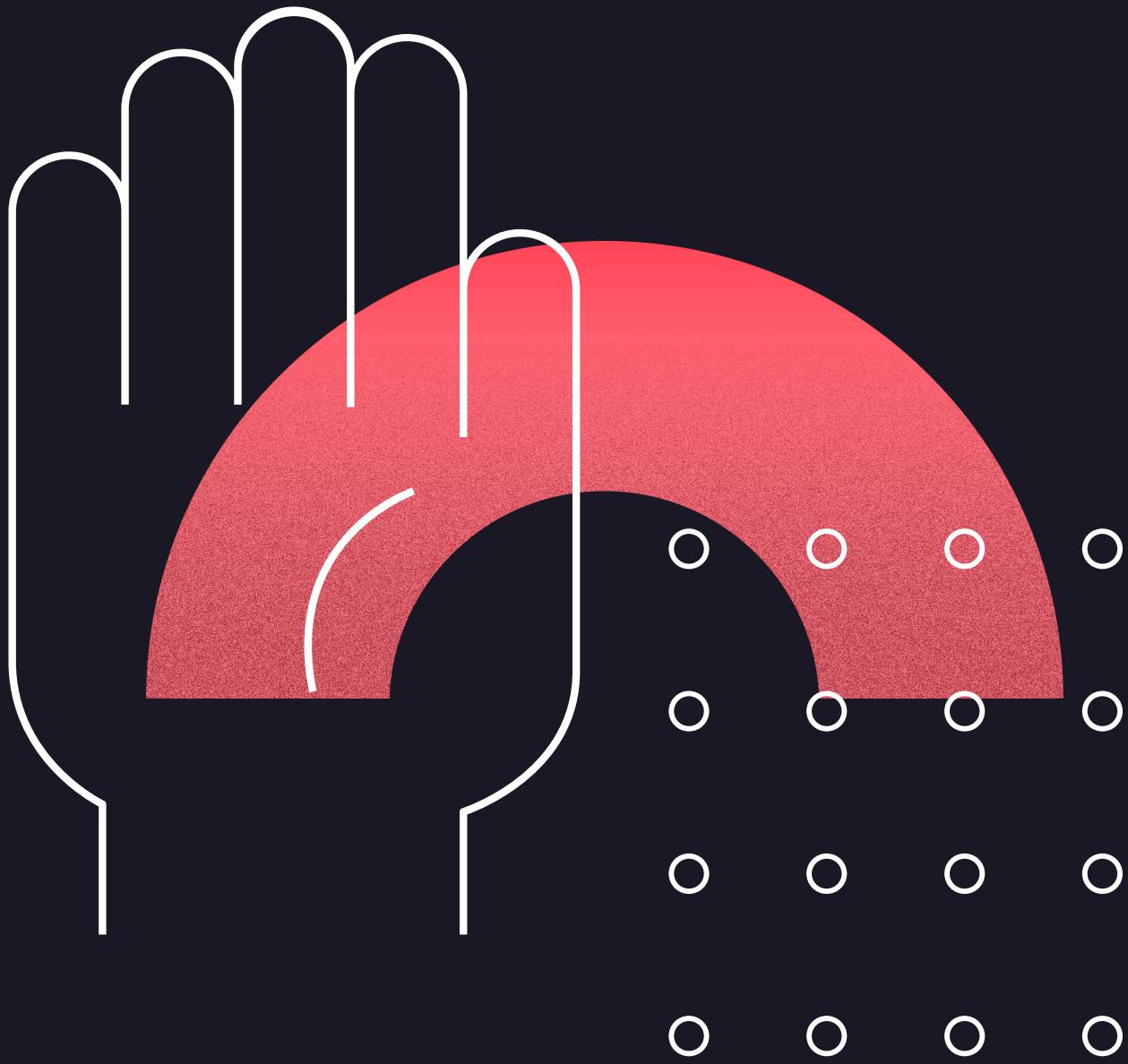
