

TEADesign: Diálogos entre design inclusivo e autismo¹

Andrea Hecksher²

Gisele Vieira Fragoso³

Universidade Federal Fluminense

Resumo

O presente artigo é parte de uma pesquisa que pretende contribuir com o avanço dos estudos sobre comunicação e design inclusivo para neurodivergentes, mas especificamente para o público infanto-juvenil com o diagnóstico do Transtorno do Espectro Autista (TEA). Trata-se do início de um projeto para criação de um blog, repositório de informações relevantes para o estudo do tema, necessário para o aprofundamento de técnicas, metodologias e linguagens voltadas para a criação de produtos inclusivos.

Palavras-chave

Design inclusivo; comunicação comunitária; linguagem inclusiva; autismo.

1. Trabalho apresentado no GP Comunicação para a Cidadania, XXII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Este artigo é parte de uma pesquisa realizada para o trabalho de conclusão de curso da aluna Gisele Vieira Fragoso sob orientação da professora Andrea Hecksher.

2. Professora do curso de Publicidade e Propaganda, Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal Fluminense. Coordenadora do Núcleo de Direção de Arte do LACCOPS. Mestrado e Doutorado em Sistemas Computacionais pela COPPE/UFRJ na linha de Análise de Informação Não Estruturada. andreahecksher@id.uff.br

3. Aluna de graduação do curso de Publicidade e Propaganda, Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal Fluminense. giselefragoso@id.uff.br

Introdução

Segundo Francisco Paiva Junior, editor-chefe da Revista Autismo, além de algumas características comportamentais específicas, o autismo é uma “condição caracterizada por déficit na comunicação social (socialização e comunicação verbal e não verbal)”. No entanto, muitos comunicadores e designers esquecem de considerar as demandas do público autista em seus projetos.

Desde os anos 80, estudos relacionando acessibilidade e inclusão ao design começaram a ser publicados, inicialmente nos Estados Unidos e na Europa. Alguns anos depois, em 2004, a legislação brasileira apresentou pela primeira vez o termo Desenho Universal. Segundo Gomes e Quaresma, “o decreto reforça a importância de se promover a autonomia, com segurança e conforto, aplicando os princípios do Design Universal (disposto como Desenho Universal) em projetos arquitetônicos e urbanísticos” (GOMES, QUARESMA, 2018, p. 37). O Design Universal é um termo usado para se referir a uma filosofia que busca aumentar a criação de projetos que, desde a fase inicial de concepção, pensem nas diferenças e necessidades de todas as pessoas.

Essa abordagem tem relação com o Design Inclusivo, que é uma filosofia baseada no conceito de inclusão — um “processo pelo qual os sistemas sociais comuns são tornados adequados para toda a diversidade humana [...] com a participação das próprias pessoas na formulação e execução dessas adequações” (SASSAKI, 2009 apud GOMES, QUARESMA, 2018, p. 45). Em outras palavras, o Design Inclusivo integra pessoas diversas já na concepção do projeto, de forma a aumentar a usabilidade — conceito relacionado à facilidade do usuário ao usar o produto — por mais pessoas e a aumentar a possibilidade de criação por pessoas antes excluídas desse processo. É importante relacionar a diferença desse conceito com o de acessibilidade, visto que esse último é comumente usado para adaptações futuras — realizadas após a finalização do produto ou projeto — e que acontece, geralmente, após ser percebida uma limitação de uso por algum usuário que teve as suas necessidades excluídas na fase de concepção.

De acordo com Gomes e Quaresma, diferente do que muitos pensam, a abordagem do Design Inclusivo não tem como objetivo atender somente as pessoas com deficiência:

O Design Inclusivo preza pelas diferentes formas de uso oriundas da relação entre produto e usuário. Na elaboração de um produto inclusivo, devem-se reconhecer

os diferentes usuários, sabendo que suas necessidades e habilidades mudam ao longo do ciclo de vida. A princípio, pode parecer que essa abordagem de projeto está direcionada apenas às pessoas com diferenças funcionais, mas em algum momento na vida iremos experimentar uma situação de limitação, seja ela momentânea, temporária ou permanente (GOMES, QUARESMA, 2018, p. 55).

