



EVOLUÇÃO DO JOGO DIGITAL EDUCACIONAL “PROGRAMMER” CONTEMPLANDO REQUISITOS DE ACESSIBILIDADE

Bruno Oliveira de Araújo, discente de graduação, Universidade Federal do Pampa,
Campus Alegrete

Amanda Meincke Melo, docente, Universidade Federal do Pampa

brunoaraujo.aluno@unipampa.edu.br

A adoção de jogos no ensino de programação é uma estratégia bastante utilizada nos dias atuais. Isso ocorre por existirem diversos fatores facilitadores para adaptar essa estratégia dentro da sala de aula: a variedade de plataformas utilizadas, seja Desktop ou dispositivo móvel; os diferentes estilos de jogabilidade e de gênero; e, principalmente, a grande popularidade tanto entre jovens como também entre adultos. Considerando a proposta contemporânea de promoção de uma educação inclusiva para todos, é de suma importância que esses jogos sejam amplamente acessíveis. Uma possível solução para desenvolver requisitos de acessibilidade em jogos digitais é a utilização de padrões de projeto de interface de usuário. Utilizado como base para desenvolver o jogo digital Programmer, os padrões de interface de usuário podem ser utilizados para a manutenção da coerência das telas ajudando na criação da imersão do jogo. Entretanto, o desenvolvimento de jogos, de forma geral, raramente visa contemplar requisitos de acessibilidade, criando uma vasta gama de jogos que excluem pessoas com algum tipo de deficiência. A revisão do estado da arte sugere, também, a ausência de processos de evolução de jogos digitais que contemplem a acessibilidade entre seus requisitos. Dessa forma, este trabalho tem como objetivo geral promover acessibilidade em jogos educacionais pela aplicação de recomendações de acessibilidade e de padrões de projeto de interface de usuário no desenvolvimento de jogos digitais. Sua metodologia define como se dá a adaptação do processo de evolução de software, como devem ser criados os documentos necessários para o trabalho e a adoção de um processo adaptado do Scrum para realizar o desenvolvimento. Como resultado preliminar foi possível compreender o estado atual da acessibilidade do jogo digital Programmer, a partir da aplicação de um checklist e produzir seu Game Design Document, obtendo uma visão geral sobre o jogo. Além disso, foi possível modelar um processo de condução da metodologia para executar a evolução do jogo digital Programmer e atualizar um dos principais artefatos para a execução do processo de evolução, que é o catálogo de padrões de projeto de interface de usuário adotado no desenvolvimento do Programmer, observando recomendações de acessibilidade. Esse catálogo visa auxiliar o desenvolvedor durante a busca por soluções de acessibilidade em jogos digitais.

Agradecimentos: UNIPAMPA

Palavras-chave: jogos digitais; evolução de software; acessibilidade; jogos educacionais.