

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
CÂMPUS CORNÉLIO PROCÓPIO  
DIRETORIA DE GRADUAÇÃO E FORMAÇÃO PROFISSIONAL  
DEPARTAMENTO DE COMPUTAÇÃO  
BACHARELADO EM ENGENHARIA DE SOFTWARE**

**JEFFERSON DE FRANÇA FILHO**

**RETROALIMENTAÇÃO AUDITIVA ATRASADA: APLICATIVO DE AUXÍLIO AO  
TRATAMENTO DE PESSOAS COM GAGUEIRA**

**DISSERTAÇÃO**

**CORNÉLIO PROCÓPIO**

**2018**

**JEFFERSON DE FRANÇA FILHO**

**RETROALIMENTAÇÃO AUDITIVA ATRASADA: APLICATIVO DE AUXÍLIO AO  
TRATAMENTO DE PESSOAS COM GAGUEIRA**

Dissertação apresentada ao Departamento de Computação da Universidade Tecnológica Federal do Paraná como requisito parcial para obtenção do título de “Bacharel em Engenharia de Software”.

Orientador: Prof. Dr. Fabrício Martins Lopes

**CORNÉLIO PROCÓPIO**

**2018**

Sobrenome, Nome  
S661a A análise sensorial como ferramenta para otimização do  
processamento de alimentos. Nome e Sobrenome. – São  
Paulo: [s.n.], 2009.  
54f.: il.

Monografia apresentada à “Nome da Instituição de Ensino  
Superior” como parte dos requisitos exigidos para a conclusão  
Do Curso de ...

Orientador: Prof. Nome e Sobrenome

1. Processamento de alimentos. 2. Controle da produção.  
I. Título. II. Sobrenome, Nome. (Orientador)

641.3 CDD



---

## TERMO DE APROVAÇÃO

Retroalimentação Auditiva Atrasada: Aplicativo de Auxílio ao Tratamento de Pessoas com Gagueira

por

Jefferson de França Filho

Esta Dissertação foi julgada adequada para obtenção do Título de “Bacharel em Engenharia de Software” e aprovado em sua forma final pelo Departamento de Computação da Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Cornélio Procópio, 00/05/2018.

**Banca Examinadora:**

---

Érica Ferreira Souza, Doutora  
Coordenadora do Curso

---

Fabício Martins Lopes, Prof. Dr.  
Orientador

---

Primeiro Membro da Banca, Título  
Universidade

---

Segundo Membro da Banca, Título  
Universidade

---

Terceiro Membro da Banca, Título  
Universidade

Dedico este trabalho à minha família, principalmente a minha mãe Jacira Aparecida Lopes por todo o suporte ao longo desta caminhada.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço ao meu orientador Prof. Dr. Fabrício Martins Lopes, pela sabedoria com que me guiou nesta trajetória.

As fonoaudiólogas Dr. Rosane Consalter e Dr. Cristiane M. C. de Oliveira, pelo suporte e dedicação com que me direcionaram neste caminho.

Gostaria de deixar registrado também, o meu reconhecimento à minha família, pois acredito que sem o apoio deles seria muito difícil vencer esse desafio.

Enfim, a todos os que por algum motivo contribuíram para a realização deste projeto.

Muitas palavras não indicam necessariamente muita sabedoria. (Tales de Mileto)

## RESUMO

FRANÇA, Jefferson. **Retroalimentação Auditiva Atrasada: Aplicativo de Auxílio ao Tratamento de Pessoas com Gagueira**. 2018. 32 f. Dissertação – Bacharelado em Engenharia de Software, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Cornélio Procópio, 2018.

A gagueira é uma doença caracterizada pela repetição de sons e sílabas, que não tem cura, mas que pode ser tratada por um fonoaudiólogo especializado na área. Existem tratamentos convencionais que trabalham com aspectos como a respiração, prolongamento das sílabas e articulação vocal, outros tratamentos, utilizam-se de aparelhos tecnológicos para melhorar a fluência da fala. A retroalimentação auditiva atrasada RAA é um método de tratamento da gagueira que simula o efeito coro, causado quando uma pessoa que gagueja ouve sua voz repetida, com um pequeno atraso e num tom diferente, causando melhorias significativas em relação às disfluências da fala. Além do SpeechEasy, um aparelho que combina hardware e software para simular o efeito coro, existem softwares que se utilizam de mecanismos de reprodução de áudio, como fones de ouvidos que possuam microfone, para proporcionar o RAA. O valor do SpeechEasy de aproximadamente dez mil reais limita sua aquisição para uma parcela pequena da população, para dispositivos móveis os softwares que trazem a mesma funcionalidade que o aparelho, em sua maioria não são gratuitos, ou possuem restrições em suas versões gratuitas. Este projeto tem como objetivo desenvolver um aplicativo para dispositivos móveis, que atenda a plataforma Android, tendo como funcionalidade principal proporcionar a simulação do efeito coro. Suprindo a necessidade da disponibilização de uma opção funcional e gratuita para o tratamento da gagueira utilizando a Retroalimentação Auditiva Atrasada.

**Palavras-chave:** Retroalimentação Auditiva Atrasada. Gagueira. Aplicativo de Auxílio ao Tratamento de Pessoas com Gagueira.



## ABSTRACT

FRANÇA, Jefferson. **Delayed Auditory Feedback: App of Aid the Treatment of People with Stuttering**. 2018. 32 f. Master Thesis – Electrical Engineering Graduate Program, Federal University of Technology - Paraná. Cornélio Procópio, 2018.

Stuttering is a disease characterized by the repetition of sounds and syllables, which have no cure but can be treated by a Speech Therapist specializing in the area. There are conventional treatments that work with aspects such as breathing, syllable prolongation and vocal articulation, other treatments, use of technological devices to improve speech fluency. Delayed auditory feedback DAF is a method of treating stuttering that simulates the chorus effect, caused when a person who stutters hears their voice repeatedly, with a short delay and in a different tone, causing significant improvements in relation to speech dysfluencies. In addition to SpeechEasy, a device that combines hardware and software to simulate the chorus effect, there are software that uses audio playback mechanisms, such as earphones that have a microphone, to provide the RAA. SpeechEasy's value of approximately ten thousand reais limits its acquisition to a small portion of the population, for mobile devices softwares that bring the same functionality as the device are mostly not free or restricted in their free versions. This project aims to develop an application for mobile devices, which meets the Android platform, with the main functionality to provide the simulation of the chorus effect. Addressing the need to provide a functional and free option for stuttering treatment using Delayed Auditory Feedback.