Nos últimos anos, vem aumentando a migração de profissionais para a área do UX Design (User Experience ou Design de Experiência do Usuário), que é uma vertente do design focada em soluções para melhorar a experiência e usabilidade do usuário ao usar um produto, seja ele digital ou não. Assim como definem Rogers, Sharp e Preece:

Mais especificamente, a experiência do usuário diz respeito a como as pessoas se sentem em relação a um produto e ao prazer e à satisfação que obtêm ao usá-lo, olhá-lo, abri-lo ou fechá-lo. Isso inclui sua impressão sobre quanto é bom usá-lo, passando pelo efeito sensorial de pequenos detalhes, como a suavidade com que um interruptor gira, o som de um clique ou o toque de um botão quando pressionado. (ROGERS, SHARP, PREECE, 2013, p. 13)

Muitas das pesquisas relacionadas ao tema do Design Inclusivo e da Acessibilidade vieram a partir de pessoas profissionais da área de UX Design, talvez pelo fato de que essa prática exige um maior contato com o usuário do produto e assim é possível perceber uma gama mais ampla das diversidades físicas, intelectuais e sociais.

Um erro bastante comum relacionado a forma de se pensar o Design Inclusivo e as Pessoas com Deficiência é associar essa ligação somente a deficiências físicas, sem considerar as necessidades de pessoas com deficiências relacionados ao desenvolvimento neurológico, como por exemplo o Transtorno do Espectro Autista (TEA). De acordo com a OPAS (Organização Pan-Americana de Saúde), o TEA é uma série de condições que afetam comportamentos sociais, a comunicação e a linguagem. Por isso é um transtorno que pode abranger algumas limitações de uso ao usuário autista.

Em 2017 foi criado pela Talita Cristina Pagani Britto — UX Designer, Mestre em Acessibilidade Web e neurodivergente — o GAIA, Guia de Acessibilidade de Interfaces para o Autismo, que é um conjunto de recomendações práticas para designers e desenvolvedores de interfaces gráficas sobre como criar produtos mais acessíveis a pessoas autistas. Além do GAIA, há outras pesquisas que abordam a questão da acessibilidade voltada para pessoas autistas, mas elas não são conhecidas pela comunidade que trabalha com design e pouco se percebe a aplicação dos estudos na prática.

A pesquisa em torno do Design Inclusivo vem aumentando cada vez mais e já apresenta diversos estudos. Mas, ao mesmo tempo que o assunto vem ganhando espaço,

é pouco observada na prática a produção de trabalhos que sejam inclusivos e acessíveis, principalmente para pessoas autistas — grupo que, muitas das vezes, possuem as suas pautas invisibilizadas.

1. Sobre o blog TEADesign

O blog, intitulado TEADesign, por meio de uma linguagem simples e didática, abordará questões relacionadas ao design inclusivo e ao Transtorno do Espectro Autista, trazendo matérias de revisões de produtos digitais, avaliando os aspectos das interfaces de acordo com os parâmetros do design inclusivo e considerando as pautas relacionadas ao TEA. IV. A ideia é criar um ambiente aberto a sugestões e críticas dos público-alvos para recebimento e troca de ideias para postagens, informações e avaliações de produtos.

1.1 Público-alvo

O blog terá três público-alvos principais: designers e comunicadores — neurotípicos ou neurodivergentes; pais e responsáveis de crianças e adolescentes neurodivergentes que queiram saber de novos produtos e projetos voltados para o público com TEA; e profissionais especialistas em Transtorno do Espectro Autista.

1.1.1 Designers e comunicadores

O primeiro público alvo, o dos designers e comunicadores, é composto por estudantes e profissionais das áreas, independente do tempo de atuação. Esse é o principal público do projeto, pois eles serão os responsáveis por colocar na prática a filosofia e os conceitos do Design Inclusivo.

Com o objetivo de medir a falta de conhecimento desses profissionais e estudantes em relação ao Design Inclusivo, foi realizada uma pesquisa através de um questionário online enviado para comunidades de designers encontradas nas plataformas Whatsapp, Discord e Facebook. Como resultado, 49 pessoas responderam o questionário, sendo que 48 estudam e trabalham com design, e 1 já trabalhou, mas está em outra área atualmente. Quando foi perguntado se o respondente conhecia o conceito do Design Inclusivo, 42 pessoas conheciam e 7 não conheciam. Dessas 42 pessoas que conheciam, apenas 4 responderam que tinham muita familiaridade com o conceito e 20 pessoas, a maioria, respondeu que tinha um conhecimento mediano em relação ao tema.

1.1.2 Familiares de crianças e adolescentes autistas

O segundo público-alvo é composto por familiares de crianças e adolescentes autistas. Esse grupo é relevante para uma compreensão melhor das principais dificuldades encontradas pelo público infanto-juvenil neurodivergente ao usar produtos digitais. Também é importante que os familiares tenham uma proximidade maior com o design inclusivo, para entender a relevância do tema e conhecer mais produtos que sejam inclusivos para autistas.

A fim de coletar informações sobre o público-alvo, foi enviado um questionário online para grupos de pais de crianças e adolescentes autistas da cidade de Quissamã, interior do estado do Rio de Janeiro. Ao todo, 11 pessoas responderam, sendo: 9 se identificaram como pai/mãe de uma criança ou adolescente autista; e 2 como familiar de uma criança ou adolescente autista.

