

Título Jogo digital “Dra.Sound” Jogo mobile inclusivo para pessoas com deficiência visual.

Autores Rafael Kojjio Nobre, Giorgio Gilwan da Silva, Henrique Tsuneda Marin, Pedro Augusto Facco Machado

Grupo de pesquisa

Núcleo de Pesquisa Interdisciplinar Aplicada em Design - NP Design

Introdução

Estima-se que 6% da população mundial sofram de deficiências visuais moderadas, graves e cegueiras. Por conta disso, uma parcela das pessoas se sente excluída dentro do contexto do entretenimento digital, visto que não consegue aproveitar jogos e outras plataformas por não ter um feedback apropriado sobre os eventos. Com isso, foi proposto a criação de um projeto em que todo o feedback do jogador não precisasse ter nenhum estímulo visual, apenas sonoro. Isso traz a empatia para com pessoas que sofram de baixa visão ou cegueira, além de chamar a atenção para os desenvolvedores sobre essa parcela da população que não é atendida pelo entretenimento digital. A partir disso, foi desenvolvido o protótipo de Dra. Sound.

Objetivos

O objetivo desta pesquisa é desenvolver o protótipo do jogo Dra.Sound utilizando a game engine Unity para a plataforma mobile android. Entre os objetivos específicos estão analisar jogos casuais que possuíssem temas inclusivos; elaborar o Game Design Document do jogo Dra.Sound; desenvolver o protótipo do game utilizando a game engine Unity e testar o protótipo com o público alvo (pessoas cegas);

Metodologia

Durante o processo embrionário da ideia e implementação das mecânicas, foram feitas pesquisas de projetos de cunho inclusivo que fossem similares para referência. A metodologia utilizada foi uma adaptação das oito etapas apresentadas por Jeanie Novak no livro Desenvolvimento de Games (2010). São elas: Etapa 1: Conceito; Etapa 2: Pré-produção ou planejamento; Etapa 3: Protótipo; Etapa 4: Produção; Etapa 5: Alfa; Etapa 6: Beta; Etapa 7: Ouro; Etapa 8: Pós-produção. Entretanto, devido ao escopo do projeto e aos objetivos planejados (apenas um protótipo) limitou-se apenas até a Etapa 4: Produção. Após a primeira iteração do protótipo estar finalizada, o mesmo foi colocado em plano de testes. Foram feitos relatórios com os usuários e o feedback foi registrado como tarefas de correção ou implementações a serem feitas. Nesta fase do processo de correção, foi utilizada uma adaptação da metodologia *double diamond* por permitir um desenvolvimento cíclico que se enquadrou com o sistema Scrumm, gerenciamento

organizacional que a equipe utilizava para a produção.

Considerações finais

O projeto foi financiado e produzido por Ronaldo Palleze, que também auxiliou na criação e verificação do conteúdo auditivo para todo o jogo. Houve contribuições da equipe e do produtor na criação e atualização do Gameplay em virtude de mudanças que se tornaram necessárias para facilitar a utilização e melhorar a experiência do usuário. Uma das mudanças mais importantes foi a reestruturação dos comandos para a utilização das mecânicas de jogo, onde antes havia diversos botões e comandos como deslizar, arrastar, e segurar, foram estes substituídos por apenas três botões de clicar, com feedback sonoro. Uma mudança que ocorreu no projeto foi o “desligamento” da interface gráfica planejada para o projeto. Essa solicitação veio em virtude das sessões de playtest com pessoas com deficiência visual, permitindo que todos os grupos, deficientes visuais e pessoas sem deficiência visual, experimentassem o jogo da mesma forma, promovendo uma maneira igualitária e inclusiva de experiência para todos os usuários. Outra importante contribuição para o projeto foi a pós-produção sonora efetuada por Ronaldo Palleze após o protótipo chegar em sua fase final, e os “assets” definitivos terem sido implementados no projeto, dando um aspecto profissional ao som e à experiência sonora planejada. Os objetivos do projeto Dra.Sound foram atingidos de maneira satisfatória, pois o jogo foi aprovado pela produção, testado com o público-alvo e documentado como solicitado. Além disso, com o dinheiro do projeto, foi possível adquirir dois óculos de Realidade Virtual, que ampliaram as possibilidades de desenvolvimento e pesquisa do laboratório de desenvolvimento de jogos digitais, o Gamelab.