeiro Level do jogo, o jogador terá objetivos relacionados a tarefas diárias do personagem, no qual haverá um texto guia para o jogador e ele deve localizar onde está o objeto necessário para realizar a ação descrita.

Trata-se de um caminho linear, de modo que o jogador precisa fazer os objetivos na ordem descrita, uma vez que o próximo objetivo só é liberado quando o anterior for concluído.

Exemplos: pegar comida para alimentar o gato de estimação, achar a escova para escovar os dentes, sair de casa e etc...

## **Cutscene 1**

Para a primeira cutscene a ideia inicial é começar mostrando o nome do grupo, depois o nome do jogo e terminar com uma pequena animação dele andando pela casa, antes de termos o controle do personagem e começarmos a jogar.