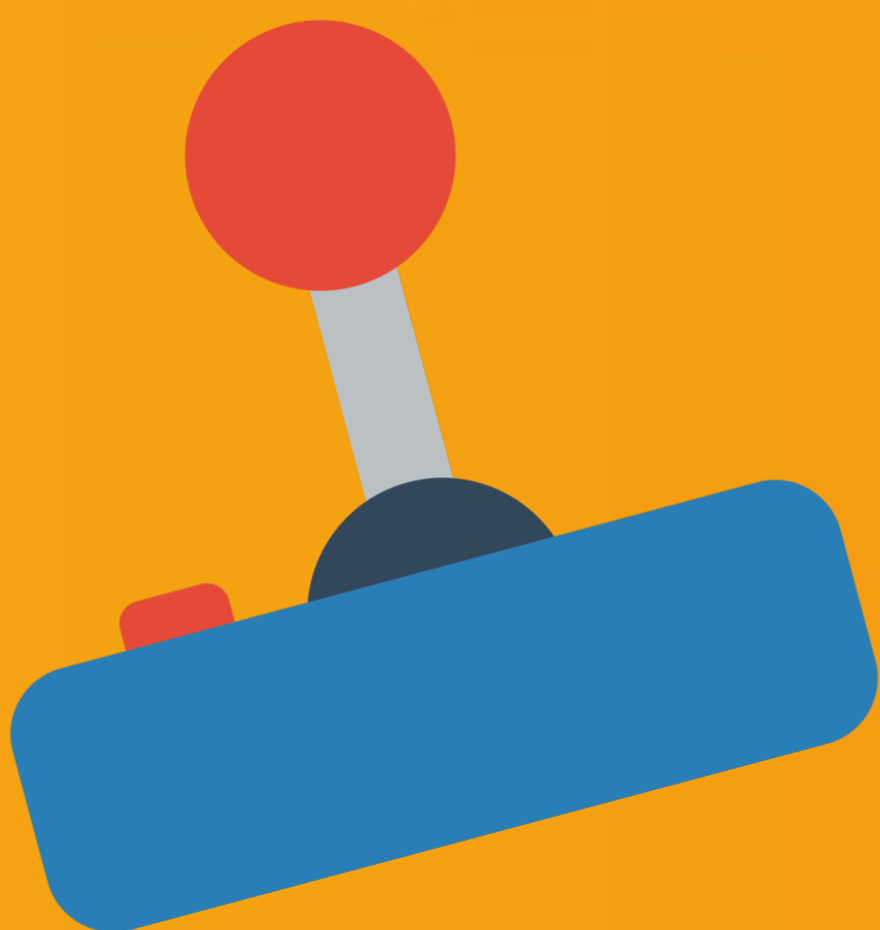




# FAIR PLAY

DIRETRIZES PARA O DESENVOLVIMENTO DE  
AUDIOGAMES



# EXPERIÊNCIA DE JOGO/NÍVEL/PROGRESSÃO

1

## LINGUAGEM CLARA

Utilizar diálogos mais simples e claros possíveis, de modo que as instruções do jogo se tornem fáceis de serem compreendidas.

D1

CORRESPONDÊNCIA ENTRE O SISTEMA E O MUNDO REAL		
H2	PV1	Os conceitos utilizados no audiogame são compreensíveis?
	PV2	O jogo segue tendências estabelecidas pela comunidade de jogadores facilitando o seu aprendizado?

## EXPERIÊNCIA DE JOGO

Oferecer informações previsíveis e esperadas, tornando os conteúdos, os desafios e as funcionalidades do jogo coerentes com a mecânica do jogo, evitando fugir do seu padrão de jogabilidade.

D2

CONSISTÊNCIA E PADRONIZAÇÃO		
H4	PV1	Existe coerência entre o controle do jogo e o que elas fazem?
	PV2	As teclas de atalho seguem um padrão da indústria de jogos, quando há?
	PV3	Os controles são os mesmos ao longo do jogo?
	PV4	Existe padronização na navegação das opções de menu?
	PV5	Existe consistência na definição das teclas de atalho?
	PV6	Existe padronização no volume de áudio?
	PV7	O tipo de áudio dos elementos permanece o mesmo ao longo do jogo?
	PV8	A interface sonora é consistente?
	PV9	A interface gráfica é consistente?
	PV10	Os recursos de vibração são consistentes?

