

# PROGRAMAÇÃO PRELIMINAR DAS SESSÕES DE APRESENTAÇÃO DE ARTIGOS - CBTA2021

*A programação está organizada por Dia da Semana, por Horário, por Sala Temática e por Título dos Trabalhos*

## 2ª Feira - 17/maio

### 13:30h às 15:00h

2A1

Acessibilidade Universal em Museus: Revisão sistemática sobre uso de design visando à inclusão do público cego

Desenvolvimento de Maquete Tátil do Jardim Botânico de Curitiba: protótipo de estudo da simbologia

Projeto SIMOPE: desenvolvimento de um sistema de mobilidade para equoterapia

Proposta de um instrumento de apoio à decisão para inclusão de pessoas com deficiência nas organizações

Um estudo acerca da acessibilidade em robôs de conversação (Chatbots)

2B1

Adaptação de lápis modelo pera para auxílio na grafomotricidade de crianças com disfunções neuromotoras

Análise dos aspectos biomecânicos e cinesiológicos de uma prótese economicamente acessível para amputação parcial de mão

Dispositivo de apoio protético: avaliação funcional e a contribuição da reabilitação na infância

Projeto e validação de protótipo funcional para suspensão de membros superiores

Técnicas estatísticas para o dimensionamento de próteses para membros superiores: Uma revisão sistemática de literatura

2C1

Acessibilidade de eletrodomésticos sob a ótica da pessoa com deficiência visual: estudo exploratório

Acessibilidade e tecnologias assistivas no design náutico: uma revisão sistemática da literatura empático.

Faixa de suporte postural para cadeira de rodas: Aplicação dos princípios do Design Universal e acessibilidade

Instrumentos para mensuração do estigma associado à Tecnologias Assistivas: direcionamentos para o Design.

### 15:00h às 16:30h

2A2

A relevância da participação de pessoas com deficiência em projetos de acessibilidade: biblioteca do cetens

Inovação para a Mobilidade de Pessoas com Deficiência Visual no Metrô de São Paulo

Investigando o Contexto do Usuário em Centro de Atendimento Educacional Especializado para Baixa Visão  
Museu e recursos táteis para pessoas com deficiência visual: acessibilização da Sala Aldemir Martins no Museu de Arte da UFC (Mauc)  
Revisão sistemática da literatura sobre Design de sinalização e autonomia das pessoas com deficiência visual

2B2

Automação de baixo custo para uma cadeira de rodas manual integrada a aplicativo de auxílio a mobilidade.  
Dispositivo de Suporte Visual para portadores do Transtorno do Espectro Autista e atraso no desenvolvimento cognitivo.  
Influência do design de órteses pré-fabricadas na percepção de desconforto durante a execução de tarefas manuais  
Órtese em fibra de carbono de baixo custo: gestão e tecnologia no processo de design e engenharia  
Proposta de Órtese de Mão para prevenção da perda de função por idosos acamados  
Utilização do BIOMODEX como ferramenta auxiliar na conformação de prótese de membro superior

2C2

Avaliação de Alcances em Refrigeradores Domésticos: Acessibilidade para Cadeirantes  
Design Centrado no Usuário e Bioinspiração: o desenvolvimento de capa cosmética para prótese transtibial com inspiração orgânica.  
biomórfica.  
geométrica.

## 3ª Feira - 18/maio

**13:30h às 15:00h**

3A1

A Tecnologia Assistiva no desenvolvimento de órtese para pacientes com deficiências motoras

Habilitação e reabilitação de usuários de próteses para membro superior e mão fabricada na impressora 3D

Órteses de membros superiores para indivíduos com lesão encefálica adquirida: aspectos ergonômicos e funcionais

Prótese Mioelétrica: requisitos no seu desenvolvimento

Razões para o abandono de próteses: Verificação da necessidade de pesquisa

3B1

Desenvolvimento de Mouse Trackball em Impressora 3D

Método para a confecção de próteses faciais de silicone usando moldes fabricados por impressão 3D

Protótipo para medição da pressão exercida durante uma atividade grafomotora

Reconstrução digital de membro digitalizado para confecção de órteses.

Variação de temperatura na face palmar de indivíduos com deficiência visual e diabéticos após leitura tátil

3C1

Design gráfico e tecnologia assistiva: aporte para uma leitura infantil acessível.

