

at_S11_A3_SL13_15_desenvolvimento_software

Roteiro de Atividade Prática

Nome: _____ Turma: _____

Atividade 1: Avaliação de acessibilidade em uma aplicação fictícia

Analisar um cenário predefinido de uma aplicação fictícia em termos de acessibilidade e inclusão, bem como escrever um e-mail com recomendações de melhorias.

Tempo estimado: 25 minutos

Paçoca Paço:

Cenário da aplicação fictícia: "HealthTrack App" Descrição: "HealthTrack App" é um aplicativo móvel de saúde e bem-estar que permite aos usuários monitorar atividades físicas, dieta e padrões de sono.

Usuários-alvo: um amplo espectro de usuários, incluindo idosos e pessoas com deficiências visuais, auditivas e motoras.

Problemas de acessibilidade identificados:

Contraste de cores insuficiente: alguns textos têm baixo contraste com o fundo, dificultando a leitura para usuários com deficiência visual.

Falta de suporte para leitores de tela: o aplicativo não está totalmente otimizado para leitores de tela, criando barreiras para usuários com baixa visão.

Controles táteis não adaptáveis: os controles de toque são pequenos e próximos uns dos outros, dificultando o uso por pessoas com limitações motoras.

Usar as informações fornecidas para analisar os problemas de acessibilidade do "HealthTrack App".

Estruturação: a partir das informações analisadas, determine a relação entre as possibilidades de testes que exploramos e como podem ser aplicados a esse contexto.

Escrita de e-mail: redigir um e-mail para a equipe de desenvolvimento do aplicativo com recomendações específicas para cada problema identificado.