Das 11 pessoas, apenas 3 marcaram que já conheciam o conceito do design inclusivo e já procuraram por aplicativos ou jogos que fossem inclusivos ou específicos para pessoas autistas. Das pessoas que não conheciam o design inclusivo (9), 7 responderam que ficaram com interesse de saber mais sobre o tema e que acompanhariam um blog que abordasse o assunto. A pesquisa completa pode ser acessada no apêndice C.

1.1.3 Especialistas

O terceiro público-alvo é composto por profissionais especialistas na neurodiversidade, podendo ser neurologistas, psiquiatras, psicólogos, terapeutas, educadores, entre outros. Esse público irá contribuir com o início de um projeto de criação de um repositório de informações relevantes para o estudo do tema, necessário para o aprofundamento de técnicas e metodologias voltadas para a criação de produtos inclusivos a pessoas neurodivergentes.

2. Justificativa

De acordo com a Organização Mundial de Saúde, existem cerca de 70 milhões de pessoas autistas no mundo e estima-se que existam 2 milhões no Brasil, um número que não é exato pois não há uma pesquisa brasileira que faça essa contagem. E, possivelmente,

a maioria dessas pessoas já passou por alguma dificuldade ao usar um produto devido à falta de acessibilidade e inclusão.

A falta de inclusão é um assunto presente em outros campos, como a política. No mês de agosto de 2021, o Supremo Tribunal Federal voltou a discutir a nova política nacional de educação para alunos com deficiência, que é uma medida do governo Bolsonaro feita para criar espaços de educação voltados exclusivamente para alunos com deficiência. Essa medida promove a segregação e está sendo duramente criticada por ativistas dos direitos da Pessoa com Deficiência. Questões como essa defendem a necessidade de existirem, cada vez mais, políticas e estudos relacionados ao tema da inclusão.

É notado, também, um distanciamento muito grande entre os profissionais da área do design e os estudos da acessibilidade e inclusão. Percebe-se um pouco desta realidade nas respostas do questionário online enviado para comunidades de designers, os conhecimentos relacionados ao tema são superficiais para a maioria dos respondentes.

Outro fator relevante para a escolha do tema veio a partir da dificuldade em encontrar materiais que abordassem questões da acessibilidade para pessoas autistas e, principalmente, que fossem de fácil compreensão, assim como afirmam Britto e Pizzolato:

Muitas soluções computacionais desenvolvidas para melhorar as habilidades de pessoas com TEA são advindas de artigos científicos. Estes materiais podem ter acesso restrito ao seu conteúdo, expor uma linguagem de difícil compreensão para os profissionais da indústria ou apresentar uma carência de aplicabilidade prática das recomendações propostas. Tais aspectos geram impedimentos para que projetistas de software tenham ciência sobre o desenvolvimento de soluções acessíveis a pessoas com deficiências cognitivas (BRITTO, PIZZOLATO, 2018, p. 103).

Essa dificuldade demonstra a importância de existir um espaço que possa reunir matérias dinâmicas, compreensíveis e atualizadas para que mais profissionais e estudantes possam criar produtos inclusivos. Além disso, abre um espaço para que pessoas autistas, ou pessoas próximas a elas, tenham o conhecimento sobre novas possibilidades de acesso e inclusão que pensem nas suas necessidades.

Por último, vale ressaltar que o TEA é uma condição que se manifesta de maneira única em cada pessoa autista. Portanto, quando o tema é estudado, é importante considerar que não há condições fixas. Há características que se repetem de maneira comum em alguns grupos, mas o que se aplica a uma pessoa pode não se aplicar a todas. Assim, o

estudo desafiador em torno do TEA deverá sempre considerar que as pessoas autistas possuem uma ampla diversidade em relação a gostos, desejos e necessidades, afinal, cada pessoa é única.

3. Metodologia

A metodologia deste trabalho consistiu nas seguintes etapas:

- Pesquisa bibliográfica;
- Pesquisa quantitativa e qualitativa para entender melhor os públicos-alvo;
- Estudo e desenvolvimento de uma identidade visual para o blog, buscando uma interface inclusiva.

4. Fundamentação teórica

O referencial teórico utilizado por este trabalho tem como base estudos sobre cinco principais temas: design de interação, Design Inclusivo, Transtorno do Espectro do Autismo, produtos multissensoriais e psicodinâmica das cores. O levantamento bibliográfico que serviu para criação do projeto, será de igual importância para implementação e continuidade do blog.