Estudo qualitativo sobre ferramentas para utilização de sistemas computacionais por pessoas com deficiência visual

Projeto gráfico inclusivo: materiais e tecnologias na adaptação do UNO para pessoas com deficiência visual.

Tecnologia assistiva: Projeto de um livro para a inclusão de crianças com deficiência visual.

User-Capacity Toolkit: conjunto de ferramentas para o ensino e prática de projetos inclusivos.

**15:00h às 16:30h**

3A2

Desenvolvimento de Férula de Harris para lesão do nervo fibular de baixo custo

Esporte em cadeiras de rodas: uma revisão sistemática com a perspectiva do design ergonômico.

Interação cadeira de rodas e usuários: aspectos relacionados a usabilidade, emoção e significação

Modelo 3D de mecanismo de encaixe ergonômico para próteses de amputados transtibiais

Mouse+: acionador de comandos para crianças com paralisia cerebral

Qualidade visual percebida em cadeiras de banho infantil

3B2

Dispositivo wearable de termoterapia fabricado com baixo custo

Mobilidade e Qualidade de Vida em Deficientes Físicos Usuários de Cadeira de Rodas Manual.

Protótipo de dispositivo como proposta para auxiliar pessoas com Doença de Parkinson sob forma de colher.

Redesign de Dispositivo para Reabilitação Respiratória Infantil

Wearables e a qualidade de vida para idosos: contribuições do design de interação para a área da saúde

3C2

Aplicativo de compras para pessoas com Deficiência Visual: abordagem participativa a partir de um estudo de caso.

Cardsorting adaptado para pessoas com deficiência visual: investigação dos aspectos acessíveis nas metodologias de Design.

Proposta de aperfeiçoamento de aplicativo com foco na experiência de usuário e geração de dados sobre a Doença de Alzheimer

Sistema assistivo para auxílio da pessoa com deficiência visual na seleção e compra de produtos de maneira autônoma

Tecnologia Assistiva e acessibilidade para inclusão laboral da pessoa com deficiência física: um enfoque interdisciplinar.

## 4ª Feira - 19/maio

**13:30h às 15:00h**

4A1

Avaliação da Acessibilidade na requalificação do Conjunto Praça Deodoro em São Luís

EDU ECG: Eletrocardiograma Economicamente Viável e Acessível para o Ensino da Saúde.

Estudo das dificuldades no uso da cadeira de rodas no Brasil.

Proposta de Ferramenta para Usinagem de Espumas para Adequação Postural

Dispositivo de baixo-custo para aquisição de sinais eletromiográficos.

4B1

A impressão 3d em mapas táteis para orientação espacial de pessoas cegas: uma revisão sistemática.

Amplisoft - Prancha de Comunicação Alternativa e Ampliada por figuras para uso pedagógico e educacional

As (im)possibilidades na educação de pessoas com deficiência visual.

Considerações teóricas sobre imagens audiotáteis impressas em 3D

Métodos de avaliação de usabilidade de embalagens com usuários cegos: uma análise comparativa.

4C1

Artefatos de educação ambiental inclusiva para o Parque Estadual da Serra do Tabuleiro.

Ciclo de Seminários Científicos como instrumento de formação e divulgação em Tecnologia Assistiva

CIRANDA INCLUSIVA: uma conversa aberta sobre a inclusão de pessoas com deficiências nas esferas sociais

Tecnologias Assistivas para Auxiliar o Ensino de Genética para Pessoas com Deficiência Visual: Uma Revisão Sistemática da Literatura

User-Capacity Toolkit: Painéis de Síntese Visual como interface de discussão para equipes multidisciplinares.

**15:00h às 16:30h**

4A2

As demandas de tecnologia assistiva dentro de um ambulatório multidisciplinar

Desenvolvimento de coleção de moda inclusiva com o Método Co-Wear e a Linguagem Tátil das Cores See Color

Indicações de medidas para desenvolvimento de formas e símbolos táteis para Deficientes Visuais

Inspeção manual de acessibilidade em interfaces conversacionais: inclusão digital de pessoas cegas.

Laboratório de Inclusão: uma experiência na produção de materiais didáticos inclusivos

Mercados e shoppings de Caruaru: análise de sinalização acessível.

4B2

Exposição Na Ponta dos Dedos: proposta de acessibilização por meio de fotografia tátil, rastreamento de toque e audiodescrição

Material informacional em tempos de Covid-19: cartilha acessível para público cego e Surdo.