## NÍVEIS DE DIFICULDADE

Oferecer níveis variados de dificuldades e permitir que sejam ajustados durante o jogo.

D3

CONTROLE E LIBERDADE DO USUÁRIO		
H3	PV1	O usuário sente que está no controle da aplicação?
	PV2	Consegue salvar o jogo?
	PV3	Consegue voltar para um ponto anterior no jogo?
	PV4	Pode avançar áudios?
	PV5	Pode retroceder áudios?
	PV6	Consegue ajustar a velocidade do áudio?
	PV7	É possível ajustar o volume do áudio?
	PV8	É fácil retornar ao início do jogo?
JOGABILIDADE		
H11	PV1	Os efeitos de áudio geram interesse?
	PV2	Os efeitos de vibração geram interesse?
	PV3	O jogo apresenta seus objetivos?
	PV4	O jogo apresenta diferentes níveis de dificuldade?
	PV5	O jogo oferece diferentes maneiras de atingir seus objetivos?
	PV6	O jogo apresenta desafios ao usuário?
	PV7	O jogo privilegia a experiência, ou seja, o personagem vai ficando mais forte conforme os níveis e objetivos secundários vão sendo conquistados?
	PV8	O jogo permite que o usuário exercite alguma habilidade, seja física, mental ou social?
	PV9	O usuário é envolvido rapidamente e facilmente?
	PV10	O jogo é agradável para se jogar novamente?
	PV11	De uma maneira geral, o usuário está satisfeito com esse jogo?
	PV12	O usuário se sente entusiasmado com o jogo?

## TREINAMENTO

Disponibilizar um ambiente seguro para que o jogador possa praticar as mecânicas de jogo livre de penalidades.

D4

H10	AJUDA E DOCUMENTAÇÃO	
	PV1	Ao iniciar o jogo, o usuário tem informações suficientes para compreender o jogo?
	PV2	O usuário recebe informações de ajuda de acordo com o contexto em que se encontra no jogo?
	PV3	As opções mais importantes são apresentadas primeiro?

## INÍCIO RÁPIDO

Possibilitar que o jogo seja iniciado de forma rápida, sem a necessidade de navegação por diversos menus.

D5

H3	CONTROLE E LIBERDADE DO USUÁRIO	
	PV1	O usuário sente que está no controle da aplicação?
	PV2	Consegue salvar o jogo?
	PV3	Consegue voltar para um ponto anterior no jogo?
	PV4	Pode avançar áudios?
	PV5	Pode retroceder áudios?
	PV6	Consegue ajustar a velocidade do áudio?
	PV7	É possível ajustar o volume do áudio?
	PV8	É fácil retornar ao início do jogo?
H7	FLEXIBILIDADE E EFICIÊNCIA DE USO	
	PV1	Os controles do jogo são customizáveis?
	PV2	Todos os controles são necessários?
	PV3	A sequência de teclas de atalho é fácil de usar?
	PV4	A combinação de teclas usadas simultaneamente é adequada?
	PV5	Permite o uso eficiente por diferentes perfis de usuário?

## EXPLORAÇÃO DO AMBIENTE

Fornecer meios que auxiliem os jogadores a explorar o ambiente virtual do jogo, acessando conteúdos e elementos interativos, através de uma orientação fácil, com movimentação através dos pontos cardeais e/ou graus, para determinar onde estão no jogo.

D6

H2	CORRESPONDENCIA ENTRE O SISTEMA E O MUNDO REAL	
	PV1	Os conceitos utilizados no audiogame são compreensíveis?
H11	PV2	O jogo segue tendências estabelecidas pela comunidade de jogadores facilitando o seu aprendizado?
	JOGABILIDADE	
	PV1	Os efeitos de áudio geram interesse?
	PV2	Os efeitos de vibração geram interesse?
	PV3	O jogo apresenta seus objetivos?
	PV4	O jogo apresenta diferentes níveis de dificuldade?
	PV5	O jogo oferece diferentes maneiras de atingir seus objetivos?
	PV6	O jogo apresenta desafios ao usuário?
	PV7	O jogo privilegia a experiência, ou seja, o personagem vai ficando mais forte conforme os níveis e objetivos secundários vão sendo conquistados?
	PV8	O jogo permite que o usuário exercite alguma habilidade, seja física, mental ou social?
	PV9	O usuário é envolvido rapidamente e facilmente?
	PV10	O jogo é agradável para se jogar novamente?
	PV11	De uma maneira geral, o usuário está satisfeito com esse jogo?
	PV12	O usuário se sente entusiasmado com o jogo?