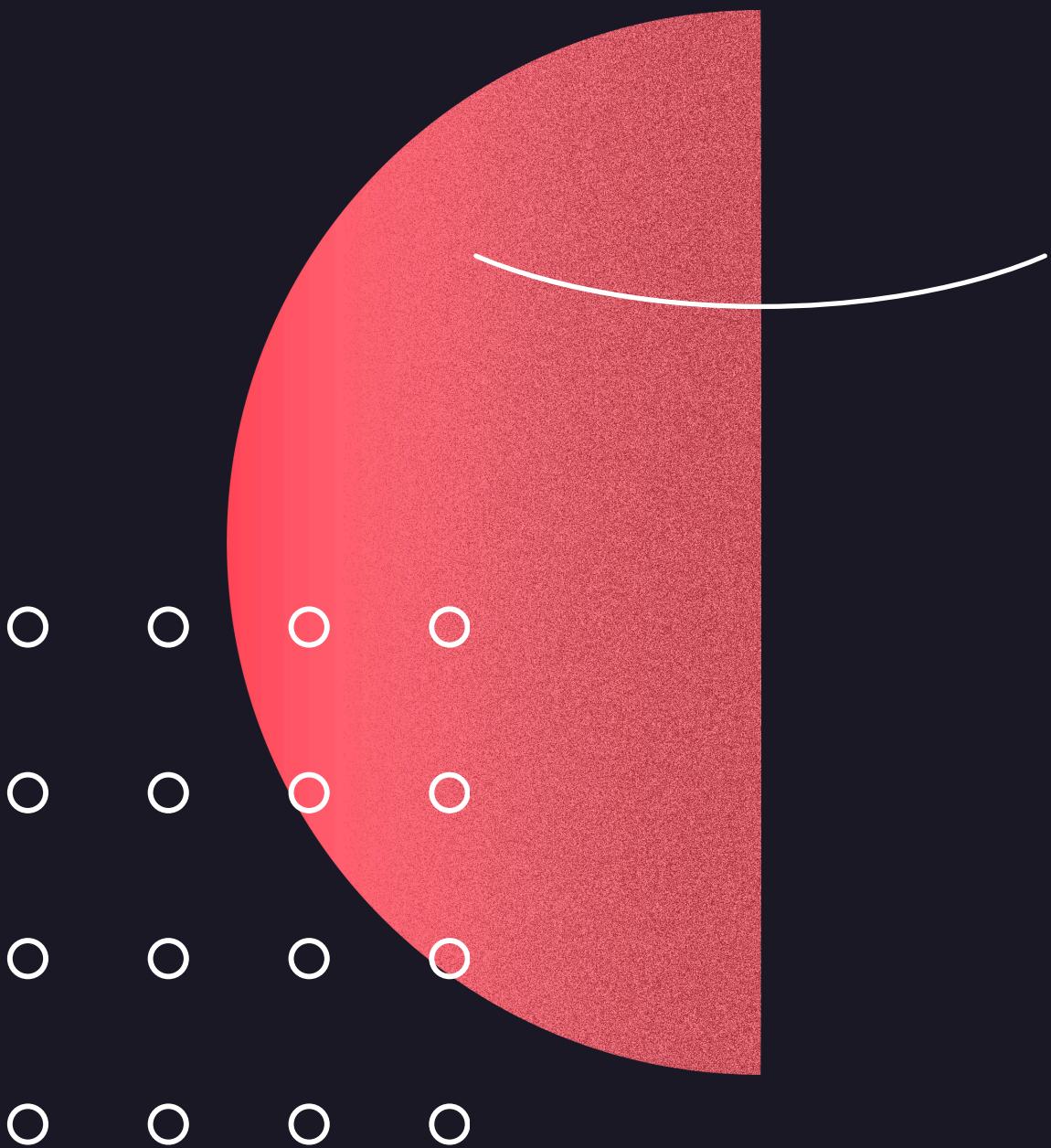