**Keywords:** Delayed Auditory Feedback. Stuttering. App of Aid the Treatment of People with Stuttering.

## LISTA DE FIGURAS

|  |    |
|--|----|
| FIGURA 1 – Opções de tamanho do SpeechEasy. . . . .                        | 15 |
| FIGURA 2 – Interface do software Mais Fluência Win DAF/FAF . . . . .       | 16 |
| FIGURA 3 – Interface do aplicativo DAF Assistant . . . . .                 | 17 |
| FIGURA 4 – Interface do aplicativo Terapia para a gagueira - FAA . . . . . | 18 |
| FIGURA 5 – Camadas do Software Android . . . . .                           | 21 |
| FIGURA 6 – Diagrama de Classes . . . . .                                   | 24 |
| FIGURA 7 – Diagrama de Casos de Uso . . . . .                              | 25 |
| FIGURA 8 – Diagrama de Atividades . . . . .                                | 26 |
| FIGURA 9 – Protótipo Tela Inicial . . . . .                                | 27 |
| FIGURA 10 – Protótipo Tela Preferências . . . . .                          | 28 |
| FIGURA 11 – Protótipo Tela Sobre . . . . .                                 | 29 |

## LISTA DE TABELAS

|  |    |
|--|----|
| TABELA 1 – Requisitos Funcionais . . . . .     | 22 |
| TABELA 2 – Requisitos Não-Funcionais . . . . . | 23 |
| TABELA 3 – Cronograma de atividades . . . . .  | 30 |

## SUMÁRIO

|          |                              |           |
|----------|------------------------------|-----------|
| <b>1</b> | <b>INTRODUÇÃO</b>            | <b>12</b> |
| 1.1      | PROBLEMA                     | 12        |
| 1.2      | JUSTIFICATIVA                | 13        |
| 1.3      | OBJETIVOS                    | 13        |
| 1.3.1    | Objetivo Geral               | 13        |
| 1.3.2    | Objetivos Específicos        | 13        |
| 1.4      | ORGANIZAÇÃO DO TEXTO         | 14        |
| <b>2</b> | <b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b> | <b>15</b> |
| <b>3</b> | <b>PROPOSTA</b>              | <b>19</b> |
| 3.1      | TECNOLOGIAS E FERRAMENTAS    | 19        |
| 3.2      | MÉTODO                       | 19        |
| 3.3      | ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO    | 20        |
| 3.3.1    | Arquitetura                  | 20        |
| 3.3.2    | Requisitos                   | 21        |
| 3.3.3    | Diagrama de Classes          | 23        |
| 3.3.4    | Diagrama de Casos de Uso     | 24        |
| 3.3.5    | Diagrama de Atividades       | 25        |
| 3.4      | PROTÓTIPOS DE TELA           | 26        |
| 3.5      | CRONOGRAMA                   | 29        |
|          | <b>REFERÊNCIAS</b>           | <b>31</b> |

## 1 INTRODUÇÃO

Afetando cerca de 1% da população mundial e codificada na Classificação Internacional de Doenças (CID-10) com os caracteres F98.5, a gagueira é cientificamente considerada como distúrbio ou transtorno de fluência da fala (MERLO, 2013). Ou seja, é um distúrbio neurológico e involuntário, caracterizado por interrupções ou prolongamentos, audíveis ou não de sons e sílabas (BUCHEL; SOMMER, 2004).

A retroalimentação auditiva atrasada (RAA) é um método de tratamento da gagueira, que utiliza-se de duas grandezas, a frequência e o atraso (*delay*), para proporcionar o efeito coro, causado quando uma pessoa que gagueja, fala ou lê ao mesmo tempo que outra pessoa, ou seja, faz com que a pessoa que gagueja ouça suas próprias palavras com um certo atraso tendo a sensação de que está falando junto com outros (UDEMO, 2008).

Um aparelho tecnológico que oferece o RAA como funcionalidade é o *SpeechEasy* da Microsom, que se assemelha muito em sua aparência, com um aparelho para deficientes auditivos. Segundo a Microsom, o *SpeechEasy* tem eficiência em 75% das pessoas que o utilizam e cerca de 80% dos clientes que adquiriram o produto, estão satisfeitos com o resultado (MICROSON, 2015). Uma pesquisa realizada com 31 participantes que possuem gagueira, registrou resultados parecidos, apresentando melhorias de cerca de 79% na leitura e 61% na fala auto-expressiva dos participantes com a utilização do aparelho (ANDRADE et al., 2008).

Existem aplicativos que exercem a funcionalidade de simular o efeito coro, tanto para dispositivos móveis como para computadores de mesa e notebooks. Para realizar a simulação do efeito coro de maneira adequada é recomendado utilizar um aparelho de reprodução que contenha microfone, podendo ser um fone de ouvido convencional ou um *headset* de sua preferência.

### 1.1 PROBLEMA

Custando aproximadamente 10 mil reais e podendo ser adquirido somente sob consulta com uma fonoaudióloga especializada, o *SpeechEasy* acaba se tornando uma opção restrita para pessoas com poucas condições financeiras. Segundo o Instituto Brasileiro de Fluência (IBF) a Microson está em contato com o Ministério de Saúde para que o aparelho seja disponibilizado pelo SUS, porém enquanto isso não ocorre, sua disponibilidade é limitada para quem tem condições de investir cerca de 10 salários mínimos neste produto.

Ao contrário da plataforma *Windows* onde existe a ferramenta "Mais Fluência" que oferece a funcionalidade de simular o efeito coro, gratuitamente e sem limitações. Para plataforma *Android* encontra-se diversos aplicativos que sequer conseguem atender essa funcionalidade e

quando atendem existem limitações em suas versões gratuitas.

Existe uma grande dificuldade em encontrar uma ferramenta para dispositivos móveis que realmente atenda a funcionalidade de simular o efeito coro, que seja fornecida gratuitamente sem restrições de utilização.

## 1.2 JUSTIFICATIVA

O problema no Brasil é que o SpeechEasy não pode ser adquirido pela maioria das pessoas que necessitam, devido ao seu valor. Existem outras soluções como aplicativos mobile que tentam fazer o mesmo papel porém utilizando um fone de ouvido *bluetooth* ou qualquer outro tipo de dispositivo de reprodução.

É muito difícil encontrar aplicativos que disponibilizam essa funcionalidade de maneira eficiente e gratuita, outros aplicativos que trazem a função de simular o efeito coro de forma simples e bem superficial não são gratuitos, o que torna difícil obter resultados satisfatórios.

Realizar apresentações, seminários ou quaisquer atividades que necessitam de atividade vocal na universidade, para pessoas com gagueira é uma tarefa bem difícil, pois além da dificuldade de demonstrar conhecimento sobre o assunto exposto, existe também a dificuldade para se expressar de maneira fluente.

O problema na universidade é que não existem mecanismos que auxiliam esses alunos a lidarem com essas situações, o que acaba muitas vezes fazendo com que a pessoa que tem gagueira desista de realizar determinadas atividades pela dificuldade de comunicação.