## SEQUÊNCIA LÓGICA

Fornecer menus que sigam uma sequência lógica.

	RECONHECIMENTO AO INVÉS DE MEMORIZAÇÃO	
	PV1	Os sons são compreensíveis?
	PV2	Os efeitos de vibração são compreensíveis?
	PV3	Os conceitos utilizados no audiogame são compreensíveis?
	PV4	As sequências das ações para completar as tarefas do jogo ocorrem de forma adequada?

D7

H6


PV5	O menu é de fácil uso?
PV6	É fácil aprender a utilizar o jogo?
PV7	As informações apresentadas são fáceis de entender?
PV8	Os controles são intuitivos?
PV9	É fácil utilizar o jogo?
PV10	A navegação segue uma lógica?
PV11	As informações apresentadas ao usuário são relevantes?
PV12	O menu é fácil de entender?
PV13	As teclas de atalho são fáceis de lembrar?
PV14	Os sons dos objetos lembram o que significam?

## ACESSIBILIDADE

H12

PV1	Os controles podem ser personalizados?
PV2	As opções mais importantes são apresentadas primeiro?
PV3	O usuário consegue acessar as opções rapidamente?
PV4	O jogo permite o uso de leitor de tela?
PV5	As informações são acessíveis?
PV6	No caso de uso de leitor de tela, as informações podem ser acessadas?

## PADRÕES DE NAVEGAÇÃO

 Utilizar padrões de navegação dos leitores de tela para facilitar a navegação.

D8

H4

## CONSISTÊNCIA E PADRONIZAÇÃO

PV1	Existe coerência entre o controle do jogo e o que elas fazem?
PV2	As teclas de atalho seguem um padrão da indústria de jogos, quando há?
PV3	Os controles são os mesmos ao longo do jogo?
PV4	Existe padronização na navegação das opções de menu?
PV5	Existe consistência na definição das teclas de atalho?
PV6	Existe padronização no volume de áudio?
PV7	O tipo de áudio dos elementos permanece o mesmo ao longo do jogo?
PV8	A interface sonora é consistente?
PV9	A interface gráfica é consistente?
PV10	Os recursos de vibração são consistentes?

H12

## ACESSIBILIDADE

PV1	Os controles podem ser personalizados?
PV2	As opções mais importantes são apresentadas primeiro?
PV3	O usuário consegue acessar as opções rapidamente?
PV4	O jogo permite o uso de leitor de tela?
PV5	As informações são acessíveis?
PV6	No caso de uso de leitor de tela, as informações podem ser acessadas?

## CONTEXTO DO JOGO

D9

Manter o jogador informado do que está acontecendo no jogo, evitando perda do contexto.

H1

## VISIBILIDADE DO ESTADO DO SISTEMA

PV1	O audiogame mantém o usuário informado a respeito do que está acontecendo?
PV2	O usuário consegue saber de sua pontuação/status a qualquer momento?

## RESUMOS DE PROGRESSO

D10

Permitir que o jogador possa visualizar seus resumos de progresso durante as diferentes fases de um jogo, como pontuação, vidas e desafios.

H1

## VISIBILIDADE DO ESTADO DO SISTEMA

PV1	O audiogame mantém o usuário informado a respeito do que está acontecendo?
PV2	O usuário consegue saber de sua pontuação/status a qualquer momento?

## RECURSOS DE VIBRAÇÃO E TOQUE

Incluir recursos de interfaces hápticas, tais como recursos de vibração e de toque.