Design Inclusivo

Técnicas de Acessibilidade no
Espectro da Persona



Samuel Macedo



01

Acessibilidade

O que é acessibilidade?

Acessibilidade é o conjunto de características que tornam uma experiência, como usar um site, entrar em um prédio ou participar de uma atividade, disponível e utilizável por todas as pessoas, independentemente de suas habilidades ou limitações. Isso significa criar soluções que considerem as necessidades de todos, como rampas para cadeirantes, legendas em vídeos para surdos, ou textos fáceis de ler para quem tem dificuldades de compreensão. A ideia é garantir que ninguém fique de fora e que todos possam participar plenamente.

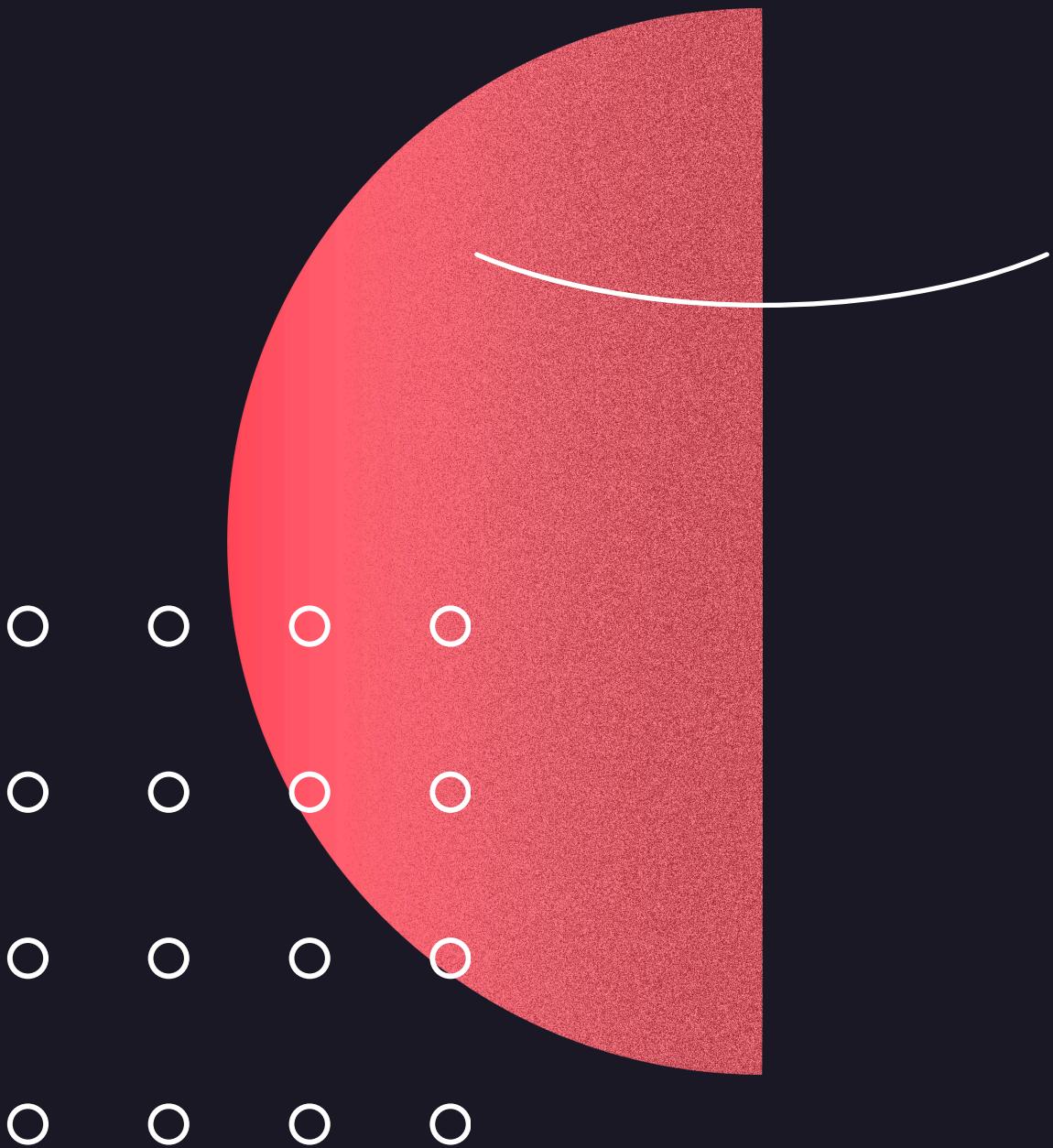
Ou seja, acessibilidade são **as qualidades que fazem uma experiência aberta para todos**.

Por que ser acessível?

Porque é lei!

A Lei 13.146, no Artigo 63, determina que todos os sites de empresas e órgãos governamentais no Brasil devem ser acessíveis para pessoas com deficiência. Isso significa que esses sites devem seguir as melhores práticas e diretrizes internacionais de acessibilidade para garantir que todas as pessoas, independentemente de suas limitações, possam acessar e entender as informações disponíveis neles. A ideia é assegurar que ninguém seja excluído do acesso às informações online.

