**FUNDAÇÃO CENTRO DE ANÁLISE PESQUISA E INOVAÇAO TECNOLÓGICA**

###### FACULDADE FUCAPI - INSTITUTO DE ENSINO SUPERIOR FUCAPI

###### CORDENAÇAO DE GRADUAÇAO EM

###### DESIGN

###### JULYANA CHAVES MARTINS

**SOBRE MODA PARA SURDOS**

MANAUS - AM

2016

###### JULYANA CHAVES MARTINS

**SOBRE MODA PARA SURDOS**

Pré-Projeto de Pesquisa apresentado ao curso de Design como requisito parcial para obtenção de nota na disciplina de Introdução ao Trabalho de Conclusão de Curso – ITCC.

Orientadora: Prof. Esp. Alderlane Aquino

MANAUS-AM

2015

###### SUMÁRIO

1. **TÍTULO .................................................................................................................... 01**
2. **TEMA ......................................................................................................................... 01**
3. **DELIMITAÇÃO DO TEMA ................................................................................... 01**
4. **PROBLEMA**
5. **OBJETIVO GERAL**
   1. **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**
6. **JUSTIFICATIVA**
7. **METODOLOGIA**
8. **QUADRO TEÓRICO**
9. **CRONOGRAMA**
10. **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**
11. **TÍTULO**

Design de moda

1. **TEMA**

Informação sobre moda para deficientes auditivos

1. **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 Web site 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.

1. **PROBLEMA**

Hoje em dia tudo envolve design, seja o que fazemos, seja o que vestimos, seja o que vemos. Mas existe um certo grupo de pessoas, os deficientes e, no mais especifico, os auditivos, que não conseguem acompanhar esse avanço e que necessitam de um grande apoio na área visual.

Mas o que tem a ver moda com a necessidade dos deficientes auditivos?

Muitas pessoas procuram vestir-se de acordo com o que a moda rege, ou então com roupas que, visualmente, pareçam agradáveis, porém não há essa grande procura em atender esse público, de responder suas perguntas. Eu, por experiência e convivência com esse público, observo que a grande dificuldade que eles enfrentam é entender o que está escrito em uma revista, ou o que está sendo falado em um vídeo, ou até mesmo em um desfile.

Então, como reunir soluções para tais alternativas em apenas um lugar? Um lugar certo onde pessoas que procuram por tais perguntas, possam encontrar suas respostas?

1. **OBJETIVO GERAL**

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

* 1. **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**
* Analisar as necessidades sobre moda para o público alvo
* Pesquisar como o público alvo interage com as ferramentas atuais disponíveis no mercado
* Desenvolver, através das regras de usabilidade e design gráfico, um app que englobe as necessidades do público alvo descrito

1. **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 ao 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.

1. **METODOLOGIA DO PROJETO**

Um trabalho, seja sua classificação de tese, conclusão de curso, monografia, etc. segue um modelo de metodologia, contribuindo para seu fácil entendimento. Segundo SILVA; TAFNER (2006, p. 108) e LAKATOS; MARCONI (2010, p. 65).

A elaboração dos trabalhos científicos 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. Podem ser inéditos ou originais 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.

Segundo normas regentes pela ABNT, um documento que apresenta o resultado de um trabalho experimental ou exposição de um estudo científico retrospectivo, de tema único e bem delimitado em sua extensão, com o objetivo de reunir, analisar e interpretar informações deve evidenciar o conhecimento de literatura existente sobre o assunto de maneira clara sobre o problema que está sendo falado, abordando através de pesquisas de exploratória, visando a maior compreensão do problema relatado, tornando-o explicito, de tal maneira que possibilite o desenvolvimento de hipóteses para sua conclusão.

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.

**QUADRO TEÓRICO**

Coloque aqui o cronograma

**CRONOGRAMA**

Coloque aqui o quadro teórico

1. **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

https://biosom.com.br/blog/tecnologia/tecnologia-assistiva-para-alunos-com-deficiencia-auditiva/

MAGNI, Cristiana; Freiberger, 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

http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=392437753017

http://faculdadesenergia.com.br/arquivos/2013\_metodologia\_cientifica.pdf

https://silviadesign.wordpress.com/2011/08/02/metodologia-de-projetos-desenvolvida-por-baxter-2005/

https://dspace.uevora.pt/rdpc/bitstream/10174/13800/1/ISR\_InvestigacaoEmDesign\_ISBN\_9789898550293.pdf

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