



## **TECNOLOGIA APLICADA À INCLUSÃO DE ESTUDANTES COM AUTISMO NO ENSINO SUPERIOR: PROTAGONISMO PELO DESIGN PARTICIPATIVO.**

*Tainá Porto, Mônica dos Santos Botelho, Adriana Gomes Alves*

Ciência da Computação - Metodologia e Técnicas da Computação

O projeto é vinculado à linha de pesquisa de Políticas de Educação Básica e Superior e ao grupo de pesquisa Observatório de Políticas Educacionais do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Vale do Itajaí, em parceria com pesquisadores - Rede Grupos de Pesquisa de SC e RJ (UNIVALI, UDESC, UERJ e UFRRJ). Tem-se como objetivo desenvolver tecnologia digital acessível para inclusão psicossocial e acadêmica de estudantes com autismo no ensino superior. Parte-se do pressuposto que a compreensão acerca desses sujeitos, seus percursos e estratégias de aprendizagem e sua participação nos processos de design, permitem a criação de tecnologia digital alinhada aos seus interesses e necessidades. Baseando-se em entrevistas feitas com esse público, foram construídas personas para representá-los e entender a particularidade de cada um. Persona é uma representação de perfis de usuários finais do software e são utilizadas para estimular o pensamento empático, ou seja, ajudar a equipe a colocar-se no lugar do usuário para entender suas necessidades, objetivos e expectativas. Desta forma, ajudar a equipe de desenvolvimento a focar nestes usuários ao longo da criação do software. Neste sentido, o uso de personas pode melhorar o processo de engenharia de requisitos através da identificação das necessidades do usuário. É uma técnica que consiste principalmente na descrição de perfis de usuários para compreender suas características e necessidades. Esta técnica é comumente utilizada na área de Interação Humano-Computador (IHC) e, atualmente, vem sendo introduzida na área de Engenharia de Software para apoiar as atividades de design e elicitação de requisitos. Contudo, as descrições das personas criadas de forma tradicional incluem muitos detalhes que não são relevantes para o projeto de uma aplicação. Além disso, Personas são baseadas em extensas entrevistas com grupos de usuários. Porém, nem sempre a equipe de desenvolvimento possui tempo, recursos e usuários disponíveis constantemente para realização destas entrevistas. Esta pesquisa tem por objetivo apoiar a elicitação de requisitos com utilização de personas, a partir da geração de descrições mais voltadas para a identificação de requisitos potenciais. Foi adaptada a técnica PATHY que se baseia no Mapa de Empatia, que é uma técnica para descrição de perfis de usuários de um produto, e utiliza perguntas para guiar a criação da Persona. No presente estudo, os dados produzidos por meio das entrevistas com oito acadêmicos foram transcritos integralmente e posteriormente tabulados conforme as categorias adaptadas da técnica PATHY. A análise dos dados permitiu a definição de três personas que representam acadêmicos com autismo com diferentes níveis de suporte, e desta forma trazem contribuições para melhor compreensão desses estudantes, gerando subsídios para a criação de tecnologia que possa favorecer sua inclusão psicossocial e acadêmica.

Palavras-chave: Acessibilidade; design participativo; ensino superior

XXII SEMINÁRIO  
DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA

XI Mostra Científica de Integração  
Pós-Graduação e Graduação

I Jornada de Tecnologia e Inovação



ISSN 1983-117X

Apoio: Programa de Bolsas de Pesquisa do UNIEDU/Governo de Santa Catarina e UNIVALI; FAPESC -  
Fundação de Amparo à Pesquisa e Inovação no Estado de Santa Catarina