## 1.3 OBJETIVOS

### 1.3.1 Objetivo Geral

Desenvolver um aplicativo para dispositivos móveis com sistema operacional Android, gratuito e funcional, que atenda o requisito principal de simular o efeito coro.

### 1.3.2 Objetivos Específicos

- Inclusão social de pessoas com gagueira em atividades que exijam comunicação oral, com a utilização do aplicativo.
- Acessibilidade para pessoas com poucas condições financeiras para adquirir o *SpeechEasy*, tornando o aplicativo uma alternativa gratuita que exerce o mesmo papel.
- Disponibilizar uma opção gratuita para fonoaudiólogos e profissionais da área de auxílio ao tratamento de pessoas com gagueira, utilizando o RAA.

## 1.4 ORGANIZAÇÃO DO TEXTO

O documento está organizado em capítulos, divididos em:

- Capítulo 2: apresenta a fundamentação teórica dando ênfase nos trabalhos relacionados, mostrando aplicativos que tenham similaridades com a ferramenta desenvolvida no presente trabalho.
- Capítulo 3: apresenta a proposta, citando as tecnologias e ferramentas utilizadas, especificando qual o método seguido para o desenvolvimento, a análise e desenvolvimento, onde apresenta-se os requisitos do sistema, os diagramas e protótipos de tela, e por fim o cronograma a ser seguido.
- Referências: apresenta as referências utilizadas.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Com o objetivo de simular o efeito coro, além do *SpeechEasy* que integra *hardware* e *software* num dispositivo eletrônico personalizado, oferecendo opções de tamanho, e diferenciais como adaptação instantânea e menor efeito de oclusão (MICROSON, 2015). Existem algumas ferramentas que trabalham somente com *software* e que exercem essa função juntamente com algum dispositivo de reprodução de áudio que contenha microfone.



Invisível



Mini Externo



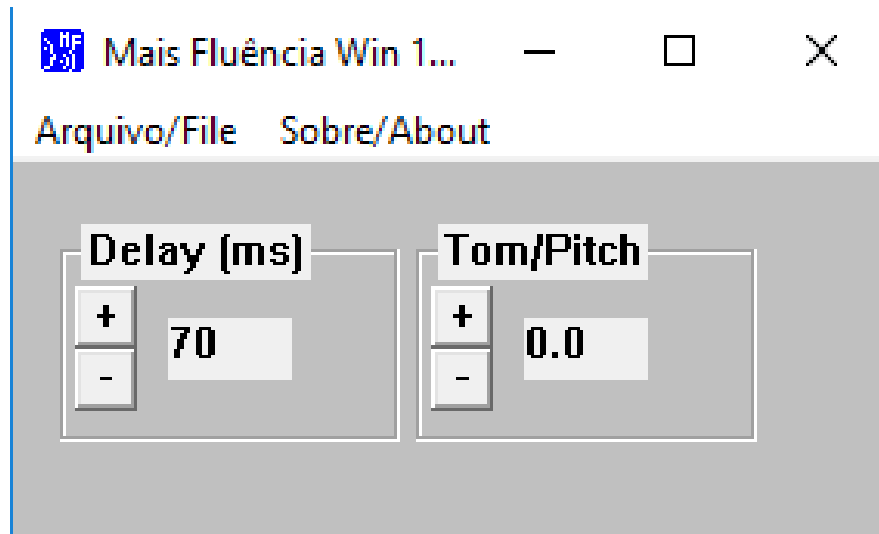
MICROCANAL

Fonte: (MICROSON, 2015)

Figura 1 – Opções de tamanho do SpeechEasy.

Para computadores de mesa e notebooks com sistema operacional Windows, existe o "*Software* Mais Fluência Win DAF/FAF *Software*", desenvolvido em 2009 pelo Henrique Confessor, é *freeware* podendo ser distribuído e utilizado livremente, disponibilizado gratuitamente para *download* no site da "Abra Gagueira" (CONFESSOR, 2009). Sua interface simples, permite somente duas configurações, atraso e frequência, apresenta apenas dois botões auxiliares que tem as funções de fechar e exibir uma tela com as informações sobre o *software*, como: versão, e-mail para contato e o link para o blog do autor. É o *Software* mais funcional relatado neste documento, atende somente a funcionalidade de simular o efeito coro, não traz nenhum diferencial.



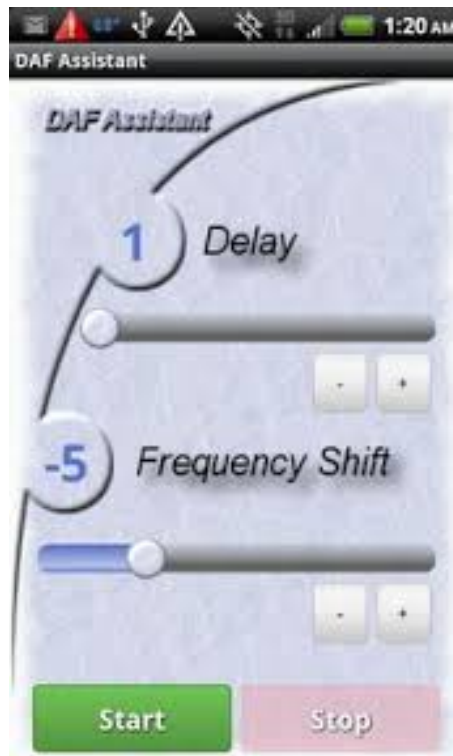


Fonte: O Autor.

Figura 2 – Interface do software Mais Fluência Win DAF/FAF.

Para dispositivos móveis com sistema operacional Android ou IOS existe o *DAF Assistant* que tem uma versão gratuita, porém com limite de tempo para sua utilização, já sua versão paga que não possui essa restrição, custa aproximadamente 13 reais na *Play Store* e 33 reais no *Itunes*, variando de acordo com preço do dollar (LCC, 2012).

O *DAF Assistant* possui uma interface intuitiva, contendo as opções de configurar atraso e frequência, traz apenas dois botões responsáveis por iniciar ou parar a reprodução do efeito coro. Existem opções que não estão visíveis na tela, ficando acessíveis somente quando pressionado o botão de configuração do celular (dependendo de cada dispositivo), exibindo a opção de fechar o aplicativo, ou ir para uma tela de preferencias, onde é possível ativar a utilização de um *headset bluetooth*, além do *auto mute*, *mute after* e configurar a sensibilidade da fala em baixa, normal ou alta.