4.1. Design de Interação

Para a melhor compreensão do conceito de design de interação — análise fundamental para a avaliação e construção de produtos interativos —, foi escolhido como referência o livro *Design de Interação: Além da Interação Humano-Computador*, escrito pelas autoras Yvonne Rogers, Helen Sharp e Jennifer Preece. O livro apresenta os principais conceitos relacionados à área, assim como métodos e técnicas de coleta de dados, avaliação e análise de produtos, e métodos relacionados ao design de interação.

Como conceito chave para design de interação, as autoras apresentam:

Por design de interação, entendemos o seguinte: projetar produtos interativos para apoiar o modo como as pessoas se comunicam e interagem em seus cotidianos, seja em casa ou no trabalho. Em outras palavras, significa criar experiências de usuário que melhorem e ampliem a maneira como as pessoas trabalham, se comunicam e interagem. (ROGERS, SHARP, PREECE, 2013, p. 8)

Portanto, o design de interação é todo o processo de pensar, planejar, executar e avaliar um produto interativo. Uma interação pouco estruturada pode acarretar em experiências ruins a quem está interagindo com o produto, ou ainda limitar a interação. É

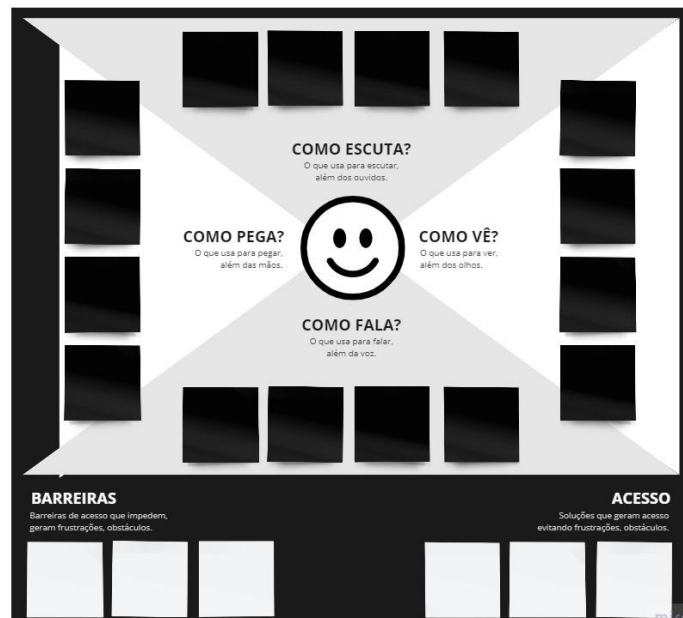
o caso de produtos que não consideram a diversidade humana, desconsiderando todas as formas de interação. Uma pessoa autista não falante, por exemplo, pode ter limitação ao usar um aplicativo que seja comandado por voz, e para evitar que esse produto seja excludente, seria necessário apresentar outras formas de interação além da mediada por fala.

Uma prática importante no processo de pensar em uma interação é a alteridade. Em maio de 2022, aconteceu na UFF o Inspira Design (Semana Acadêmica de Design da UFF), onde uma das palestras foi sobre Acessibilidade Digital no Cotidiano de um Produto, ministrada pela Liliane Claudia — UX Designer, tetraplégica e especialista em Design Inclusivo. Na palestra, Liliane mencionou a diferença entre a alteridade e a empatia. A empatia é um sentimento inerente ao ser humano e a alteridade uma prática, a ser considerada dentro do planejamento de um produto. Assim como define a antropóloga Carol Zatorre, “A alteridade acontece por meio de uma prática analítica; é uma ação, um trabalho, um exercício mesmo. Já a empatia é algo inerente ao ser humano que vive em sociedade e respeita os demais” (ZATORRE, 2016). Portanto, essa prática torna-se importante para planejar outras formas de interação para além das convencionais. Visando facilitar esse processo de explorar e mapear as possíveis formas de interação com o produto em desenvolvimento, Liliane Claudia criou o Mapa da Alteridade.

Mapa da alteridade

Faremos este exercício para explorar diversas formas de interação através da identificação de sentidos dos usuários. **Assim, saberemos como tornar o produto fácil de usar e acessível a diversas pessoas.**

- Quais agentes o usuário usa para facilitar sua interação? Alguma tecnologia assistiva? Como usa?
- Quais são as barreiras de acesso que enfrenta na interface? Como essas barreiras acontecem?
- Como promover acesso? O que poderá usar para acessar? Alguma tecnologia assistiva? Como vai usar?



Fonte: Liliane Claudia.

