UNIVERSIDADE CRUZEIRO DO SUL VIRTUAL

Caio Bueno Gizzi

João Vieira Neto

Leocladison da Silva Souto

DESIGN PROFISSIONAL: CANVAS DE POJETO DE IMPACTO SOCIAL

IncluFit: Aplicativo de Treinos Acessíveis

SÃO PAULO

2025

**SUMÁRIO**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **Problema Social.....................................................................................................** | **3** |
| 1. **Público-Alvo..........................................................................................................** | **3** |
| 1. **Proposta de Valor Social........................................................................................** | **3** |
| 1. **Soluções..................................................................................................................** | **4** |
| 1. **Recursos Necessários.............................................................................................** | **4** |
| 1. **Parceiros-Chave....................................................................................................** | **4** |
| 1. **Canais de Acesso....................................................................................................** | **5** |
| 1. **Impacto Esperado.................................................................................................** | **5** |
| 1. **Sustentabilidade Solidária....................................................................................** | **5** |
| 1. **Sustentabilidade Verde – Digital..........................................................................** | **6** |

**IncluFit: Aplicativo de Treino Acessível**

1. **Problema Social**

A prática de atividade física é reconhecida mundialmente como um fator essencial para promoção da saúde, prevenção de doenças e melhoria da qualidade de vida. Entretanto, pessoas com deficiência encontram diversas barreiras para ter acesso a esse direito, incluindo a falta de profissionais capacitados, ausência de materiais acessíveis, estrutura inadequada em academias e limitação nos aplicativos de treino tradicionais, que não contêm adaptações inclusivas. Esse cenário contribui para a exclusão social, aumentando o número do sedentarismo e agravamento de condições de saúde desse público. O projeto busca reduzir essas desigualdades, garantindo acesso democrático e adaptado à prática de atividades físicas.

1. **Público-Alvo**

O aplicativo é direcionado principalmente a pessoas com deficiência física, auditiva, visual ou intelectual que enfrentam barreiras na prática de atividades físicas. Além de beneficiários indiretos incluindo familiares e cuidadores, que terão acesso a conteúdo educativos e de suporte para auxiliar o processo de inclusão.

Profissionais de Educação Física, fisioterapeutas e demais interessados em atuar com acessibilidade também poderão utilizar o app como plataforma de aprendizado e voluntariado, ampliando o alcance e multiplicando o impacto.

1. **Proposta de Valor Social**

O projeto se propõe a criar uma plataforma gratuita, acessível e inclusiva que forneça treinos adaptados, orientações de profissionais voluntários e um espaço comunitário de apoio e troca de experiências. O diferencial está em promover não apenas o acesso à prática de exercícios, mas também estimular a solidariedade, conectando voluntários e pessoas com deficiência em um ecossistema de cooperação.

O impacto esperado é a melhoria da saúde física e mental dos beneficiários, a redução do isolamento social e o fortalecimento da cultura de empatia e responsabilidade coletiva.

1. **Soluções**

* Desenvolvimento de um aplicativo com interface acessível, contendo recursos como audiodescrição, legendas, tradução em Libras e design universal.
* Criação de uma biblioteca de treinos adaptados para diferentes tipos de deficiência, organizados por nível de dificuldade e objetivos (condicionamento físico, reabilitação, fortalecimento muscular).
* Implementação de uma rede de voluntariado com profissionais de Educação Física, fisioterapia e áreas afins, que possam oferecer orientação individual ou coletiva de forma solidária.
* Disponibilização de fóruns e espaços comunitários para troca de experiências, relatos de superação e apoio mútuo entre usuários.
* Estabelecimento de parcerias com instituições para a produção de conteúdos de qualidade e para ampliar a rede de alcance do projeto.

1. **Recursos Necessários**

Para viabilizar o projeto, são fundamentais recursos humanos (voluntários especialistas em acessibilidade, desenvolvedores, designers de UX/UI inclusiva, gestores de comunidade), recursos tecnológicos (infraestrutura de servidores, hospedagem segura, manutenção contínua do aplicativo), recursos institucionais (parcerias com universidades, ONGs e empresas para apoio técnico e logístico) e, por fim, o engajamento da sociedade civil por meio de doações e trabalho voluntário será a base de sustentação do projeto, garantindo sua gratuidade e caráter solidário.

1. **Parceiros-Chave**

Esses parceiros serão essenciais tanto para o desenvolvimento tecnológico quanto para o fortalecimento da rede de apoio e divulgação do projeto. O projeto busca estabelecer colaboração com:

* ONGs de inclusão e Acessibilidade (como APAE e AACD);
* Universidades (que podem fornecer conhecimento técnico e voluntariado estudantil);
* Órgãos Públicos voltados à saúde e esporte;
* Empresas Privadas por meio de programas de responsabilidade social corporativa.

1. **Canais de Acesso**

A plataforma principal será um aplicativo mobile gratuito (iOS e Android), mas o projeto também terá forte presença em redes sociais para engajamento da comunidade e divulgação de histórias inspiradoras. Além disso, a parceria com escolas, centros de reabilitação e associações de pessoas com deficiência permitirá alcançar beneficiários que não têm tanto acesso digital, ampliando a inclusão.

1. **Impacto Esperado**

O impacto social será avaliado por indicadores quantitativos e qualitativos, como:

* Número de usuários com deficiência ativos no aplicativo;
* Quantidade de voluntários cadastrados;
* Horas de treino realizadas;
* Relatos de melhoria na saúde física e emocional;
* Ampliação do engajamento comunitário em torno da solidariedade;
* Avaliações periódicas por meio de questionários e feedbacks permitirão medir o nível de satisfação dos beneficiários e identificar oportunidades de melhoria contínua.

1. **Sustentabilidade Solidária**

A manutenção do projeto será garantida por um modelo baseado em voluntariado, parcerias institucionais e campanhas de doação. Empresas poderão contribuir através de projetos de responsabilidade social, enquanto universidades poderão colaborar com mão de obra e pesquisa aplicada.

Campanhas públicas de arrecadação (“apadrinhe um usuário” ou “apoie a inclusão”) também serão utilizadas para custear a manutenção tecnológica mínima necessária. O foco é assegurar a gratuidade da plataforma, preservando o caráter solidário e inclusivo do projeto.

1. **Sustentabilidade Verde – Digital**

O aplicativo será hospedado em datacenterscomenergiarenovável, assegurando menor impacto ambiental. Além disso, será desenvolvido com arquitetura de software otimizada, priorizando código limpo e interfaces leves, o que contribui para reduzir o consumo energético nos dispositivos dos usuários. Essa abordagem garante que o impacto social do projeto caminhe junto com práticas de responsabilidade ambiental.