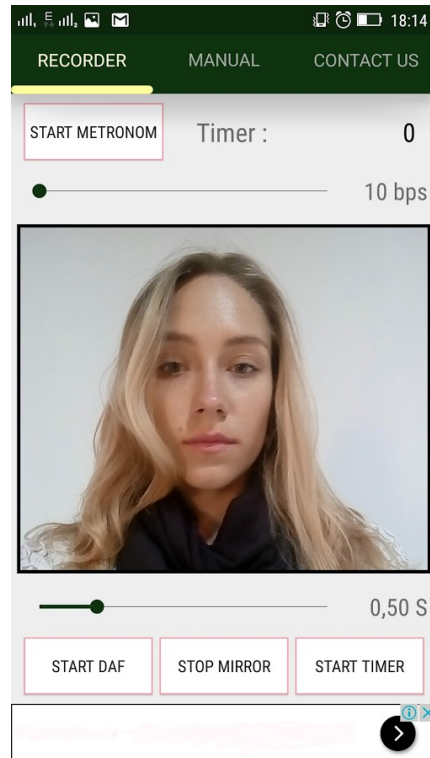


Fonte: (LCC, 2012)

Figura 3 – Interface do aplicativo DAF Assistant.

Com o intuito de fornecer o *feedback* auditivo atrasado (FAA), também para a plataforma Android existe o aplicativo "Terapia para a gagueira - FAA", que é gratuito e traz informações interessantes sobre o tratamento da gagueira, como dicas de como utilizar o aplicativo e informações adicionais sobre tratamentos que melhoram a fluência da fala. Lembrando que diferente da retroalimentação auditiva atrasada (RAA), o FAA trabalha apenas com o atraso na reprodução da voz, não alterando a frequência com que a voz é reproduzida (AGE, 2017).

A interface do aplicativo Terapia para a gagueira - FAA contém muita informação, possuindo muitos botões, isso se dá pelo fato de oferecer diversas funcionalidades além do FAA, como: oferece um espelho utilizando a câmera frontal do dispositivo, opção de gravar o áudio enquanto faz a utilização do aplicativo, disponibiliza um metrônomo para controle do ritmo da fala e um vídeo contendo informações sobre o tratamento da gagueira. Apesar de gratuito contém muitas propagandas, o que pode ocasionar incômodo em alguns usuários.



Fonte: (AGE, 2017)

Figura 4 – Interface do aplicativo Terapia para a gagueira - FAA.

### 3 PROPOSTA

A proposta desse projeto é desenvolver um aplicativo para dispositivos móveis com sistema operacional Android, tendo como função principal o retroalimentação auditiva atrasada (RAA), ou seja, um aplicativo que consiga reproduzir a voz do usuário simultaneamente com um pequeno atraso configurável, num tom diferente também configurável.

O atraso será medido em milissegundos, sendo possível utilizar o intervalo entre 100 e 3000 milissegundos (0,1 e 3 segundos). A frequência será medida em Mega-hertz, possuindo as opções de 4 intervalos: 500, 1.000, 2.000 e 4.000 Mhz respectivamente. Esses dados foram obtidos através de uma pesquisa, onde participaram 20 indivíduos com gagueira de 7 a 17 anos, resultando em uma diminuição estatisticamente significativa na ocorrência de bloqueios e repetições de palavras em indivíduos com gagueira sem alteração do processamento auditivo central, ou seja, sem alteração na capacidade que o sistema nervoso tem para traduzir as informações enviadas pela audição (PICOLOTO et al., 2017).

A finalidade dessas configurações que devem ser adaptadas para cada indivíduo é simular o efeito coro, que nada mais é do que um efeito causado quando uma pessoa que possui gagueira, fala ou lê ao mesmo tempo que outra, trazendo melhorias significativas na fala (UDEMO, 2008).

#### 3.1 TECNOLOGIAS E FERRAMENTAS

- Java: utiliza-se como linguagem de programação.
- Android Studio: utiliza-se como ambiente de desenvolvimento (Ambiente de Desenvolvimento Integrado (IDE)).
- Github: utiliza-se como repositório de armazenamento e controle de versões.
- Google Drive: utiliza-se como gerenciador de arquivos de texto, e planilhas.
- UML: utiliza-se como linguagem-padrão para a elaboração da estrutura de projetos de *software*.
- Astah: utiliza-se como ferramenta de modelagem Linguagem Unificada de Modelagem (UML).

#### 3.2 MÉTODO

Uma alternativa para atender clientes e projetos de forma dinâmica, flexível e com produtividade elevada é a metodologia *Agile*, ou ágil em português, que tem se consolidado

ao longo dos últimos anos com a utilização de uma abordagem de planejamento iterativa. O *Scrum* é um *framework* muito utilizado entre as metodologias ágeis, especialmente pelo formato dinâmico como as etapas dos projetos são desenvolvidas ([UDACITY, 2017](#)).

Para o desenvolvimento do aplicativo descrito neste documento, utiliza-se uma metodologia incremental adaptada e baseada no *Scrum*, seguindo alguns de seus conceitos mais importantes, como:

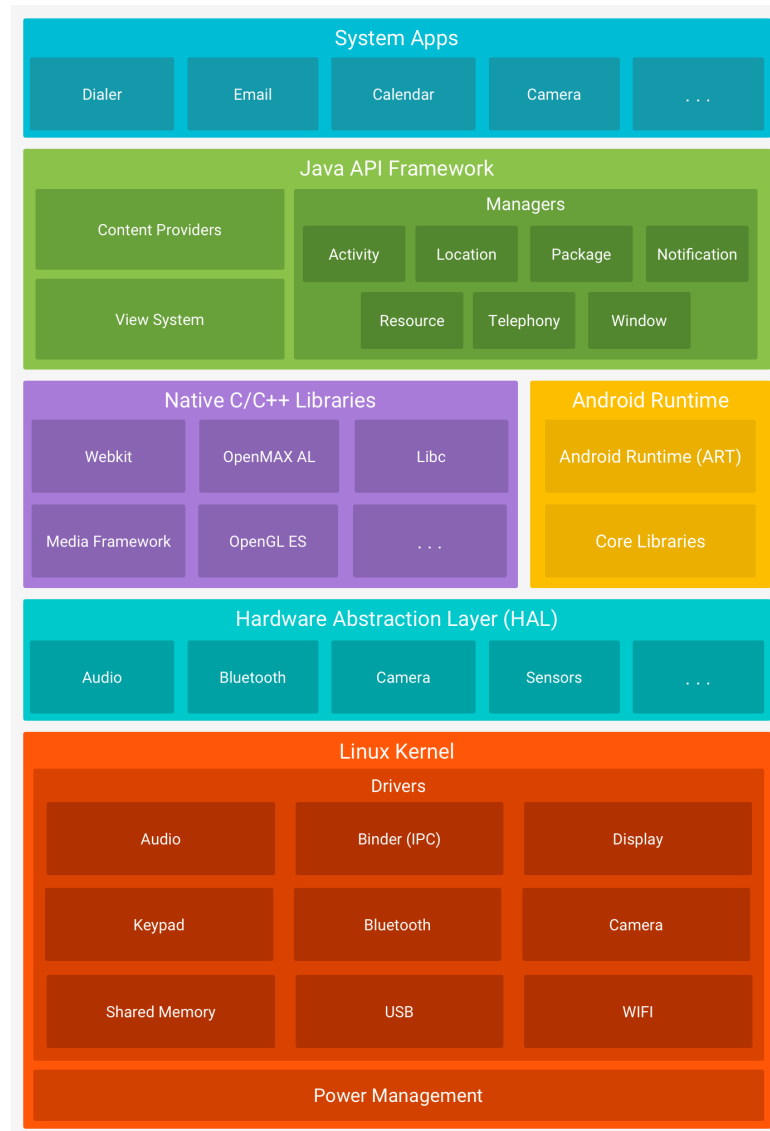
- *Sprint*: são iterações, ciclos de desenvolvimento que começam numa reunião de planejamento (*Sprint Planning*) e terminam com a revisão (*Sprint Review*) e a retrospectiva (*Sprint Retrospective*).
- *Product Owner*: é o responsável por definir prioridades a serem desenvolvidas em cada *sprint* e fazer a intermediação entre equipe de negócios e equipe de *scrum*.
- *Scrum Master*: responsável por resolver impedimentos que possam prejudicar a equipe *scrum*, e assegurar que todos sigam a metodologia proposta.
- *Sprint Planning*: reunião para planejar quais itens do *backlog* do produto serão priorizados em determinada *sprint*, que abrange determinado período(1 até 4 semanas).
- *Sprint Meeting Review*: Reunião de revisão da *sprint*, discutindo tudo que foi desenvolvido naquele ciclo.
- *Sprint Retrospective*: realizada após a reunião de revisão e antes da reunião de planejamento, visa estabelecer possíveis melhorias.