4.2. Design Inclusivo

Como referência para o estudo do ensino do Design Inclusivo, foi usado o livro *Introdução ao Design Inclusivo*, resultado da pesquisa de mestrado da designer e pesquisadora Danila Gomes, orientada pela professora D.S.c Manuela Quaresma, da PUC. O livro apresenta estudos relacionados à filosofia do Design Inclusivo, além de trazer uma pesquisa que aponta dados sobre o ensino e o mercado de trabalho do Design Inclusivo no Brasil e no exterior.

Sobre a filosofia do Design Inclusivo, Gomes e Quaresma debatem um dos principais lemas relacionados à questão da inclusão, que é a forma da sociedade olhar as limitações, principalmente em relação às Pessoas com Deficiência. As autoras explicam:

Ao considerar que é normal que qualquer ser humano tenha limitações e habilidades, as diferenças funcionais começam a fazer parte da normalidade. [...] Sendo assim, a filosofia do Design Inclusivo compreende essa concepção de normalidade e enaltece a diversidade funcional em resposta à busca por igualdade e direitos (GOMES, QUARESMA, 2018, p.54).

Portanto, o Design Inclusivo possui práticas que servem para trazer benefícios a todas as pessoas, a partir da compreensão de que há uma diversidade enorme na forma de interagir com produtos e peças gráficas. Para isso, é importante ter contato com usuários diferentes — ou seja, as possíveis pessoas, em sua gama de diversidade, que poderão ter acesso ao produto ou projeto, pois só assim será possível conhecer as limitações e habilidades que essas pessoas poderão apresentar.

Para além do design, como referência sobre esse assunto, o livro *Avanços e desafios na construção de uma sociedade inclusiva*, que é uma compilação de textos organizados por Rosa Maria Corrêa. Afirma-se em um dos textos que:

As práticas inclusivas não existem onde são feitos rótulos como referência de justiça. Não podemos falar de “inclusão de...” pessoas com deficiência ou do idoso, porque a partir do momento em que fizermos isso, já estaremos segregando. Segregar significa caracterizar, definir, separar. Temos de falar de inclusão como sendo um processo de todos para todos (CORRÊA, 2008, p. 94).

Portanto, é importante que profissionais do Design, assim como de outras áreas, possuam o conhecimento sobre como abordar o assunto da inclusão, evitando equívocos em conceitos e compreensões sobre o tema — assim como o equívoco em achar que a inclusão é uma filosofia voltada apenas para grupos, como as Pessoas com Deficiência.

Para mapear o ensino do Design Inclusivo e a sua filosofia nos cursos de graduação do Brasil, que é uma das principais fontes de ensino do Design, Gomes e

Quaresma realizaram entrevistas com profissionais, professores, pesquisadores e atuantes da área do Design. Como resultado, as autoras perceberam que alguns cursos oferecem a apresentação dos conceitos do Design Inclusivo, mas não há uma disseminação na aplicação em projetos práticos. Assim, explicam que “provavelmente o fator que impede a prática do Design Inclusivo por muitos designers formados é a ausência do ensino dessa prática nos cursos de graduação em Design” (GOMES, QUARESMA, 2018, p.184).

4.3. Transtorno do Espectro Autista

Em relação a inclusão das necessidades de pessoas com TEA em produtos digitais, foi usado como referência o GAIA, que reúne as principais recomendações de acessibilidade para a pessoa autista. Apesar de o material apresentar recomendações focadas na criação de websites acessíveis, os tópicos levantados pela pesquisadora Talita Paganí servem de base para criações de outros produtos digitais, além de materiais diversos que podem ser utilizados para o público com TEA. Os grupos de recomendações reunidas no GAIA podem ser vistos nas figuras a seguir.

