

SUMÁRIO

1	TÍTULO	02
2	TEMA.....	02
3	DELIMITAÇÃO DO TEMA	02
4	PROBLEMA.....	02
5	OBJETIVO GERAL.....	03
5.1	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	03
6	JUSTIFICATIVA	03
7	METODOLOGIA.....	04
8	QUADRO TEÓRICO	05
9	CRONOGRAMA.....	05
10	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	06
11	ANEXOS	

1. TÍTULO

Interação entre design e deficientes auditivos.

2. TEMA

Recomendações de moda para deficientes auditivos através do design.

3. DELIMITAÇÃO DO TEMA

Tendo como público alvo o grupo de deficientes, no mais específico, os auditivos, que procuram diversas formas de compreender, entender e interpretar algo, porém de uma forma equivocada, pois a Língua Portuguesa brasileira falada é significativamente diferente da Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS). Logo, pela diferença, acabam ficando sem entender algumas dicas, eventos, ou até mesmo páginas em redes sociais sobre moda.

Eu, como parte desse público, me vejo na mesma situação anteriormente expressada, nisso conheço algumas pessoas que se sentem frustradas por não preencher tal requisito tão simples, mas hoje tão julgado pela sociedade pelo fato de não encaixar aquilo que elas conhecem com aquilo que é realidade.

Através de um ou App, com recursos visuais fáceis de serem interpretados, sem a necessidade de tantas palavras, apenas orientações, lugares, preços, enfim, algo que concentre tais informações em apenas um local seria o ideal para fornecer ajuda a tal público.

4. PROBLEMA

Como o design de interface pode auxiliar os deficientes auditivos no que se trata da área de moda?

5. OBJETIVOS

5.1 OBJETIVO GERAL

Desenvolver um aplicativo mobile com uma interface gráfica de design bastante acessível para deficientes auditivos.

5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analisar as necessidades de acessibilidade sobre o público alvo;
- Pesquisar como o público alvo interage com as ferramentas atuais disponíveis no mercado, levando requisitos sobre as atuais dificuldades;
- Identificar através das regras de usabilidade e design gráfico e de interface, um app que englobe as necessidades do público alvo descrito.

6. JUSTIFICATIVA

A sociedade está em constante desenvolvimento, então muitas pessoas levam os interesses da área da moda para esse ponto, fazendo com que tudo o que for novo seja motivo para alguma mudança, ou até mesmo quando há a saturação de algo, voltar a modelos antigos, cores que deixaram de ser usadas voltando a serem vestidas pelo tal público e, junto com esse ponto, a tecnologia vai avançando em velocidade naturalmente maior.

Muitas pessoas seguem o ritmo das duas linhas de avanço, da tecnologia e da moda, mantendo sempre no padrão de comunicação para não ficar para trás, mas há um público, mais especificamente de deficientes auditivos que tentam se manter nessa linha de avanço, mas pela simples falta da dificuldade de comunicação não conseguem manter um padrão, onde alguns recorrem para meios tecnológicos de ajuda, alguns deles suprem algumas necessidades tal como dicas, explicações, etc. mas a mais desejada por eles é uma comunicação fácil e legível ao seu entendimento.

Portanto, com o desenvolvimento de um aplicativo que reúna tais características de explicação sobre moda, interpretação do que está sendo falado e, principalmente, clareza do assunto tratado, faça com que a o entendimento e conceito do público alvo melhore nesse ponto.

7. METODOLOGIA DO PROJETO

Este trabalho tem como modelo metodológico, através da contribuição para o seu fácil entendimento pelo público alvo de pesquisa, padrões como o de SILVA; TAFNER (2006, p. 108) e LAKATOS; MARCONI (2010, p. 65) e pesquisa de campo com o público alvo.

A elaboração de trabalhos científicos com um público alvo específico, de maneira a coletar dados, tem como finalidade desenvolver soluções para problemas cotidianos, ou até fora do comum, utilizando meios científicos e acadêmicos, obedecendo as normas preestabelecidas e com fins a que se destinam. Sendo de maneira a melhorar a acessibilidade do já existente ou algo novo, inédito pretendido ao seu público e não só contribuírem para a ampliação do conhecimento ou a compreensão de certos problemas, mas também servirem de modelo ou oferecerem subsídios para outros trabalhos.

Este trabalho segue o padrão de pesquisa quantitativa e qualitativa, reunindo dados necessários para o desenvolvimento e construção de um aplicativo para um determinado público, segundo a explicação de (KAUFMANN, 1977) e Chizzotti (2006, p. 28).

Os termos qualitativo e quantitativo implicam em um trabalho testado e verificado com um público certo e limitado, com habilidades coerentes ao que se é retratado, procurando identificar relações de causa e efeitos entre fenômenos nos meios em que vivem, extraindo desse convívio resultados fortemente significativos.

As metodologias de design que serão utilizadas são a metodologia de Baxter (2005) e a metodologia de Garrett (2003), que são focadas em projetos interativos sob os aspectos visuais, buscando integrar o ponto de vista dos que irão utilizar o produto final, visando atender a necessidade do público alvo, englobando os deficientes auditivos em suas qualificações.

