

RESUMO

ORION: Plataforma de Streaming para Democratização do Acesso a Jogos Digitais

Lucas Fernandes Machado de Souza¹; Gésio Elias da Silva¹; Hyan Nagle de Freitas Pereira¹; Kauã Ritson Botelho¹; Victor Campos de Medeiros Silva¹; Luciane Carvalho Jasmin de Deus¹;

1 – UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.

lucas.f.m@uol.com.br

0009-0009-7674-814X; 0009-0002-8881-836X; 0009-0002-0750-8977; 0009-0008-5013-2956; 0009-0005-9838-6486; 0000-0002-2050-739X

Resumo: O acesso a jogos digitais ainda é um desafio em boa parte da população, especialmente indivíduos em situação de vulnerabilidade socioeconômica. As principais limitações enfrentadas por esses usuários envolvem tanto a ausência de hardwares robustos, frequentemente exigidos pelos jogos atuais, quanto o alto custo de aquisição desses jogos. Diante desse cenário, esta pesquisa propõe o desenvolvimento de uma plataforma de streaming de jogos, com o objetivo de democratizar o acesso a jogos digitais, permitindo que jogos robustos sejam executados em dispositivos simples através da internet. Para o desenvolvimento dessa pesquisa foi adotada a metodologia Design Thinking, uma abordagem voltada para resolução de problemas complexos através das etapas imersão, definição, ideação, prototipagem. Durante a imersão, foram analisados os principais problemas enfrentados pelos usuários. Em seguida, na etapa de definição, foi classificado o problema central a ser solucionado. A fase de ideação resultou em soluções onde priorizam acessibilidade e facilidade de uso. Na prototipagem, foi criado um protótipo com uma interface intuitiva, leve e responsiva. A plataforma conta, até o momento, com as seguintes funcionalidades implementadas: sistema de cadastro e login, gerenciamento de perfis, navegação por categorias e filtros para busca de jogos, biblioteca de jogos, sistema de avaliação, plano de assinatura e notificações. Entre as funcionalidades futuras planejadas, destacam-se: um sistema de indicação personalizada de jogos baseado no comportamento do usuário e um fórum de discussão para promover a comunidade entre os jogadores. Atualmente, o protótipo está em fase de teste de usabilidade utilizando a metodologia SUS (System Usability Scale) para avaliar a experiência do usuário. Como próximos passos, pretende-se analisar os resultados obtidos no teste de usabilidade e implementar melhorias com base na avaliação dos usuários, incorporando os novos recursos necessários. A iniciativa visa promover a inclusão digital e o acesso igualitário aos jogos eletrônicos, ressaltando o papel da tecnologia na redução das barreiras sociais.

Palavras-chave: streaming de jogos. democratização dos jogos digitais. usabilidade. design thinking. system usability scale.