D11

H12	ACESSIBILIDADE	
	PV1	Os controles podem ser personalizados?
	PV2	As opções mais importantes são apresentadas primeiro?
	PV3	O usuário consegue acessar as opções rapidamente?
	PV4	O jogo permite o uso de leitor de tela?
	PV5	As informações são acessíveis?
	PV6	No caso de uso de leitor de tela, as informações podem ser acessadas?

**SENSIBILIDADE E TEMPO DE AÇÃO**

Fornecer um meio de configurar características dependentes de tempo, como sensibilidade e velocidade de eventos, movimentos e ações do jogo.

**D12**

D12	H3	CONTROLE E LIBERDADE DO USUÁRIO	
		PV1	O usuário sente que está no controle da aplicação?
		PV2	Consegue salvar o jogo?
		PV3	Consegue voltar para um ponto anterior no jogo?
		PV4	Pode avançar áudios?
		PV5	Pode retroceder áudios?
		PV6	Consegue ajustar a velocidade do áudio?
		PV7	É possível ajustar o volume do áudio?
		PV8	É fácil retornar ao início do jogo?
	H7	FLEXIBILIDADE E EFICIÊNCIA DE USO	
		PV1	Os controles do jogo são customizáveis?
		PV2	Todos os controles são necessários?
		PV3	A sequência de teclas de atalho é fácil de usar?
		PV4	A combinação de teclas usadas simultaneamente é adequada?
		PV5	Permite o uso eficiente por diferentes perfis de usuário?

**SALVAMENTO AUTOMÁTICO**

Possibilitar mecanismos de salvamento automático do estado atual do jogo.

**D13**

D13	H3	CONTROLE E LIBERDADE DO USUÁRIO	
		PV1	O usuário sente que está no controle da aplicação?
		PV2	Consegue salvar o jogo?
		PV3	Consegue voltar para um ponto anterior no jogo?
		PV4	Pode avançar áudios?
		PV5	Pode retroceder áudios?
		PV6	Consegue ajustar a velocidade do áudio?
		PV7	É possível ajustar o volume do áudio?
		PV8	É fácil retornar ao início do jogo?

**DISPOSITIVOS DE ENTRADA**

Permitir o uso de diferentes dispositivos de entrada de dados.

**D14**

D14	H3	CONTROLE E LIBERDADE DO USUÁRIO	
		PV1	O usuário sente que está no controle da aplicação?
		PV2	Consegue salvar o jogo?
		PV3	Consegue voltar para um ponto anterior no jogo?
		PV4	Pode avançar áudios?
		PV5	Pode retroceder áudios?
		PV6	Consegue ajustar a velocidade do áudio?
		PV7	É possível ajustar o volume do áudio?
		PV8	É fácil retornar ao início do jogo?
	H7	FLEXIBILIDADE E EFICIÊNCIA DE USO	
		PV1	Os controles do jogo são customizáveis?
		PV2	Todos os controles são necessários?
		PV3	A sequência de teclas de atalho é fácil de usar?
		PV4	A combinação de teclas usadas simultaneamente é adequada?
		PV5	Permite o uso eficiente por diferentes perfis de usuário?
	H12	ACESSIBILIDADE	
		PV1	Os controles podem ser personalizados?
		PV2	As opções mais importantes são apresentadas primeiro?
		PV3	O usuário consegue acessar as opções rapidamente?
		PV4	O jogo permite o uso de leitor de tela?
		PV5	As informações são acessíveis?
		PV6	No caso de uso de leitor de tela, as informações podem ser acessadas?

## TECLAS SIMULTÂNEAS E ESPECIAIS

Proporcionar o uso de teclas, botões ou gestos de forma coesa, evitando combinações pouco utilizadas em padrões de jogos.

D15	H7	FLEXIBILIDADE E EFICIÊNCIA DE USO	
		PV1	Os controles do jogo são customizáveis?
		PV2	Todos os controles são necessários?
		PV3	A sequência de teclas de atalho é fácil de usar?
		PV4	A combinação de teclas usadas simultaneamente é adequada?
		PV5	Permite o uso eficiente por diferentes perfis de usuário?
	H12	ACESSIBILIDADE	
		PV1	Os controles podem ser personalizados?
		PV2	As opções mais importantes são apresentadas primeiro?
		PV3	O usuário consegue acessar as opções rapidamente?
		PV4	O jogo permite o uso de leitor de tela?
		PV5	As informações são acessíveis?
		PV6	No caso de uso de leitor de tela, as informações podem ser acessadas?