### 3.3 ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO

#### 3.3.1 Arquitetura

Utiliza-se como arquitetura de desenvolvimento, a arquitetura de camadas do software Android, que é executado sobre um *kernel* Linux. Os aplicativos Android são gravados na linguagem de programação Java e são executados em uma máquina virtual (VM) ([ABLESON, 2009](#)).

A figura a seguir apresenta a maioria dos componentes da plataforma Android.



Fonte: (DEVELOPERS, 2018)

Figura 5 – Camadas do Software Android.

### 3.3.2 Requisitos

Nesta seção apresenta-se os requisitos do sistema, divididos em:

- **Requisitos Funcionais (RF):** apresentam as funcionalidades do sistema, ou seja, define o que o sistema fará.
- **Requisitos Não-Funcionais (RNF):** apresentam os atributos de qualidade para o sistema, ou seja, como o sistema fará determinada atividade, podendo ser categorizados em: usabilidade, desempenho, padrão, etc (VENTURA, 2016b).

A prioridade dos requisitos pode ser classificada em:

- Essencial: deve ser implementado para que o sistema funcione.
- Importante: sem este requisito o sistema pode funcionar, mas não da maneira esperada.
- Desejável: este tipo de requisito não compromete o funcionamento do sistema.

| <b>Id</b> | <b>Descrição</b>   | <b>Prioridade</b> | <b>Requisitos Relacionados</b> |
|-----------|--|-------------------|--------------------------------|
| RF01      | O aplicativo deve permitir ao usuário editar as preferências de utilização do aplicativo, como tipo de fone utilizado, altura do volume, frequência e delay.                     | Essencial         | RF02 - RF04                    |
| RF02      | O aplicativo deve permitir ao usuário iniciar e interromper a simulação do efeito coro.  | Essencial         | N/A                            |
| RF03      | O aplicativo deve manter salva as preferências de utilização.  | Importante        | RF01 - RF04                    |
| RF04      | O aplicativo deve fornecer a opção de um tutorial em seu primeiro uso.   | Importante        | N/A                            |
| RF05      | O aplicativo deve permitir a utilização de fone <i>bluetooth</i> .   | Importante        | RF01 - RF002                   |
| RF06      | O aplicativo deve permitir ao usuário uma opção de não receber ligações, enquanto o aplicativo estiver executando a simulação do efeito coro.                                    | Desejável         | RF01                           |
| RF07      | O aplicativo deve conter uma tela de ajuda, onde existirá informações sobre a utilização do aplicativo.  | Desejável         | RF03                           |
| RF08      | O aplicativo deve permitir visualizar o registro de vezes em que o usuário utilizou o aplicativo.  | Desejável         | RF02                           |
| RF09      | O aplicativo deve permitir modos personalizados, como a criação de: modo casa, modo apresentação, modo tutorial, entre outros. Onde cada modo possui preferências pré-definidas. | Desejável         | RF01-RF03                      |

Fonte: O Autor.

**Tabela 1 – Requisitos Funcionais**

| <b>Id</b> | <b>Descrição</b>  | <b>Categoria</b> | <b>Prioridade</b> | <b>Requisitos Relacionados</b> |
|-----------|---|------------------|-------------------|--------------------------------|
| RNF01     | O aplicativo deve ser desenvolvido para a plataforma Android.   | Compatibilidade  | Essencial         | RNF03                          |
| RNF02     | O usuário do aplicativo deve ser capaz de usufruir das suas funcionalidades com no máximo 1 minuto de utilização.   | Usabilidade      | Importante        | RNF04                          |
| RNF03     | O aplicativo deve ser implementado na linguagem de programação JAVA.  | Implementação    | Importante        | RNF01                          |
| RNF04     | A interface do aplicativo deve ser simples, com no máximo 5 botões, ou controladores (Aumentar ou diminuir a frequência e o <i>delay</i> , botão iniciar/desligar, e opção de configurações). | Usabilidade      | Desejável         | RNF02                          |