O Ensino da Fotografia para Surdos: Estado da Arte

Proposta de elaboração de dispositivo de tecnologia assistiva para auxílio de deslocamento de paciente em situação de leito

Tabela Periódica Tátil: um estudo a partir da Prototipagem Rápida no âmbito do Desenho Universal

Tecnologias Assistivas de Orientação e Mobilidade para PCDV: uma revisão sistemática da literatura brasileira

4C2

Estudo dos requisitos biomecânicos para usuários de cadeira de rodas em um circuito de treinamento

LabDIn: contribuições para a relação Ensino-Pesquisa-Extensão em disciplinas de Design Inclusivo

Manufatura aditiva e educação especial: A importância da relação interdisciplinar.

q-REAL AMBIENTE DE HIPER REALIDADE PARA INTERAÇÃO SOCIAL

reumatológicas

Uma revisão integrativa sobre a atividade de vestir e despir vestuários por idosos com doença de Parkinson

## 5ª Feira - 20/maio

**13:30h às 15:00h**

5A1

Adaptação de diferentes recursos de comunicação alternativa para uma criança com paralisia cerebral

Avaliação de satisfação de usuários de recursos de tecnologia assistiva: um estudo piloto

O uso da tecnologia assistiva como recurso em ambiente hospitalar pediátrico: uma revisão de literatura.

Sistema de Informação Acessível para auxílio em Design de Exposições

5B1

Cognitive and perceptive stimulation educational game for a child with Autism Spectrum Disorder

Cubo multifaces: estímulo da concentração e do foco para crianças portadoras de TDAH e TEA.

Desenvolvimento de um jogo de realidade virtual para a estimulação do controle de tronco de deficientes físicos

Interface Dinâmica de Tomografia Eletromagnética de Baixa Resolução para Aplicações de Neurofeedback.

O conhecimento da pessoa com lesão medular sobre a tecnologia assistiva voltada para sexualidade.

Utilização do sLORETA para identificação das regiões ativadas em treinamento neurofeedback com foco no estado de atenção.

5C1

Estudante universitário e o uso da Tecnologia Assistiva

Estudo comparativo de diferentes materiais em aplicações de Tecnologia Assistiva.

Open Assistive Technology: Conceitos e Plataformas

Tecnologia Assistiva e Ergonomia: uma Revisão Sistemática de Literatura nos anais do Congresso Brasileiro de Pesquisa e

Desenvolvimento em Tecnologia Assistiva- CBTA.

Tecnologia Assistiva na infância: Uma Revisão Integrativa de Literatura.

Tecnologia Assistiva nos Cuidados Paliativos: Uma Revisão Integrativa da Literatura

**15:00h às 16:30h**

5A2

A identificação de estudantes com discromatopsia no curso de Design do Campus do Agreste/UFPE.

A importância do ambiente na interação da PcD com a Cadeira de Rodas: uma revisão

Biblioteca e acessibilidade: uma análise em novo campus de Instituto Federal à luz de indivíduos cadeirantes.

Deficiência visual e atividade física: um estudo de caso de caracterização da mobilidade diária  
SMART DESIGN – Uso de sistemas embarcados para inclusão na educação ambiental – AIOA.

5B2

A tecnologia Assistiva em comprometimentos motores de origem neurológica

Deficientes visuais, videogames e interfaces auditivas: Sound Design e inclusão

Desenvolvimento de um protótipo de player de vídeo digital audiodescritivo em plataforma Web para pessoas com deficiência visual.

Jogo Sério para Letramento de Crianças com Transtorno do Espectro do Autismo

Players acessíveis de vídeo digital: um recorte bibliográfico.

Tecnologia Assistiva e Daltonismo - Uma proposta de jogo para auxiliar crianças no aprendizado das cores e suas simbologias.

5C2

A Realidade Virtual no ensino de indivíduos com Transtorno do Espectro Autista: uma revisão da literatura.

Efeitos da Realidade Virtual em Atividades de Vida Diária (AVD) pós-AVE: Uma Revisão de Literatura.

Jogos sérios e realidade virtual para aplicações em neurofeedback

Proposta de atendimento fisioterápico para pacientes com doença de Alzheimer a partir da solução da realidade virtual

Realidade virtual e público idoso: peculiaridades na percepção de ambientes virtualizados

Uso da Realidade Virtual em Funções Cognitivas na Paralisia Cerebral: Uma Análise da Literatura.