## PRECISÃO DAS AÇÕES

Cuidar com o uso de ações que requeiram precisão do jogador para interagir no cenário do jogo, verificando se sua utilização faz sentido ao contexto do jogo.

D16	H12	ACESSIBILIDADE	
		PV1	Os controles podem ser personalizados?
		PV2	As opções mais importantes são apresentadas primeiro?
		PV3	O usuário consegue acessar as opções rapidamente?
		PV4	O jogo permite o uso de leitor de tela?
		PV5	As informações são acessíveis?
		PV6	No caso de uso de leitor de tela, as informações podem ser acessadas?

## RECURSOS DE TECNOLOGIA ASSISTIVA

Prever o uso de recursos de tecnologia assistiva, como por exemplo controle de voz, teclados ampliados, interface cérebro-computador, leitor de telas, lupas virtuais e etc.

D17	H3	CONTROLE E LIBERDADE DO USUÁRIO	
		PV1	O usuário sente que está no controle da aplicação?
		PV2	Consegue salvar o jogo?
		PV3	Consegue voltar para um ponto anterior no jogo?
		PV4	Pode avançar áudios?
		PV5	Pode retroceder áudios?
		PV6	Consegue ajustar a velocidade do áudio?
		PV7	É possível ajustar o volume do áudio?
		PV8	É fácil retornar ao início do jogo?
	H7	FLEXIBILIDADE E EFICIÊNCIA DE USO	
		PV1	Os controles do jogo são customizáveis?
		PV2	Todos os controles são necessários?
		PV3	A sequência de teclas de atalho é fácil de usar?
		PV4	A combinação de teclas usadas simultaneamente é adequada?
		PV5	Permite o uso eficiente por diferentes perfis de usuário?
	H12	ACESSIBILIDADE	
		PV1	Os controles podem ser personalizados?
		PV2	As opções mais importantes são apresentadas primeiro?
		PV3	O usuário consegue acessar as opções rapidamente?
		PV4	O jogo permite o uso de leitor de tela?
		PV5	As informações são acessíveis?
		PV6	No caso de uso de leitor de tela, as informações podem ser acessadas?





## CONFLITO ENTRE SONS

Evitar que haja conflitos nas informações sonoras que são emitidas pelo jogo e as que são transmitidas por leitor de telas.

D18

ACESSIBILIDADE		
H12	PV1	Os controles podem ser personalizados?
	PV2	As opções mais importantes são apresentadas primeiro?
	PV3	O usuário consegue acessar as opções rapidamente?
	PV4	O jogo permite o uso de leitor de tela?
	PV5	As informações são acessíveis?
	PV6	No caso de uso de leitor de tela, as informações podem ser acessadas?

## CONFIGURAÇÃO DE CONTROLES E COMANDOS

Possibilitar que os controles e comandos do jogo possam ser alterados/reconfigurados, garantindo que sejam tão simples quanto possível.

D19

CONTROLE E LIBERDADE DO USUÁRIO		
H3	PV1	O usuário sente que está no controle da aplicação?
	PV2	Consegue salvar o jogo?
	PV3	Consegue voltar para um ponto anterior no jogo?
	PV4	Pode avançar áudios?
	PV5	Pode retroceder áudios?
	PV6	Consegue ajustar a velocidade do áudio?
	PV7	É possível ajustar o volume do áudio?
	PV8	É fácil retornar ao início do jogo?
FLEXIBILIDADE E EFICIÊNCIA DE USO		
H7	PV1	Os controles do jogo são customizáveis?
	PV2	Todos os controles são necessários?
	PV3	A sequência de teclas de atalho é fácil de usar?
	PV4	A combinação de teclas usadas simultaneamente é adequada?
	PV5	Permite o uso eficiente por diferentes perfis de usuário?

## COMANDOS DE VOZ

Quando houver o uso de comandos de voz, utilizar palavras individuais a partir de um pequeno vocabulário, como por exemplo: "Sim", "Não", "Sair", "Abrir", "Pular", "Salvar" e etc.

