* 1. **TÍTULO**

Ferramenta de design para inclusão de surdos no mundo da moda

* 1. **TEMA**

Design de interação auxiliando deficientes auditivos no mundo da moda

* 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.

Fazendo parte desse público, pode-se ver a mesma situação anteriormente expressada, em tais situações 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 App, com recursos visuais fáceis de serem interpretados, sem a necessidade de tantas palavras, apenas demonstrando o que está sendo falado como 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?

**5. OBJETIVOS**

* 1. **OBJETIVO GERAL**

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

* 1. **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**
* Conceituar o design e como ele pode ser útil para auxiliar deficientes auditivos
* Analisar o que o público alvo tem no mercado hoje em relação a aplicativos sobre moda;
* Desenvolver a interface gráfica amigável e legível para o público alvo do aplicativo de moda para deficientes auditivos

**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 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.

**7. METODOLOGIA DO PROJETO**

Este trabalho segue a metodologia de pesquisa de SILVA; TAFNER (2006, p.108) e LAKATOS; MARCONI (2010, p. 65) com o objetivo de fazer o mesmo de fácil entendimento, colaborando nos caminhos criativos e a praticidade.

A elaboração de trabalhos científicos com um púbico alvo especifico, 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 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 levantas, 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.

1. **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 púbico alvo especifico | Arte visual | Baxter |

1. **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 de campo | Pesquisa sobre o assunto |
| ANÁLISE | Maio - junho | Pesquisa explorativa sobre o assunto abordado | Levantamento de dados as serem recolhidos |
| JUSTIVICATIVA | Maio – junho/2016 | Através de pesquisa de campo |  |
| METODOLOGIA | Junho/2016 | Através de pesquisa de campo | Pesquisa com recolhimento de dados |

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

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

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

MAGNI, Cristiana; Freiberger, Francine; Tonn, Kátia Avaliaç ao do grau de satisfã ç ao ẽ ntre os usuários de amplificaç ao de tecnologia anal̃ ógica e digital Brazilian Journal of Otorhinolaryngology, vol. 71, núm. 5, septiembre-octubre, 2005, pp. 650-657 Associaç ao Brasileira ̃ de Otorrinolaringologia e Cirurgia Cérvico-Facial Sao 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; Freiberger, 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-desenvolvidapor-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