



Aplicativo para Diagnóstico de Acessibilidade Arquitetônica em Escolas: desafios e perspectivas em sua programação

Felipe Ribeiro Gomes Amorim, Larissa Santos Oliveira, Mariana Paraguassú Caetano Santana, Aline Couto da Costa

A constante evolução da tecnologia tem proporcionado diversas oportunidades e possibilidades que facilitam o dia a dia da população. Diante disso, os ambientes em que vivemos também estão constantemente sendo projetados de forma a permitir a inclusão de todos. Para que isso ocorra, existem algumas normas no Brasil que ditam aspectos necessários; entretanto, elas costumam ser grandes e complexas, trazendo dificuldade às pessoas que não estão acostumadas aos termos técnicos quando pretendem desenvolver uma avaliação de determinado ambiente. Nesse contexto, insere-se o objetivo do projeto, que é desenvolver um aplicativo para celular que ajude as pessoas a avaliar a acessibilidade de ambientes escolares, trazendo resultados quantitativos e indicações da necessidade de melhorias. Para tanto, alguns passos têm sido seguidos. Um estudo aprofundado das normas foi realizado, de maneira a separar as necessárias à aplicação num ambiente escolar. Em seguida, várias perguntas referentes a essas normas foram criadas para que a avaliação dos ambientes pudesse ser feita. Enquanto isso, um estudo sobre aplicativos e tecnologias móveis também foi implementado, de forma a compreender as ferramentas para criação de aplicativos e a melhor maneira de se utilizá-las. Durante este tempo, encontros periódicos têm sido realizados, para que se possa discutir e estabelecer as bases do aplicativo. Assim, em cada reunião, têm sido discutidos elementos necessários ao aplicativo e os desafios a serem superados no contexto da Informática e da Tecnologia, sendo identificados alguns desafios e perspectivas em sua programação. Tudo isso na tentativa de construir um aplicativo que também seja acessível a todos. No momento, o aplicativo passa por uma fase de análise, inserção e revisão de dados. Em seguida, serão feitos testes com uma versão inicial de modo a procurar possíveis erros em sua criação e avaliar as melhorias necessárias. Além disso, serão implementadas as funcionalidades para que o aplicativo se torne cada vez mais acessível.

Palavras-chave: Aplicativo de acessibilidade, Acessibilidade arquitetônica escolar, Inclusão social nas escolas.

Instituição de fomento: CNPq e IFFluminense.