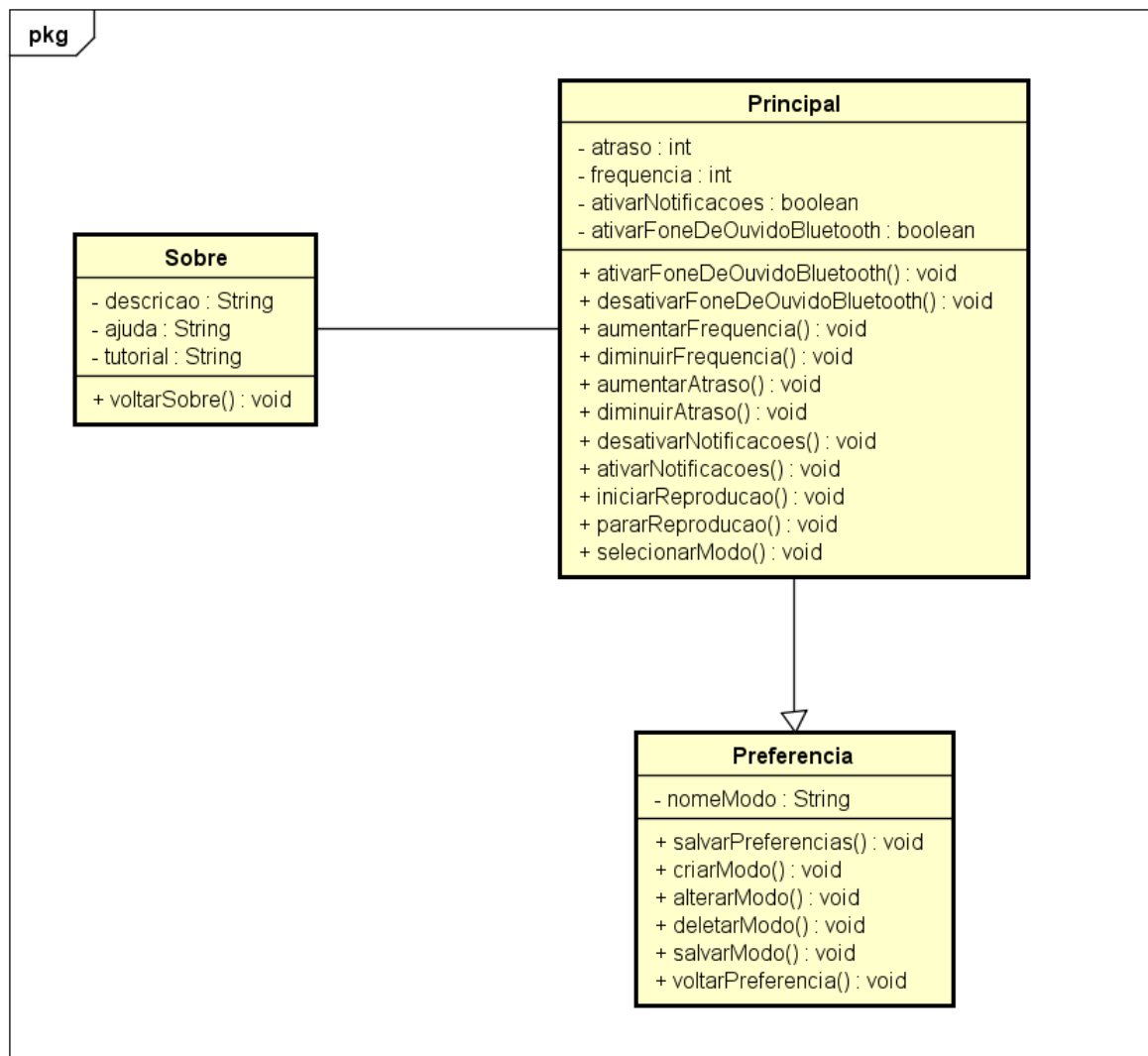
Fonte: O Autor.

**Tabela 2 – Requisitos Não-Funcionais**

### 3.3.3 Diagrama de Classes

Apresenta-se o diagrama de classes, uma representação da estrutura e relações das classes que servem de modelo para objetos (TYBEL, 2017).





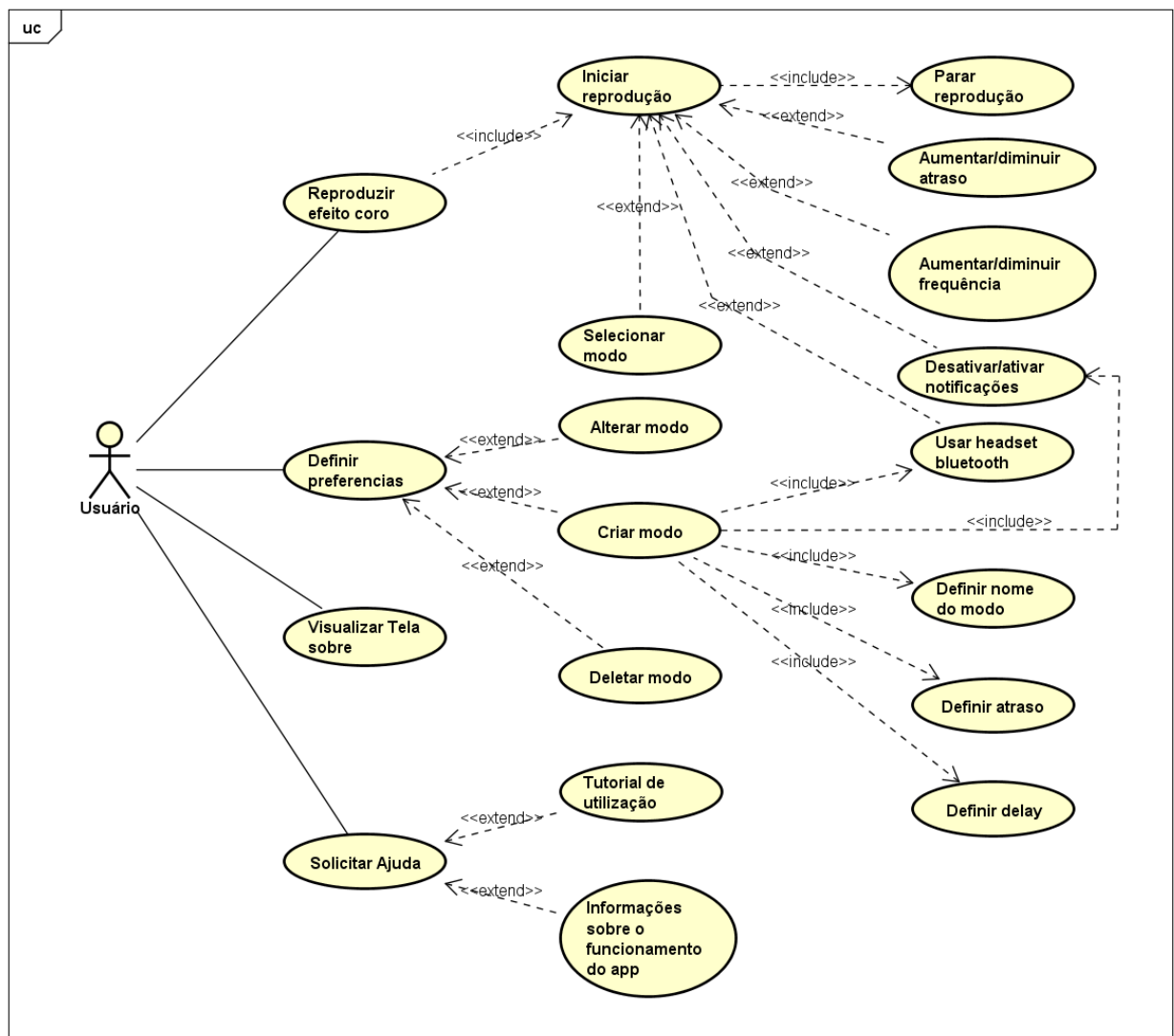
powered by Astah

Fonte: O Autor.