**Por que boas decisões de acessibilidade
são boas decisões de design!**



02

Espectro da persona

Deficiência como atributo contextual

Antigamente, a OMS (Organização Mundial de Saúde) definia deficiência como atributo pessoal, ou seja, as deficiências eram específicas por pessoa:

“No contexto da experiência de saúde, uma deficiência é qualquer restrição ou falta de capacidade (resultante de uma deficiência) para realizar uma atividade da maneira ou dentro da faixa considerada normal para um ser humano”

- Organização Mundial da Saúde (1980)

Hoje em dia, a OMS tem uma definição de deficiência mais abrangente, temos a deficiência como atributo contextual:

"Deficiência não é apenas um problema de saúde. É um fenômeno complexo que reflete a interação entre características do corpo de uma pessoa e características da sociedade em que ela vive"

- Organização Mundial da Saúde (2001)

Espectro da persona

Pensando nesse novo aspecto da deficiência como atributo contextual, o espectro da persona, criado pela Microsoft Design, é uma abordagem que ajuda a criar produtos e experiências mais inclusivos. Em vez de focar em uma única persona ideal, essa metodologia considera uma variedade de pessoas com diferentes habilidades, necessidades e contextos de uso.

A ideia é entender que as pessoas podem ter limitações temporárias, situacionais ou permanentes e projetar soluções que funcionem bem para todos. Dessa forma, o espectro da persona ajuda a garantir que o design seja acessível e útil para o maior número possível de pessoas.

Espectro da persona

Tipos de deficiências

No conceito do espectro da persona, as deficiências podem ser permanentes, temporárias ou situacionais.

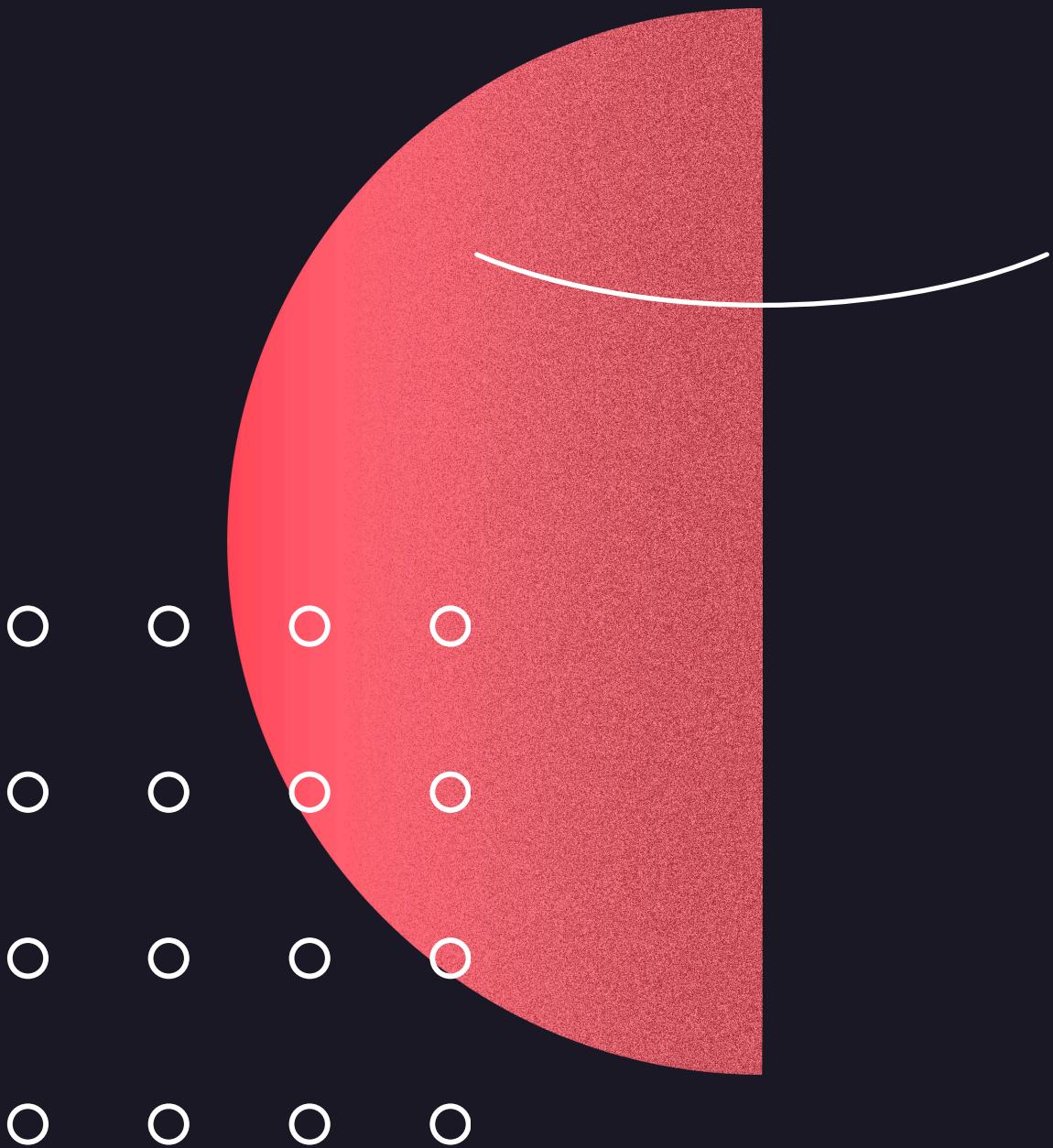
Deficiências permanentes são aquelas que duram a vida toda, como a surdez ou a cegueira. Por exemplo, uma pessoa que nasceu sem visão tem uma deficiência permanente.