D20

CONTROLE E LIBERDADE DO USUÁRIO		
H3	PV1	O usuário sente que está no controle da aplicação?
	PV2	Consegue salvar o jogo?
	PV3	Consegue voltar para um ponto anterior no jogo?
	PV4	Pode avançar áudios?
	PV5	Pode retroceder áudios?
	PV6	Consegue ajustar a velocidade do áudio?
	PV7	É possível ajustar o volume do áudio?
	PV8	É fácil retornar ao início do jogo?
FLEXIBILIDADE E EFICIÊNCIA DE USO		
H7	PV1	Os controles do jogo são customizáveis?
	PV2	Todos os controles são necessários?
	PV3	A sequência de teclas de atalho é fácil de usar?
	PV4	A combinação de teclas usadas simultaneamente é adequada?
	PV5	Permite o uso eficiente por diferentes perfis de usuário?



## EMISSION DE FEEDBACKS IMEDIATOS

Emitir *feedbacks* imediatos de acordo com as ações do jogador, de forma que ele possa saber que suas ações estão sendo processadas, como por exemplo, relatar ao jogador sobre as entradas de dados, necessidade de fechamento de janela de diálogo e etc.

D21

ACESSIBILIDADE	
H12	PV1 Os controles podem ser personalizados?
	PV2 As opções mais importantes são apresentadas primeiro?
	PV3 O usuário consegue acessar as opções rapidamente?
	PV4 O jogo permite o uso de leitor de tela?
	PV5 As informações são acessíveis?
	PV6 No caso de uso de leitor de tela, as informações podem ser acessadas?

## DICAS E LEMBRETES AO JOGADOR

Emitir dicas e lembretes ao jogador, conforme o contexto que estiver no jogo, de maneira a ajudá-lo em casos de dificuldade, incluindo mecanismos que permitam reduzir a ocorrência de erros, como por exemplo, desabilitar opções do menu que não estejam disponíveis para uso, fechar janela de diálogo após a ação do usuário e etc.

D22

AJUDA E DOCUMENTAÇÃO	
H10	PV1 Ao iniciar o jogo, o usuário tem informações suficientes para compreender o jogo?
	PV2 O usuário recebe informações de ajuda de acordo com o contexto em que se encontra no jogo?
	PV3 As opções mais importantes são apresentadas primeiro?

## CORREÇÃO DE ERROS

Incluir mecanismos que forneçam a correção de erros, como por exemplo, permitir que o jogador retorne a um ponto seguro no jogo, fornecer mensagens indicando claramente a razão do erro cometido e etc.

D23

PREVENÇÃO DE ERROS	
H5	PV1 O usuário consegue identificar quando uma opção de menu está desabilitada?
	PV2 O Audiogame desabilita teclas do teclado que não são usadas durante o jogo?
	PV3 Quando o usuário seleciona a opção para sair do jogo é solicitada confirmação?
	PV4 É solicitado salvar o jogo?
	PV5 O jogo desabilita opções que não deveriam ser utilizadas pelo usuário em determinadas partes e momentos do jogo?
RECONHECIMENTO, DIAGNÓSTICO E RECUPERAÇÃO DE ERROS	
H9	PV1 O usuário consegue se refazer de um erro?
	PV2 O audiogame informa como sair de um estado indesejado?
	PV3 É fácil saber quando ocorre um erro?
	PV4 É fácil saber porque ocorreu um erro?

## MANUAL E DOCUMENTAÇÃO

Fornecer manuais e instruções de instalação e mecanismos de configuração do jogo.

D24

AJUDA E DOCUMENTAÇÃO	
H10	PV1 Ao iniciar o jogo, o usuário tem informações suficientes para compreender o jogo?
	PV2 O usuário recebe informações de ajuda de acordo com o contexto em que se encontra no jogo?
	PV3 As opções mais importantes são apresentadas primeiro?

## TUTORIAL

Disponibilizar informações de como jogar e interagir no jogo por meio de uma apresentação inicial de uma mecânica do jogo de forma didática.