Figura 6 – Diagrama de Classes.

### 3.3.4 Diagrama de Casos de Uso

Apresenta-se o diagrama de casos de uso, documentando o que o sistema faz do ponto de vista do usuário, ou seja, descreve as principais funcionalidades do sistema e a interação dessas funcionalidades com os usuários do mesmo sistema (RIBEIRO, 2012).



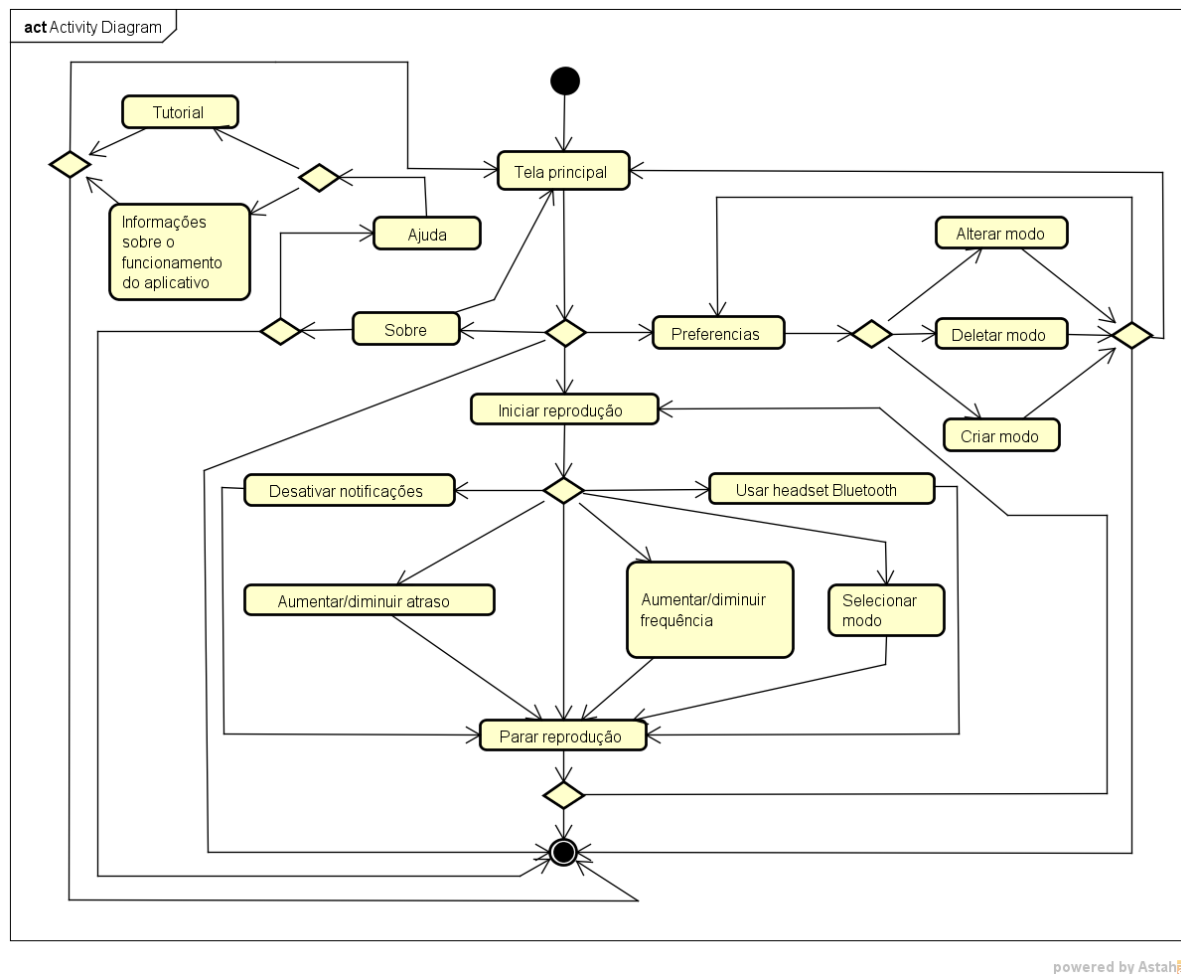
powered by Astah

Fonte: O Autor.

Figura 7 – Diagrama de Casos de Uso.

### 3.3.5 Diagrama de Atividades

Apresenta-se o diagrama de atividades, com o objetivo de mostrar o fluxo de atividades em um único processo, especificando o comportamento do software do ponto de vista funcional (VENTURA, 2016a).



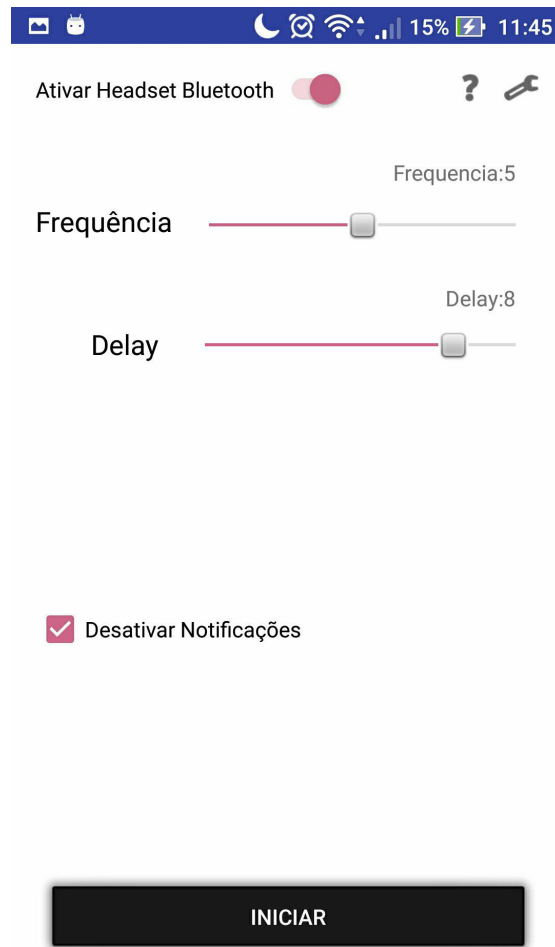
Fonte: O Autor.

Figura 8 – Diagrama de Atividades.

### 3.4 PROTÓTIPOS DE TELA

Apresenta-se os protótipos de tela do sistema.