Fase 1: Compreensão:

Pesquisa com público alvo de deficientes físicos que se atraem por moda, com o interesse de busca através da tecnologia para permanecer nos padrões, que, em suas buscas, não encontra o que procura ou, quando encontra, não entende o que está sendo explicado.

Fase 2: Preparação

Através das informações levantadas, o público alvo descreveu o que anteriormente foi prescrito, há uma certa demanda por busca de moda, porém não de uma maneira simples e legível para o público pesquisado, através dos interesses dados.

Fase 3: Experimentação

Com os dados já existentes no mercado, observa-se que há uma certa complicação na interação com os aplicativos já disponíveis, pois não há o fácil entendimento, já que a linguagem

brasileira de sinais é um tanto diferente da linguagem portuguesa usada pelos brasileiros, podendo assim levantar pré-requisitos ao sistema.

Fase 4: Elaboração:

Com os dados em mãos, a usabilidade do aplicativo terá como norma regente a Linguagem Brasileira de Sinais (LIBRAS) como normativa de conteúdo, e a usabilidade principal será através do uso do mesmo.

Fase 5: Apresentação

O desenvolvimento final será utilizado com o público, abordando todos os requisitos levantados e todos os interesses prescritos anteriormente.

Através da coleta de dados com o público alvo, englobando pessoas deficientes, no mais comum, aquelas que sentem grande afinidade por moda e, de certa maneira, se sentem prejudicadas ou desmotivadas por não terem meios comuns ao seu cotidiano como uma maneira mais simples, os dados coletados, através da análise por interatividade exploratória, servirão como forma base.

8. QUADRO TEÓRICO

Teoria de base	Linhas temáticas	Categoria de estudo	Sub-categorias	Autor
Design		Projeto de interface, com foco em usabilidade	Usabilidade	Garrett
Usabilidade funcional	Pesquisa de campo	Coleta de dados com público alvo específico	Arte visual	Baxter

9. CRONOGRAMA

TITULO	Março//2016	Análise do trabalho	
TEMA	Março/2016	Análise do trabalho	
DELIMITAÇÃO DO TEMA	Março/2016	Através de pesquisa de campo	Pesquisa
PROBLEMA	Abril/2016	Através de pesquisa de campo	Pesquisa com recolhimento de dados
OBJETIVOS	Maio/2016	Através de pesquisa	Pesquisa sobre o as-

		de campo	sunto
JUSTIFICATIVA	Maio – junho/2016	Através de pesquisa de campo	
METODOLOGIA	Junho/2016	Através de pesquisa de campo	Pesquisa com recolhimento de dados

10. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

RAMOS, Icaro. Excluídos, 1a edição, junho, 2011.

SÉRGIO KAPUSTAN, revista Veja, "Grifes para deficientes físicos", setembro de 2014

KINTUGUA e LOREN, tecnologia ao deficiente, d&d, outubro de 2007

Equipe Biosom, **Tecnologia assistiva para alunos com deficiência auditiva**. Disponível em:

<<https://biosom.com.br/blog/tecnologia/tecnologia-assistiva-para-alunos-com-deficiencia-auditiva/>> Acesso em 20 de junho

MAGNI, Cristiana; Freiburger, Francine; Tonn, Kátia Avaliação do grau de satisfação entre os usuários de amplificação de tecnologia analógica e digital Brazilian Journal of Otorhinolaryngology, vol. 71, núm. 5, septiembre-octubre, 2005, pp. 650-657 Associação Brasileira de Otorrinolaringologia e Cirurgia Cérvico-Facial São Paulo, Brasil

FALCÃO, Felipe. **A versatilidade dos aplicativos. 2014**. Disponível em:

<<http://www.guiadopc.com.br/artigos/37094/versatilidade-dos-aplicativos.html>>. Acesso em 23 de junho

Magni, Cristiana; Freiburger, Francine; Tonn, Kátia. **Brazilian Journal of Otorhinolaryngology**, vol. 71, núm. 5, septiembre-octubre, 2005, pp. 650-657. Disponível em:

<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=392437753017>> Acesso em 20 de junho

MARCELLO B. ZAPELINI e SILVIA M. K. C. ZAPELINI. **Metodologia científica e da pesquisa da FEAN**, Florianópolis, 2013. Disponível em:

<http://faculdadesenergia.com.br/arquivos/2013_metodologia_cientifica.pdf> Acesso em 28 de junho

BAXTER, M. R. Projeto de Produto: **Guia Prático para o Design de Novos Produtos**. 2. Ed. São Paulo: Editora Blücher, 2005. Disponível em:

<<https://silviadesign.wordpress.com/2011/08/02/metodologia-de-projetos-desenvolvida-por-baxter-2005/>> Acesso em 14 de junho

Inês Secca Ruivo. **interatividade entre metodologias profissionais e científicas**. Disponível em:

<https://dspace.uevora.pt/rdpc/bitstream/10174/13800/1/ISR_InvestigacaoEmDesign_ISBN_9789898550293.pdf> Acesso em 27 de junho

Metodologia para design de interfaces digitais para educação, Paula Caroline S. J. Passos, Patricia Alejandra Behar