D25

AJUDA E DOCUMENTAÇÃO	
H10	PV1 Ao iniciar o jogo, o usuário tem informações suficientes para compreender o jogo?
	PV2 O usuário recebe informações de ajuda de acordo com o contexto em que se encontra no jogo?
	PV3 As opções mais importantes são apresentadas primeiro?



## TECLAS DE ATALHO

Fornecer teclas de atalho para interagir nas opções do jogo e para acessar informações, como por exemplo para salvar, sair, pausar, acessar ajuda e etc.

D26

D26	H3	CONTROLE E LIBERDADE DO USUÁRIO	
		PV1	O usuário sente que está no controle da aplicação?
		PV2	Consegue salvar o jogo?
		PV3	Consegue voltar para um ponto anterior no jogo?
		PV4	Pode avançar áudios?
		PV5	Pode retroceder áudios?
		PV6	Consegue ajustar a velocidade do áudio?
		PV7	É possível ajustar o volume do áudio?
		PV8	É fácil retornar ao início do jogo?
	H7	FLEXIBILIDADE E EFICIÊNCIA DE USO	
		PV1	Os controles do jogo são customizáveis?
		PV2	Todos os controles são necessários?
		PV3	A sequência de teclas de atalho é fácil de usar?
		PV4	A combinação de teclas usadas simultaneamente é adequada?
		PV5	Permite o uso eficiente por diferentes perfis de usuário?



## RECURSOS DE ACESSIBILIDADE

Informar nas descrições do jogo, de maneira explícita, que prevê o uso por pessoas com deficiência visual.

D27

D27	H10	AJUDA E DOCUMENTAÇÃO	
		PV1	Ao iniciar o jogo, o usuário tem informações suficientes para compreender o jogo?
		PV2	O usuário recebe informações de ajuda de acordo com o contexto em que se encontra no jogo?
		PV3	As opções mais importantes são apresentadas primeiro?



## MECANISMOS INTERATIVOS DE SOM

Utilizar sons divertidos, pistas de áudio e efeitos sonoros, como som 3D, gravação binaural, som *surround*, mapa de áudio estilo sonar e etc, de maneira lúdica e focadas no entretenimento.

D28

JOGABILIDADE		
H11	PV1	Os efeitos de áudio geram interesse?
	PV2	Os efeitos de vibração geram interesse?
	PV3	O jogo apresenta seus objetivos?
	PV4	O jogo apresenta diferentes níveis de dificuldade?
	PV5	O jogo oferece diferentes maneiras de atingir seus objetivos?
	PV6	O jogo apresenta desafios ao usuário?
	PV7	O jogo privilegia a experiência, ou seja, o personagem vai ficando mais forte conforme os níveis e objetivos secundários vão sendo conquistados?
	PV8	O jogo permite que o usuário exercite alguma habilidade, seja física, mental ou social?
	PV9	O usuário é envolvido rapidamente e facilmente?
	PV10	O jogo é agradável para se jogar novamente?
	PV11	De uma maneira geral, o usuário está satisfeito com esse jogo?
	PV12	O usuário se sente entusiasmado com o jogo?



## SONS DISTINTOS

Permitir que os objetos e cenário do jogo possam ser reconhecidos por meio de som, fornecendo *feedback* sonoro para as ações do jogador.

D29

ACESSIBILIDADE		
H12	PV1	Os controles podem ser personalizados?
	PV2	As opções mais importantes são apresentadas primeiro?
	PV3	O usuário consegue acessar as opções rapidamente?
	PV4	O jogo permite o uso de leitor de tela?
	PV5	As informações são acessíveis?
	PV6	No caso de uso de leitor de tela, as informações podem ser acessadas?

## CONFIGURAÇÕES DE SOM/AÚDIO

Oferecer mecanismos para configurar os áudios e sons do jogo, como as narrativas e os ruídos do ambiente, incluindo a possibilidade de colocar no mudo e/ou desligá-los, alterná-los, controlando a sua duração, as vozes e o volume dos sons, de forma individual.