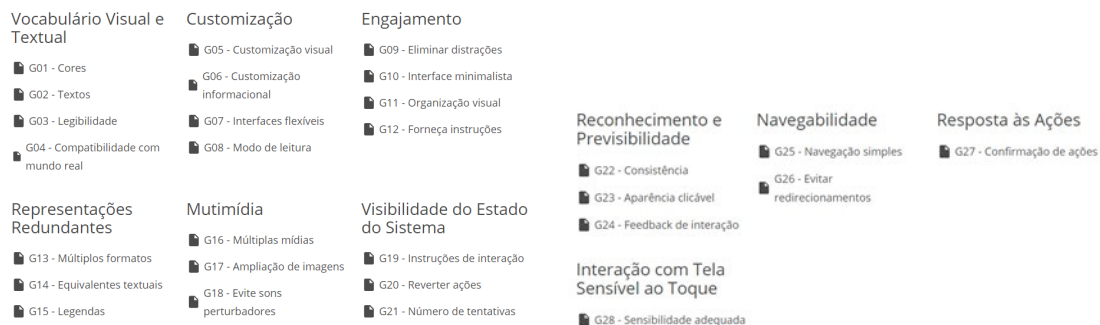


Figura: Recomendações apresentadas no GAIA

4.4. Produtos Multissensoriais

Um dos autores que foram utilizados como base para o estudo relacionado a produtos multissensoriais é Donald Norman, pesquisador, professor e um dos nomes mais influentes na área do Design de Experiência do Usuário. Seus textos têm uma base essencial para conceituação relacionada ao tema. No livro Design Emocional, o autor explica que “uma parte enorme do cérebro é ocupada pelos sistemas sensoriais, continuamente investigando e interagindo com o ambiente. Os melhores produtos fazem pleno uso dessa interação” (NORMAN, 2008, p. 102). Além de aumentar a proximidade e melhorar a experiência de quem usa o produto, a ampliação dos sentidos estimulados possibilita a acessibilidade para quem possui limitações em alguns sentidos.

Outro autor utilizado no estudo da multissensorialidade é Martin Lindstrom, autor do livro *Brand Sense: segredos sensoriais por trás das coisas que compramos*. Nesse livro, Lindstrom apresenta diversos casos de marcas que fazem o uso do multissensorial para atrair e consolidar consumidores. No capítulo “O Futuro”, o autor relaciona as aplicações do Branding Sensorial à indústria de computadores e então apresenta o caso do mouse multissensorial que está sendo desenvolvido pela Sony Corporation:

Lá, uma equipe de especialistas, incluindo um psicólogo, está desenvolvendo um mouse que fará o usuário “sentir” o que está apontando na tela do computador.[...] Embora os engenheiros estejam projetando essa tecnologia principalmente para pessoas com visão comprometida, o potencial para outras aplicações — ou seja, o branding sensorial — é imenso (LINDSTROM, 2012, p. 150).

É mais uma vez ressaltada a importância de se pensar as necessidades de todas as pessoas, pois as soluções criadas poderão beneficiar a todos, assim como os produtos multissensoriais.

4.5. Psicodinâmica das cores

O planejamento e construção da marca do TEADesign demandou um estudo de teorias relacionadas à identidade visual. Para pensar na teoria das cores, foi escolhido o livro *Psicodinâmica das cores em comunicação*, de Modesto Farina, Clotilde Perez e Dorinho Bastos. Os autores afirmam que:

De todas as possibilidades gráficas para construção de uma Identidade Visual, a cor é um dos itens mais importantes. Basta percebermos que as pessoas podem ter dificuldades em descrever um logotipo ou símbolo de marcas conhecidas, mas terão facilidade em descrever cores. (BASTOS, FARINA, PEREZ, 2006, p. 91)

Portanto, é necessário fazer um levantamento de cores e símbolos que possam ajudar na identificação da marca através dos público-alvos.

5. O BLOG TEADESIGN

5.1. Marca e identidade visual

5.1.1. Naming

A primeira etapa do desenvolvimento da marca e da identidade visual do blog foi o *naming*, processo utilizado para a decisão do nome. Considerando a relevância da opinião de familiares de pessoas autistas, e as próprias, foi inserido no questionário online já mencionado, três sugestões de nomes, são eles: TEADesign, Projetando no Espectro e Espectro Design. Essas sugestões foram inseridas juntamente a um campo aberto a novas

sugestões. Os respondentes poderiam votar em um nome sugerido, ou apresentar uma nova sugestão.

O nome que teve mais votos foi um dos sugeridos inicialmente: TEADesign. Apenas 1 pessoa sugeriu um novo nome, o Projeto TEA - Programação Inclusiva, porém essa sugestão não foi aceita pois o termo “programação” poderia causar confusão em relação ao objetivo do blog. Programação é uma área da informática voltada para a escrita de códigos de programas de computadores e apesar dessa área ser auxiliar (e necessária para a criação de produtos interativos digitais), ela não é o foco do blog.

5.1.2. Cores

Para trazer uma relação imediata da marca com o autismo, foi escolhida uma paleta de cores próxima à paleta do símbolo do TEA: azul, verde, amarelo e vermelho.

5.1.3. Logotipo

O logotipo precisava ser sucinto e sem muitos detalhes, considerando que ele estará em um local que já apresenta muitos conteúdos visuais, como é o caso de um blog. Para a tipografia, foi escolhida uma fonte sem serifa e arredondada.



