



UMA FERRAMENTA PARA PERSONALIZAÇÃO
DE VOCABULÁRIO DE PRANCHA DE
COMUNICAÇÃO ALTERNATIVA

PROPOSTA DE TRABALHO DE GRADUAÇÃO

Aluno: Igor Calabria da Fonte (icf@cin.ufpe.br)
Orientador: Robson Fidalgo (rdnf@cin.ufpe.br)

2 de Abril de 2016

1. Introdução

Pranchas de comunicação são ferramentas que têm como objetivo prover uma alternativa aos meios de expressão tradicionais. Essas ferramentas são usadas por indivíduos que têm alguma deficiência comunicativa. A natureza dessa deficiência vai desde algum distúrbio físico o impeça de falar até algum impedimento psicológico.

Dado que existem vários níveis de impedimento de fala, os requisitos que precisam ser preenchidos pela prancha de comunicação variam. Um paciente temporariamente impedido de se comunicar, devido a um procedimento cirúrgico por exemplo, tem necessidades diferentes de uma criança autista. Dentro dessa variação de requisitos, pode-se identificar o vocabulário da prancha de comunicação.

Construir um vocabulário grande o suficiente para englobar todas as possíveis combinações da nossa língua é inviável. Além disso, uma quantidade muito grande de símbolos aumenta a carga cognitiva do usuário da prancha, fazendo com que a ferramenta se torne menos efetiva. A partir dessas limitações, surge a solução de permitir a customização do vocabulário para cada caso de uso.

2. Objetivo

O objetivo deste trabalho é implementar uma interface web que permita a customização do vocabulário da prancha. O principal requisito funcional da interface é a capacidade de criar o vocabulário de acordo com a modelagem feita em um estudo prévio [1]. A modelagem do vocabulário também deve ser salva em um servidor, onde os dados serão consumidos pela aplicação cliente da prancha. A comunicação para com o servidor é feita através de uma API REST.

Como requisito não funcional, a interface de customização deve ser intuitiva e se encaixar no modelo mental dos usuários. Usuários leigos, profissionais de saúde, de educação e familiares dos usuários da prancha devem ser capazes de utilizar a ferramenta sem treinamento especializado.

A proposta inicial é representar o vocabulário em uma *tree-view*, representação similar a utilizada por sistemas operacionais nos seus exploradores de arquivos. Essa proposta está sujeita a alteração baseada nos *feedbacks* dos usuários durante a fase de prototipagem e validação.

3. Metodologia

O desenvolvimento da interface será feito em um *loop* de prototipagens baseadas em estudos e validações com o público-alvo da aplicação. O *loop* se resume da seguinte maneira:

1. Protótipo de baixa fidelidade em uma mídia não necessariamente digital.
2. Validação do protótipo de baixa fidelidade com usuários.
3. Iterar sobre o protótipo.
4. Implementar o protótipo.
5. Validar implementação.

Cada passo será documentado e decisões sobre a interface serão tomadas baseadas na literatura acadêmica da área e nos *feedbacks* tomados pelos usuários em cada iteração.

Cronograma

Atividade	Mês											
	Abril			Maio			Junho			Julho		
Prototipagens de baixa fidelidade												
Implementação												
Escrita do relatório												
Preparação da apresentação oral												

Referências

[1] Natalia M. Franco, Robson N. Fidalgo, Edson A. Silva, Ticia F. Cacalcante, Patrick H. S. Brito. Modeling Language and CASE Tool for Communication Board Customization. 2014

Data e assinaturas

02 de Abril de 2016

Robson Fidalgo
(Orientador)

Igor Calabria da Fonte
(Aluno)