D30

CONTROLE E LIBERDADE DO USUÁRIO		
H3	PV1	O usuário sente que está no controle da aplicação?
	PV2	Consegue salvar o jogo?
	PV3	Consegue voltar para um ponto anterior no jogo?
	PV4	Pode avançar áudios?
	PV5	Pode retroceder áudios?
	PV6	Consegue ajustar a velocidade do áudio?
	PV7	É possível ajustar o volume do áudio?
	PV8	É fácil retornar ao início do jogo?
FLEXIBILIDADE E EFICIÊNCIA DE USO		
H7	PV1	Os controles do jogo são customizáveis?
	PV2	Todos os controles são necessários?
	PV3	A sequência de teclas de atalho é fácil de usar?
	PV4	A combinação de teclas usadas simultaneamente é adequada?
	PV5	Permite o uso eficiente por diferentes perfis de usuário?

## CONFIGURAÇÃO DE GRÁFICOS

Fornecer opções de configurações gráficas, como por exemplo desabilitar gráficos em 3D, possibilitar personalização de cores, brilho, contraste e tamanho de textos e fontes.

D31	H12	ACESSIBILIDADE	
		PV1	Os controles podem ser personalizados?
		PV2	As opções mais importantes são apresentadas primeiro?
		PV3	O usuário consegue acessar as opções rapidamente?
		PV4	O jogo permite o uso de leitor de tela?
		PV5	As informações são acessíveis?
		PV6	No caso de uso de leitor de tela, as informações podem ser acessadas?

## ELEMENTOS INTERATIVOS

Indicar de maneira clara a existência de elementos visuais interativos, utilizando elementos sonoros para descrevê-los.

D32	H12	ACESSIBILIDADE	
		PV1	Os controles podem ser personalizados?
		PV2	As opções mais importantes são apresentadas primeiro?
		PV3	O usuário consegue acessar as opções rapidamente?
		PV4	O jogo permite o uso de leitor de tela?
		PV5	AS INFORMAÇÕES SÃO ACESSÍVEIS?
		PV6	No caso de uso de leitor de tela, as informações podem ser acessadas?

## ELEMENTOS REPETITIVOS

Evitar animações e elementos visuais repetitivos como única fonte de informação, diversificando os alertas visuais e sonoros.

D33	H8	PROJETO ESTÉTICO E MINIMALISTA	
		PV1	A interface sonora é consistente?
		PV2	A interface gráfica é consistente?
		PV3	Os recursos de vibração são consistentes?
		PV4	Os sons são facilmente identificáveis?
		PV5	Os efeitos de vibração são facilmente identificáveis?
		PV6	As informações apresentadas ao usuário são relevantes?
		PV7	A qualidade do som é adequada?
		PV8	A quantidade de sons é adequada?
		PV9	O uso da interface háptica é adequado?
		PV10	A intensidade da vibração é adequada?
	H12	ACESSIBILIDADE	
		PV1	Os controles podem ser personalizados?
		PV2	As opções mais importantes são apresentadas primeiro?
		PV3	O usuário consegue acessar as opções rapidamente?
		PV4	O jogo permite o uso de leitor de tela?
		PV5	As informações são acessíveis?
		PV6	No caso de uso de leitor de tela, as informações podem ser acessadas?

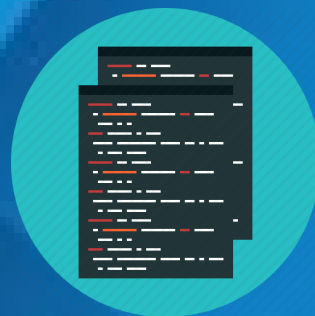
## OBSERVAÇÃO IMPORTANTE

É importante ressaltar que o projeto de audiogame deve, além de seguir boas recomendações de desenvolvimento, incluir durante todos os processos de elaboração do jogo, **testes com jogadores com deficiência visual** para que os usuários possam conceder feedbacks importantes, visando um jogo mais acessível e imersivo possível.

## LEGENDA:



**Diretriz básica para implementação**



# CRÉDITOS

- MESTRADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO (PUCRS) -
- LINHA DE PESQUISA EM INTERAÇÃO HUMANO COMPUTADOR -

**MESTRANDO:**

**OLIMAR TEIXEIRA BORGES**

**COLABORAÇÃO:**

**PROFA. DRA. MÁRCIA DE BORBA CAMPOS**