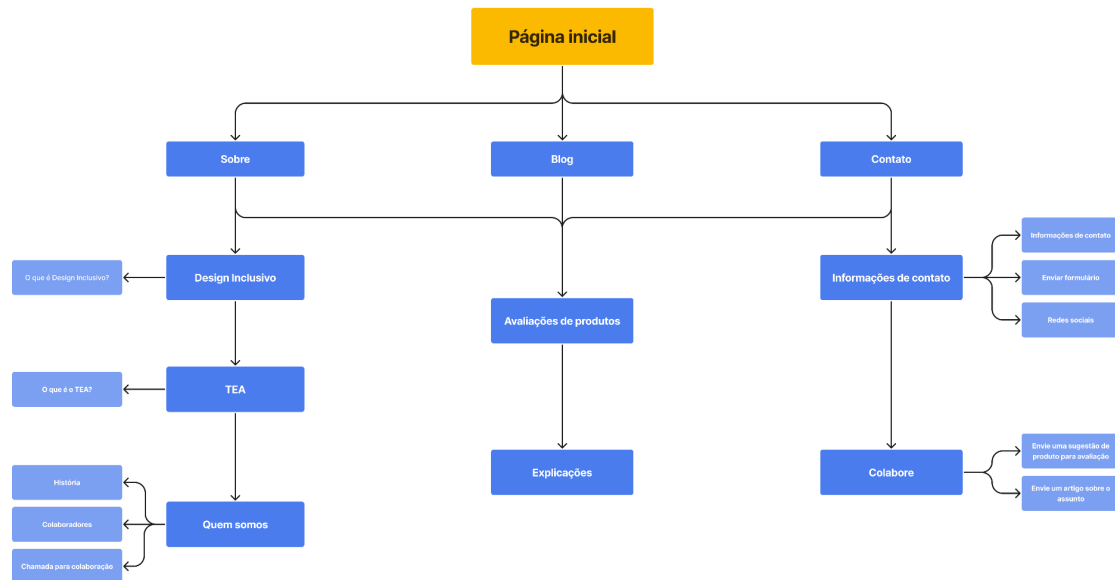
Logotipo

5.2. Interface do blog

5.2.1. Páginas

Em relação à divisão das páginas do blog, primeiro foi necessário definir quais conteúdos, além das matérias, seriam interessantes de apresentar no site. A página de “Sobre” apresenta o que é o design inclusivo e o que é o TEA, pois, como mencionado anteriormente, muitos familiares que responderam à pesquisa não conheciam o conceito do design inclusivo. Apresenta também os objetivos e justificativas do projeto, assim como os seus colaboradores.

Para uma melhor organização das páginas, foi desenvolvido um fluxograma, uma representação visual dos



Fluxograma de páginas

5.2.2. Interface

A interface do site foi construída dentro da plataforma Wix, onde é possível construir um site do zero sem precisar usar uma linguagem de programação, a construção é feita apenas por comandos visuais. O Wix já apresenta alguns modelos prontos, como botões, banners e seções. Muitos dos elementos usados no site foram criados a partir desses modelos pré-definidos pela plataforma, modificados para adequar à identidade visual do TEADesign.

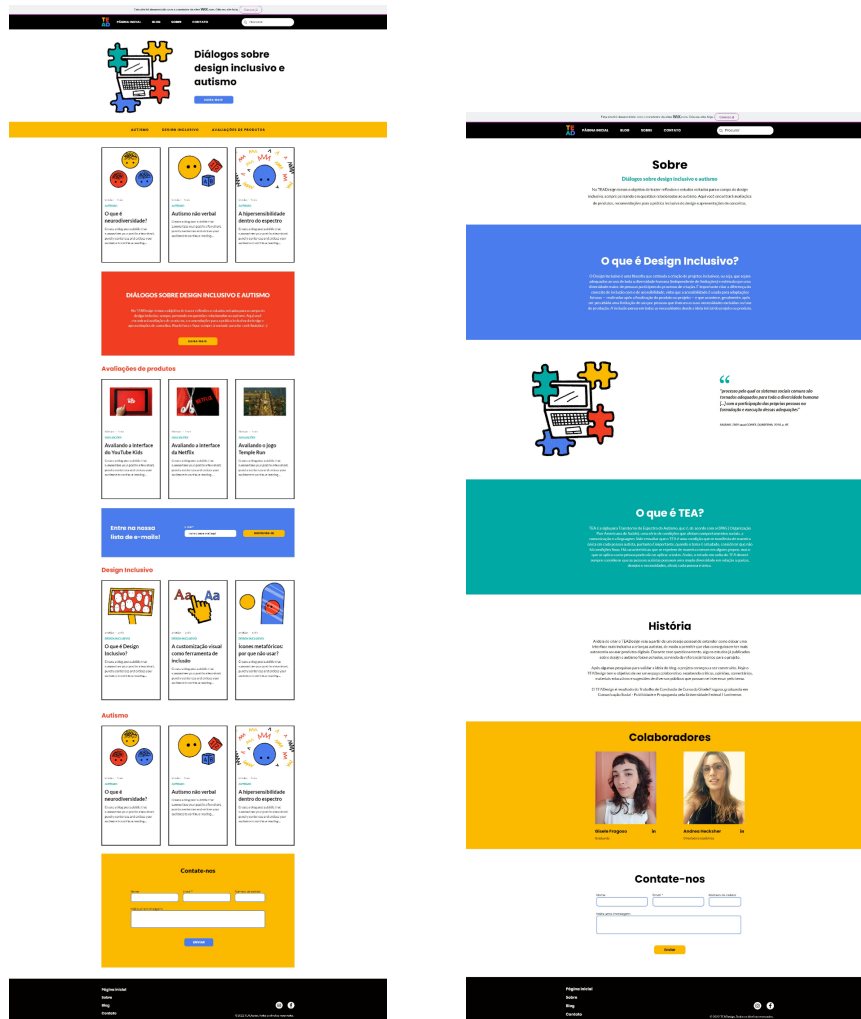
Em relação à tipografia, foram escolhidas duas famílias tipográficas para os textos do site. Para títulos e subtítulos, foi usada a família tipográfica Poppins. Essa tipografia se assemelha à fonte utilizada no logotipo, por ter cantos arredondados, ser mais grossa e não ter serifa, características que deixam o site com mais leveza. Para os parágrafos e textos longos, foi usada a família tipográfica Lato, que é uma tipografia sem serifa — recomendada para leituras de telas.

