

Aplicativos criados por estudantes amazonenses ajudam pessoas com baixa visão

27/02/12 - Aplicativos para telefone celular que permitem o uso do equipamento por pessoas de baixa visão, auxílio e orientação no transporte público como rotas, percurso e numeração de coletivos e ainda para o aprendizado de língua japonesa são algumas das preciosidades registradas em Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC) do curso de Design com ênfase em Interface Digital da Fundação Centro de Análise, Pesquisa e Inovação Tecnológica (Fucapi).

[Siga a SECTAM no Twitter!](#)

Ainda em projetos, todos demonstram a criatividade e a viabilidade social e econômica, como o aplicativo para pessoas de baixa visão que será apresentado este ano à empresa Nokia, informa a autora, Maysa Martins, 27.

A preocupação com as limitações dos deficientes visuais no Estado, diante do número de mais de 2,3 milhões de pessoas de baixa visão, identificados por ela pela sigla DBV e o interesse pela área do design levou Maysa, que trabalha na Nokia, a estudar critérios de uso e conceitos de linguagem visual e sonora de interfaces adaptadas às necessidades especiais desse público para propor um modelo de interação eficiente para esses usuários.

A primeira dificuldade foi identificar essas pessoas, sempre confinadas a grupos pequenos e isolados porque não são considerados cegos e nem de visão normal.

“Foi complicado porque eles vivem à parte da sociedade”, disse ela, que visitou as poucas escolas onde estão os deficientes visuais para ouvi-los. Com isso, investigou o perfil tecnológico, as limitações e expectativas das pessoas com baixa visão em relação à utilização da tecnologia móvel de celular para projetar uma interface combinando as funções básicas mais utilizadas por eles no seu cotidiano.

Ela fez um protótipo do telefone no papel e pretende levá-lo à multinacional Nokia, não sem antes verificar contrastes de letras, cores, ativador de voz e tamanho de tela.

Aliás, como esse público tem menor poder aquisitivo, os aparelhos celulares usados por eles geralmente têm tamanho menor, o que é uma preocupação, conta Maysa, que apresentou o protótipo em papel a DBV e a aceitação foi geral.

“Verifiquei os quatro serviços que mais utilizam”, disse ela, certa de que com esse produto atinge o objetivo de promover a funcionalidade de pessoas com deficiência, visando sua autonomia, qualidade de vida e inclusão social.

Necessidade ajudou na concepção

O período em que ficou sem carro levou o agora graduado em Design Amerson Amazonas de Andrade, 26, a trabalhar uma Interface para Aplicativo de Celular para Auxílio e Orientação de Transporte Público para usuários desse sistema.

“Sentia necessidade de saber as linhas, horários e percursos, mas não tinha esse serviço em nenhum site”, explicou ele, que usou elementos visuais de cores e formas para identificar linhas, horários e percursos.

O projeto foi desenvolvido para as características do iPhone (software e hardware), mas pode ser adaptado a outros sistemas operacionais que contenham acesso à Internet e à tecnologia de toque na tela (touchscreen).

A ideia agora é expandir o uso para outros aparelhos de menor poderio tecnológico e de fácil acesso. Juntar a cultura japonesa e o uso do tablet e do telefone celular foi o desafio vencido por Yasmine Barbosa Cruz, 23, também graduanda de Design. Ela desenvolveu uma interface para aplicativo de jogo educativo voltado para estudantes da língua japonesa com o objetivo de ajudar pessoas a aprender e praticar a língua enquanto executam outras tarefas, como caminhar, correr etc. Para ela, que venceu as diferenças de linguagem e cultura muito marcantes, agora é possível avançar até deixá-lo pronto para comercialização.

Fonte: Jornal A Crítica, por Ana Celia Ossame