



## **META 2**

**Descrição da meta:** Especificação e Plano da Plataforma

### **Atividades**

**1-** Usar as tecnologias adequadas para o desenvolvimento do esboço da estrutura da plataforma, a fim de visualizá-la de forma prática.

**Responsável:** Clayton Maciel Costa

**Período:** 01/04/2024 - 30/06/2024

**Resultados esperados:** Desenvolvimento do esboço da estrutura da plataforma.

O esboço da arquitetura do projeto foi idealizado e executado levando em consideração os estudos realizados em relação ao TEA (Transtorno do Espectro Autista) e as ferramentas que serão utilizadas para que o projeto atenda as necessidades dos usuários.

O aplicativo será projetado com um visual atrativo, com o objetivo de incluir todos os usuários, independentemente de suas habilidades ou necessidades específicas. Ele será dividido em duas partes distintas, cada uma oferecendo abordagens diferentes para promover o desenvolvimento da fala e da interação.

Sendo assim, a primeira parte consistirá em *flashcards* interativos, projetados para incentivar a fala e o desenvolvimento linguístico dos usuários. Esses *flashcards* serão cuidadosamente selecionados e adaptados para atender às necessidades individuais, proporcionando uma experiência personalizada e eficaz. Já a segunda parte oferecerá uma abordagem mais dinâmica e interativa, apresentando o conteúdo de forma lúdica e envolvente. Nesta seção, os usuários serão desafiados por meio de jogos e atividades que visam estimular a fala e promover o progresso na comunicação.

Dessa forma, combinando abordagens tradicionais, como *flashcards*, com elementos mais interativos e dinâmicos, como jogos, é possível oferecer uma experiência completa e eficaz que possa ajudar os usuários a melhorar ou desenvolver suas habilidades de comunicação de forma interativa e envolvente.

Assim, o jogo contará com letras dispersas, as quais deverão ser coletadas pelo jogador para que ao final da fase sejam formadas palavras que terão que ser faladas, para que, enfim, possa-se ganhar a partida. Antes de começá-la, o jogador poderá escolher um avatar, sendo disponibilizado quatro personagens: a capivara, o gato, o panda e o pinguim. Cada um

terá o seu próprio cenário, relacionado aos locais que vivem. Dessa forma, o jogo servirá de incentivo para o usuário, visto que trata a fala como algo crucial para finalizar a fase.

Ademais, a área dos *flashcards* conterá *cards* que ao serem pressionados pelo usuários, haverá a reprodução do som com o conteúdo do *card* em questão. Estes terão representações das ações, bem como a descrição destas. Além disso, o aplicativo deve respeitar questões de sobrecarga por estímulos sensoriais, como por exemplo, luzes brilhantes e sons altos.

Dessa maneira, é importante considerar essas sensibilidades ao projetar ambientes e atividades, oferecendo opções para personalizar a experiência sensorial e criar espaços seguros e confortáveis. Uma forma de fazer isso é utilizando algumas cores pastéis (tonalidades que oferecem uma maneira eficaz de criar ambientes tranquilos, suaves e reconfortantes) combinadas com cores vibrantes para criar contrastes interessantes e dinâmicos. Desse modo, trará uma melhor experiência para o usuário, com o uso de todas essas técnicas pensadas para esse fim.