



MAPA – Material de Avaliação Prática da Aprendizagem

Acadêmico: Barbara Banhara	R.A. 23101948-5
Curso: Análise e Desenvolvimento de Sistemas	
Disciplina: Produção do Conhecimento Científico, Tecnológico E Disrupção.	
Valor da atividade: 3,00	Prazo: 18/08/2023

Instruções Institucionais para Realização da Atividade

1. Todos os campos acima deverão ser devidamente preenchidos;
2. É obrigatória a utilização deste formulário para a realização do MAPA;
3. Esta é uma atividade individual. Caso identificado cópia de colegas, o trabalho de ambos sofrerá decréscimo de nota;
4. Utilizando este formulário, realize sua atividade, salve em seu computador, renomeie e envie em forma de anexo no campo de resposta da atividade MAPA;
5. Formatação exigida para esta atividade: documento Word, Fonte Arial ou Times New Roman tamanho 12, Espaçamento entre linhas 1,5, texto justificado;
6. Ao utilizar quaisquer materiais de pesquisa referência conforme as normas da ABNT;
7. Critérios de avaliação: Utilização do template; atendimento ao Tema; Constituição dos argumentos e organização das Ideias; Correção Gramatical e atendimento às normas ABNT.

Em caso de dúvidas, entre em contato com seu Professor Mediador. Bons estudos!



1) Elabore um projeto de pesquisa:

TEMA:

Estratégias de design para interfaces web e aplicativos que sejam acessíveis a pessoas com deficiências visuais, auditivas, motoras e cognitivas.

PROBLEMA:

Como a falta de acessibilidade em interfaces digitais pode levar à exclusão social, visto que muitas atividades cotidianas, como comunicação, compras e acesso a informações, estão cada vez mais centradas na internet?

OBJETIVO GERAL:

Analisar estratégias que supram a falta de acessibilidade em interfaces digitais que podem levar à exclusão social, visto que muitas atividades cotidianas, como comunicação, compras e acesso a informações, estão cada vez mais centradas na internet.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Identificar as principais barreiras de acessibilidade: Realizar uma análise detalhada das principais barreiras que as pessoas com deficiências visuais, auditivas, motoras e cognitivas enfrentam ao interagir com interfaces digitais, destacando como essas barreiras contribuem para a exclusão social.



- Realizar uma revisão das tecnologias assistivas disponíveis para pessoas com deficiências visuais, auditivas, motoras e cognitivas.
- Examinar casos de estudo de interfaces digitais que implementaram com sucesso estratégias de design acessível, destacando as práticas de design específicas que foram empregadas para aprimorar a usabilidade e a inclusão.
- Investigar os impactos sociais e econômicos da falta de acessibilidade em interfaces digitais, abordando como a exclusão digital pode afetar a participação na sociedade, o acesso a oportunidades e a igualdade de acesso à informação.

JUSTIFICATIVA:

A principal motivação para a realização dessa pesquisa é o meu pensamento como usuária ativa da internet, vendo que a cada dia esse uso é mais centralizado a atividades online, atividades essas que vão desde interações e comunicação, até atividades vitais. Acredito que é dever da sociedade promover essa inclusão de forma total.

Esta pesquisa se baseia nas teorias da acessibilidade, usabilidade e inclusão social. A acessibilidade digital refere-se à criação de interfaces que possam ser usadas por todos, independentemente das habilidades ou deficiências. A pesquisa se fundamentará em teorias de design centrado no usuário.

A relevância prática desta pesquisa é de suma importância, pois implica na melhoria da qualidade de vida das pessoas com deficiências e na construção de uma sociedade mais inclusiva. Ao identificar as principais barreiras de acessibilidade e analisar estratégias de design que promovam a inclusão digital, esta pesquisa pode orientar designers, desenvolvedores e empresas na criação de interfaces mais acessíveis.