



Título: Um modelo de audiogame móvel acessível e customizável para práticas ortográficas com o Braille.

Data: 17/11/2016 Horário: 10h Local: Sala de Seminários do Bloco 942 A (GREat)

Resumo:

Jogos sérios e aplicações educativas para plataformas móveis apresentam grande potencial de melhoria dos processos de ensino-aprendizagem. Ainda é um desafio estabelecer processos adequados para modelar, construir e tornar acessíveis as interfaces dessas aplicações. Dentro desse contexto, esta pesquisa propõe um modelo de audiogame móvel acessível e customizável para práticas ortográficas com o Braille para pessoas com deficiência visual. O modelo propõe uma arquitetura para construção deste tipo de audiogames, bem como orienta implementações de itens voltados para melhoria de acessibilidade e usabilidade nas interfaces desses jogos. Como prova de conceito do modelo foi desenvolvido um audiogame móvel acessível para pessoas com deficiência visual, chamado Ortomonstro. A solução do audiogame é composta por uma aplicação móvel Android e uma interface Web de customização, possuindo o objetivo de ser mais que um audiogame móvel, já que segue os princípios de design de Objetos de Aprendizagem Customizáveis (OAC). A interface Web proporciona a geração de configurações e customizações das perguntas e dos conteúdos do jogo. Uma avaliação de usabilidade e acessibilidade foi realizada em duas fases e aplicada com quatro professores especialistas e com doze usuários com deficiência visual. Todos os professores relataram satisfação e boa habilidade de uso tanto na interface Web quanto no uso do jogo. Já a avaliação positiva dos usuários ultrapassou 80% nos itens de avaliação de habilidades, aceitação e entretenimento.

Banca:

- Prof. Dr. Windson Viana de Carvalho (MDCC/UFC - Orientador)
- Prof.^a Dr.^a Maria da Graça Campos Pimentel (USP)
- Prof. Dr. José Aires de Castro Filho (UFC)
- Prof.^a Dr.^a Rossana Maria de Castro Andrade (MDCC/UFC)