- Tela Inicial: Nesta tela o usuário tem acesso a todas as funcionalidades do sistema, além de iniciar a simulação do efeito coro, ele pode ajustar o atraso e a frequência de acordo com suas preferências, também tem a opção de ativar e desativar a função de utilizar *headset bluetooth*, localizado no canto superior esquerdo da tela, juntamente com desativar as notificações marcando o *combobox* "Desativar notificações". Desta tela também existe a opção de navegar entre as telas "Sobre" e "Preferências", selecionando o ícone referente a cada tela localizados no canto superior direito.



Fonte: O Autor.

Figura 9 – Protótipo Tela Inicial.

- Tela Preferências: Nesta tela o usuário pode criar, alterar, ou excluir um modo, adicionando o atraso e frequência desejados, além de selecionar as opções de ativar/desativar *headset bluetooth* e notificações;

DAF

Preferências

Delay

Frequência

☐ Ativar headset bluetooth

☒ Desativar notificações

CRIAR MODO

EXCLUIR MODO

ALTERAR MODO

Fonte: O Autor.

Figura 10 – Protótipo Tela Preferência.

- Tela Sobre: Nesta tela o usuário encontra informações sobre o aplicativo, assim como informações sobre o funcionamento do aplicativo e um tutorial de ajuda.



Fonte: O Autor.

Figura 11 – Protótipo Tela Sobre.

### 3.5 CRONOGRAMA

Apresenta-se o cronograma, determinando todas as atividades do processo de desenvolvimento do software, com o período definido de 10 meses, definido de acordo com o programa "Protagonismo Estudantil", projeto ao qual a proposta do aplicativo apresentado neste documento foi contemplado com bolsa remunerada, tendo início em outubro de 2017.

| Fase                       | Out | Nov | Mar | Abr | Mai | Jun | Jul | Ago | Set | Out |
|----------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| Levantamento de requisitos | •   |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| Análise de requisitos      | •   |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| Projeto                    |     | •   |     |     |     |     |     |     |     |     |
| Implementação              |     |     | •   | •   | •   | •   | •   |     |     |     |
| Testes                     |     |     |     | •   | •   | •   | •   | •   |     |     |
| Implantação                |     |     |     |     |     |     |     |     | •   |     |
| Divulgação                 |     |     |     |     |     |     |     |     |     | •   |

Fonte: O Autor.

**Tabela 3 – Cronograma de atividades**

## REFERÊNCIAS

- ABLESON, Frank. Introdução ao desenvolvimento do android. **IBM Developer Works**, 2009. Disponível em: <<https://www.ibm.com/developerworks/br/library/os-android-devel/index.html>>. Citado na página 20.
- AGE, Information. Terapia para a gagueira - faa. **Google Play**, 2017. Disponível em: <<https://play.google.com/store/apps/details?id=delayed.auditory.feedback.stuttering.therapy.daf>>. Citado 2 vezes nas páginas 17 e 18.
- ANDRADE, Claudia Regina Furquim de et al. The effect of speecheasy on stuttering frequency, speech rate and speech naturalness. **Revista da Sociedade Brasileira de Fonoaudiologia**, scielo, v. 13, p. 411 – 412, 00 2008. ISSN 1516-8034. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1516-80342008000400018&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-80342008000400018&nrm=iso)>. Citado na página 12.
- BUCHER, Christian; SOMMER, Martin. What causes stuttering? **PLOS Biology**, Public Library of Science, v. 2, n. 2, 02 2004. Disponível em: <<https://doi.org/10.1371/journal.pbio.0020046>>. Citado na página 12.
- CONFESSOR, Henrique. Software mais fluência win daf/faf software. **Abra Gagueira**, 2009. Disponível em: <[http://www.abragagueira.org.br/mais\\_fluencia.asp](http://www.abragagueira.org.br/mais_fluencia.asp)>. Citado na página 15.
- DEVELOPERS, Android. Arquitetura da plataforma android. **Android Developers**, 2018. Disponível em: <<https://developer.android.com/guide/platform/?hl=pt-br>>. Citado na página 21.
- LCC, Artefact. Daf assistant. **Google Play**, 2012. Disponível em: <<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.artefactsoft.daf&hl=pt>>. Citado 2 vezes nas páginas 16 e 17.
- MERLO, Sandra. Caracterização da gagueira. **Instituto Brasileiro de Fluência - IBF**, 2013. Disponível em: <[http://www.gagueira.org.br/conteudo.asp?id\\_conteudo=29](http://www.gagueira.org.br/conteudo.asp?id_conteudo=29)>. Citado na página 12.
- MICROSON. Saiba mais sobre a gagueira. **Como funciona o SpeechEasy?**, 2015. Disponível em: <<http://www.microsom.com.br/saiba-mais-sobre-gagueira/saiba-mais-sobre-gagueira-como-funciona/>>. Citado 2 vezes nas páginas 12 e 15.
- PICOLOTO, Luana Altran et al. Efeito da retroalimentação auditiva atrasada na gagueira com e sem alteração do processamento auditivo central. **CoDAS**, scielo, v.29, 00 2017. ISSN 2317-1782. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2317-17822017000600307&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2317-17822017000600307&nrm=iso)>. Citado na página 19.
- RIBEIRO, Leandro. O que é uml e diagramas de caso de uso: Introdução prática à uml. **Devmedia**, 2012. Disponível em: <<https://www.devmedia.com.br/o-que-e-uml-e-diagramas-de-caso-de-uso-introducao-pratica-a-uml/23408>>. Citado na página 24.
- TYBEL, Douglas. Orientações básicas na elaboração de um diagrama de classes. **Devmedia**, 2017. Disponível em: <<https://www.devmedia.com.br/orientacoes-basicas-na-elaboracao-de-um-diagrama-de-classes/37224>>. Citado na página 23.



UDACITY. Metodologia scrum e agile. oque são e como aplicá-las? **Web Mobile Marketing Digital**, 2017. Disponível em: <<https://br.udacity.com/blog/post/metodologia-scrum-agile>>. Citado na página 20.

UDEMO. Efeito coro. **Folha de São Paulo**, 2008. Disponível em: <[http://www.udemo.org.br/Leituras/Leituras\\_161.htm](http://www.udemo.org.br/Leituras/Leituras_161.htm)>. Citado 2 vezes nas páginas 12 e 19.

VENTURA, Pínio. Entendendo o diagrama de atividades da uml. **Até o Momento**, 2016. Disponível em: <<http://www.ateomomento.com.br/uml-diagrama-de-atividades/>>. Citado na página 25.

VENTURA, Plínio. O que é um requisito não-funcional. **Até o momento.**, 2016. Disponível em: <<http://www.ateomomento.com.br/o-que-e-um-requisito-nao-funcional/>>. Citado na página 21.