

Título: Just See – adaptação de jogos eletrônicos de dança para usuários portadores de necessidades visuais

Autor(es) Bianca Pimentel Imbeloni; Gilberto Bittencourt Pessoa Junior; Ivo de Sousa Barbosa; Rafaela Verbicaro Pacheco

E-mail para contato: rafaelaverbicaro@gmail.com

IES: ESTÁCIO BELÉM

Palavra(s) Chave(s): jogos eletrônicos, design, portadores de necessidades visuais

RESUMO

Para portadores de deficiência visual, atividades simples como um jogo de vídeo game podem se tornar difíceis, uma vez que alguns tipos de jogos não são adaptados para as necessidades deste público. Por isto, o projeto consiste na criação de um guia para adaptação do jogo eletrônico de dança “Just Dance 2014” para que possa ser utilizado pelo público em questão, além de um jogo piloto já estruturado segundo as adaptações sugeridas no guia, que será futuramente testado com o público alvo. A versão piloto do jogo será utilizada em computadores, e será posteriormente desenvolvida para consoles. As adaptações sugeridas no guia criado para embasamento do piloto podem ainda ser utilizadas em outros jogos, servindo de base para designers e programadores que desejem diversificar seu público alvo e desenvolver os princípios de inclusão no mercado. O guia é resultado de pesquisas e entrevistas realizadas entre outubro e novembro de 2014, no Instituto José Álvares de Azevedo, instituição de apoio para deficientes visuais em Belém (PA). Estas pesquisas culminaram no desenvolvimento do piloto, que, com algumas modificações de layout, estruturação e design baseadas no guia, será utilizado e testado por pessoas com deficiência visual deste Instituto. O guia, como já mencionado, é voltado para programadores e designers que busquem informações de como realizar adaptações que sejam favoráveis para pessoas que possuam alguma deficiência visual; e não tem como objetivo ser um guia para usuários do jogo “Just Dance”. De fato, o objetivo maior de todo este projeto é mostrar que a inclusão social é possível neste mercado tão significativo. O guia e a versão piloto são parte de um projeto que visa a tentativa de conscientização tanto do fabricante quanto de outros jogadores videntes. A mudança permite ainda a ampliação do mercado consumidor dos jogos eletrônicos, além de permitir o aumento da qualidade de vida das pessoas com deficiência visual, pois o jogo é, além de um exercício físico, uma prática que auxilia na área cognitiva do ser humano, parte que é de fundamental importância ser treinada. Durante o período de pesquisa para obtenção das informações para criação do guia foram utilizadas três metodologias predominantes com a aplicação do Método Qualitativo: referências bibliográficas, entrevistas e aplicação de questionários. O piloto do jogo adaptado está em fase de desenvolvimento. Esta etapa do projeto conta com a participação de profissionais da área de Jogos Digitais, situação na qual é possível testar ainda a viabilidade das informações do guia e a forma como ele foi escrito, já que ele está sendo utilizado por estes profissionais como base para desenvolvimento do piloto. Espera-se, através do guia, tornar mais fácil para os profissionais realizar as adaptações propostas neste e em outros jogos. Para a criação do piloto foi necessário regravar os passos propostos na música do jogo, com o intuito de não descaracterizar o jogo atual, para que assim seja mais fácil realizar as alterações. Vale ressaltar que não está sendo criado um jogo novo, a partir daquele já encontrado no mercado. O que se propõe é uma sugestão de atualização de sistema para que ele assim possa atingir outras pessoas que até então estão excluídas do público alvo deste tipo de jogo. Pelo fato de o piloto ser a versão materializada do guia, este segue 18 tópicos. Porém, ele não necessariamente deve ser seguido na ordem em que foi escrito. Dessa forma, almeja-se que o piloto, depois de testado com o público alvo no Instituto Álvares de Azevedo, comprove que as modificações sugeridas no guia são úteis para uma utilização mais abrangente do jogo, incluindo assim um novo público usuário ao seu nicho de mercado, diminuído assim as distâncias que hoje separam os portadores de necessidades visuais de todos os outros jogadores de jogos eletrônicos.