5.2.3. Ilustrações das matérias

Para as imagens de capa das matérias do blog, optou-se por trabalhar com dois formatos: em matérias de avaliação de produtos digitais, foram usadas fotos referentes aos produtos; em matérias explicativas sobre design inclusivo ou autismo, foram criadas ilustrações digitais.

As ilustrações criadas são minimalistas, sem muitos detalhes. De acordo com a Talita Pagani, “pessoas com TEA podem ter dificuldade para prestar atenção ao conteúdo primário apresentado na tela devido à distração de conteúdo secundário” (PAGANI, 2020, p.162). Portanto, as ilustrações precisavam complementar o texto e a interface, mas sem criar uma forma de distração, devem ser simples e assertivas.

Em relação às cores, foram usadas as mesmas da marca, a fim de criar uma unidade sólida na identidade visual.



Imagens do blog

6. CONCLUSÕES

Este artigo é parte de uma pesquisa que deve ser continuada e que poderá contribuir com o avanço dos estudos sobre comunicação e design inclusivo para neurodivergentes, mas especificamente para o público infanto-juvenil com o diagnóstico do Transtorno do Espectro Autista (TEA). O blog que já foi criado com envolvimento do público-alvo, será um espaço de troca de conhecimentos e repositório de informações relevantes para o estudo dos temas, design inclusivo e TEA, necessário para o aprofundamento de técnicas, metodologias e linguagens voltadas para a criação de produtos inclusivos.

Referências bibliográficas

ALENCAR, Helenira Fonseca de; BARBOSA, Heloisa Fonseca; GOMES, Robéria Vieira Barreto. Neurodiversidade: aspectos históricos, conceituais e impactos na educação escolar. In: **Conedu: escola em tempos de conexões**, volume 2, 2021, p. 2125-2142.

BASTOS, Dorinho; FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

BRITTO, Talita Cristina Pagani; PIZZOLATO, Eduardo Brigante. **GAIA: uma proposta de um guia de recomendações de acessibilidade de interfaces Web com foco em aspectos do Autismo**. In: Revista Brasileira de Informática na Educação - RBIE, 2018. Disponível em <<http://br-ie.org/pub/index.php/rbie>>. Acesso em: 31 ago 2021.

BRITTO, Talita Cristina Pagani. **Gaia: um guia de recomendações sobre design digital inclusivo para pessoas com autismo**. Curitiba: Appris, 2020.

CORRÊA, Rosa Maria (org). **Avanços e desafios na construção de uma sociedade inclusiva**. Belo Horizonte: Sociedade Inclusiva/PUC-MG, 2008.

GOMES, Danila; QUARESMA, Manuela. **Introdução ao Design Inclusivo**. Curitiba: Appris, 2018.

LINDSTROM, Martin. **Brand sense: segredos sensoriais por trás das coisas que compramos**. Porto Alegre: Bookman, 2012.

NORMAN, Donald A. **Design emocional: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. **Design de interação: além da interação humano-computador**. Porto Alegre: Bookman, 2013.

ZATORRE, Carol. **Empatia e alteridade**. In: Medium, Carol Zatorre, 05 jul 2016. Disponível em: <<https://medium.com/@carolzatorre/empatia-e-alteridade-2644a4fa8c80>>. Acesso em: 20 jul 2022.