Deficiências temporárias são aquelas que duram por um período limitado de tempo. Por exemplo, uma pessoa que quebrou o braço e está com ele engessado tem uma deficiência temporária.

Deficiências situacionais são aquelas que dependem do ambiente ou da situação em que a pessoa se encontra. Por exemplo, alguém tentando usar um celular sob luz forte do sol pode ter dificuldades para ver a tela, uma situação que imita uma deficiência visual temporária.

Esses exemplos mostram como o design deve considerar diversas necessidades para ser realmente inclusivo.

Todos nós temos necessidade de algum grau de acessibilidade em algum momento. Quais as necessidades de acessibilidade do seu usuário?



03

Boas práticas de acessibilidade

Projetando para usuários com transtorno do espectro autista

- **Simplicidade:** Use layouts limpos e organizados para evitar sobrecarregar os sentidos. Use cores simples.
- **Previsibilidade:** Mantenha a navegação e a estrutura do site consistentes para reduzir a ansiedade.
- **Clareza:** Use linguagem clara e direta, evitando metáforas complexas ou linguagem ambígua.
- **Controle:** Permita que os usuários ajustem o som, brilho e animações para que possam personalizar sua experiência.

Projetando para usuários com dislexia

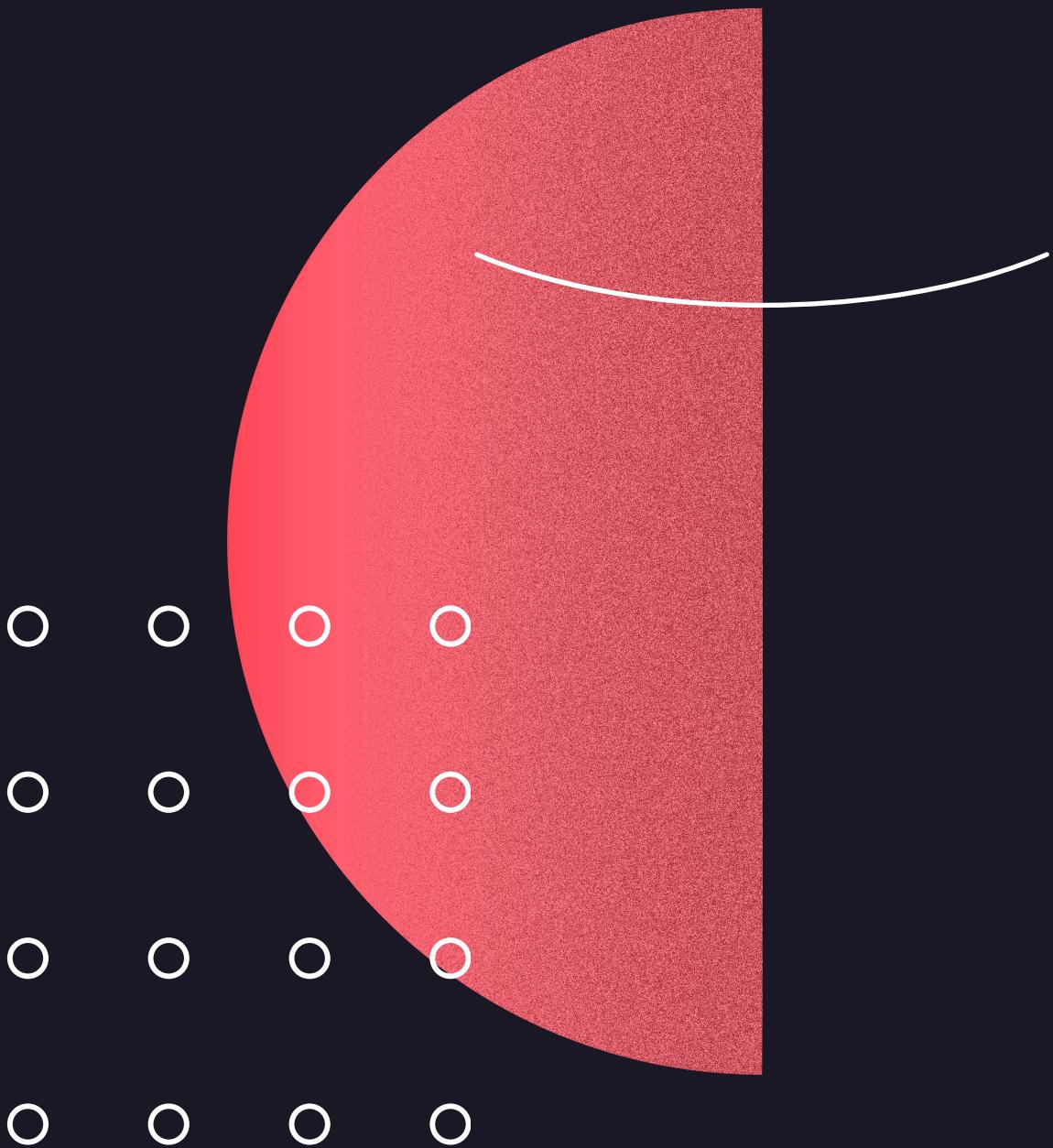
- **Tipografia Amigável:** Use fontes sem serifa e com espaçamento adequado, como Arial ou Open Dyslexic.
- **Contraste Adequado:** Garanta bom contraste entre o texto e o fundo para facilitar a leitura.
- **Texto Bem Estruturado:** Utilize listas, parágrafos curtos e cabeçalhos claros para organizar a informação.
- **Leitura Assistida:** Ofereça a opção de leitura em voz alta e use ferramentas de destaque de texto.

