

# ACESSIBILIDADE EM JOGOS ANALÓGICOS

XXIX Encontro de Extensão

Barbara de Sousa Ramos, Claudiney Moreira Mendonca Junior

O projeto de extensão de “Acessibilidade em Jogos Analógicos” criado pelo professor Claudiney Mendonça, tem como principal objetivo a adaptação de jogos analógicos, como jogos de cartas ou jogos de tabuleiro, para que tanto pessoas videntes como não videntes possam interagir de forma independente sem que haja prejuízo ou favorecimento para nenhuma das partes. Existe no mercado de jogos analógicos uma grande escassez de jogos adaptados para pessoas não videntes, não obstante a falta de estudos direcionados para o desenvolvimento de soluções que permitam a acessibilidade nesses tipos de jogos impedem sua produção e até mesmo seu conhecimento para o público. O projeto que anteriormente propôs o estudo e utilização de tais alternativas de adaptação de jogos para que fosse criado um acervo de jogos adaptados para a comunidade de pessoas não videntes, esse ano buscou uma nova proposta. A criação de um curso voltado para a comunidade de desenvolvedores de jogos e para qualquer pessoa interessada no tópico. Inspirando-se no trabalho de monografia “Acessibilidade em Jogos Analógicos: Boas práticas para desenvolvimento e adaptações de jogos de tabuleiro para pessoas com deficiência visual” do aluno Frederico da Rocha. Em seu trabalho de conclusão, o aluno propôs as adaptações dos jogos “Coup” e “Splendor”, baseando-se nas ideias do design universal, e nas boas práticas construídas a partir de feedbacks de pessoas não videntes, informações sobre experiências pessoais e práticas caseiras com acessibilidade da comunidade de jogos analógicos através do site Boardgamegeek junto de um brainstorming de natureza qualitativa. O curso terá foco exclusivo nas boas práticas e bem como novas possibilidades de adaptação. Apresentará as possibilidades de alteração nos jogos e instigará o debate entre os alunos. O objetivo do curso é despertar o interesse para a produção de jogos adaptados, bem como permitir que os alunos produzam seus produtos adaptados

Palavras-chave: acessibilidade. não videntes. boas práticas.