

Projeto SCRUM - Educação Inclusiva

Este documento tem como objetivo apresentar as decisões de design, as áreas contempladas no “Mapa da Inclusão”, os cuidados tomados em relação à acessibilidade e à experiência da pessoa com deficiência (PCD), além da documentação do projeto desenvolvido pelo time SCRUM do curso técnico em Desenvolvimento de Sistemas. Nosso tema central é Educação Inclusiva, e buscamos criar protótipos acessíveis que apoiem a participação das pessoas com deficiência em diferentes situações educacionais.

1. Decisões de Design

Durante o desenvolvimento dos protótipos, priorizamos escolhas que garantissem clareza, simplicidade e acessibilidade, destacam-se:

- **Paleta de cores:** foram escolhidas cores com alto contraste, para que pessoas com baixa visão ou daltonismo consigam ler os conteúdos sem dificuldade. Evitamos combinações confusas e priorizamos tons que destacam texto e botões, a cor escolhida para que atendesse a essas necessidades, foi o azul claro e o azul escuro para um contraste.
- **Tipografia:** utilizamos a fonte Arial, por ser uma fonte simples, sem serifa, em tamanho adequado, visando facilitar a leitura em diferentes dispositivos. Essa decisão também contribui para o uso eficiente por leitores de tela.
- **Layout responsivo:** o protótipo foi pensado para ser acessível tanto em computadores quanto em tablets e celulares. Isso é essencial, pois muitos estudantes PCDs podem depender do celular como principal dispositivo.
- **Elementos interativos:** botões, ícones e links foram desenhados em tamanho ampliado, com espaçamento adequado, evitando cliques acidentais.

2. Áreas do “Mapa da Inclusão” Contempladas

Nosso projeto se concentra na área Educação Inclusiva, com foco em:

- **Escolas e cursos com estrutura para PCD:** o protótipo apresenta uma listagem de instituições que possuem recursos acessíveis, como rampas, intérpretes de Libras, materiais em braille e tecnologias assistivas.

- Materiais de estudo adaptados: disponibilizamos exemplos de conteúdos em diferentes formatos (texto digital acessível, áudio, vídeos legendados e com Libras). Assim, cada estudante pode escolher o recurso que melhor atende às suas necessidades.

- Tutoriais e orientações sobre acessibilidade educacional: reunimos guias e boas práticas para professores, gestores e alunos, explicando como tornar o ambiente escolar mais inclusivo. Isso inclui desde dicas de ferramentas tecnológicas até metodologias pedagógicas adaptadas.

3. Acessibilidade e Experiência da Pessoa PCD

O projeto foi pensado para que pessoas com diferentes tipos de deficiência possam navegar, interagir e se beneficiar dos conteúdos apresentados. Para isso, adotamos as seguintes medidas:

- Compatibilidade com leitores de tela: todos os elementos do protótipo possuem descrições adequadas, permitindo que softwares leiam os conteúdos para pessoas cegas ou com baixa visão.

- Materiais em múltiplos formatos: alguns recursos são oferecidos em texto, áudio e vídeo), ampliando as formas de acesso à informação.

- Design cognitivo: a organização das páginas evita poluição visual, excesso de informações e termos complexos, facilitando a compreensão para pessoas com deficiência intelectual, além de colocarmos os elementos em tamanhos maiores e com uma facilidade maior de visualização.

Nosso foco não foi apenas “incluir por incluir”, mas sim proporcionar uma experiência de navegação autônoma, clara e humanizada, valorizando a dignidade e a diversidade dos usuários.

4. Documentação do Projeto

- Metodologia utilizada: SCRUM. O projeto foi organizado com reuniões rápidas para definição de tarefas e acompanhamento do progresso.

- Papéis no time: cada integrante assumiu funções específicas, como Product Owner, Scrum Master e equipe de desenvolvimento/design.
- Ferramentas utilizadas: HTML e CSS, utilizamos a IDE VSCODE
- Entregas previstas: protótipos navegáveis e este relatório explicativo em PDF.
- Objetivo final: contribuir para a criação de soluções digitais acessíveis que apoiem pessoas com deficiência, fortalecendo seu acesso à educação de qualidade.