Projetando para usuários deficientes auditivos ou surdos

- **Legendas e Transcrições:** Disponibilize legendas para vídeos e transcrições para áudios.
- **Notificações Visuais:** Use sinais visuais para alertas e notificações em vez de ou além de sons.
- **Linguagem de Sinais:** Considere a inclusão de vídeos em língua de sinais para explicar conteúdos importantes.
- **Chat ao Vivo:** Ofereça suporte via chat ao vivo para atender às necessidades de comunicação desses usuários.

Projetando para usuários com deficiência física ou motora

- **Navegação Fácil:** Certifique-se de que o site pode ser navegado usando apenas o teclado.
- **Botões Grandes:** Use botões grandes e fáceis de clicar para facilitar a interação. Evite a necessidade de precisão.
- **Tempo Adequado:** Proporcione tempo suficiente para que os usuários completem tarefas sem pressa.
- **Diminua Interações:** Forneça atalhos para o usuário, para evitar cansar o usuário com muita digitação e rolagem.



04

Conclusão

Conclusão

Um bom design acessível é um bom design para todos porque considera as diversas necessidades e habilidades das pessoas, criando soluções que funcionam para todos, independentemente de suas limitações.

Ao adotar o espectro da persona, os designers pensam em usuários com deficiências permanentes, temporárias e situacionais, garantindo que o produto seja intuitivo e utilizável por todos.

Isso não só ajuda pessoas com deficiências, mas também melhora a experiência para todos os usuários, tornando as interações mais fáceis, claras e agradáveis. Dessa forma, a acessibilidade beneficia a todos, promovendo um ambiente mais inclusivo e eficiente.

Sobre mim

Samuel Macedo

Desenvolvedor Java entusiasmado e orientado ao trabalho em equipes. Meu objetivo principal é contribuir com projetos de ponta enquanto enfrento novos desafios afim de melhorar minhas habilidades e fortalecer meus conhecimentos. Habilidoso em utilizar uma comunicação efetiva com uma mentalidade colaborativa para contribuir e alavancar o time. Além disso, tenho capacidades autodidatas e um perfil didático com os demais colaboradores.

Possuo formação em Engenharia Eletrônica na Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais e pós-graduação em Engenharia de Software onde ganhei uma base sólida em ciência da computação e princípios de engenharia de software.



samueljmacedo - Overview

samueljmacedo has 8 repositories available. Follow their code on GitHub.

 GitHub