

**CENTO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA
ETEC DE SANTA ISABEL**

Técnico em informática para Internet

**FERNANDA DE FÁTIMA MARTINS BARROS
GABRIEL FERNADES ALVES SILVA
GABRIELE PINHEIRO RODRIGUES
JOÃO VICTOR ALEXANDRE ALMEIDA**

DESIGN THINKING: INCLUSION SPORT

SANTA ISABEL – SP

2023

**FERNANDA DE FÁTIMA MARTINS BARROS
GABRIEL FERNADES ALVES SILVA
GABRIELE PINHEIRO RODRIGUES
JOÃO VICTOR ALEXANDRE ALMEIDA**

DESIGN THINKING: INCLUSION SPORT

Trabalho apresentado ao curso de
Informática para internet, ETEC de
Santa Isabel, como requisito parcial
para a Obtenção de menção.

Orientador: Thiago Ribeiro de Melo.

SANTA ISABEL – SP

2023

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	3
2. EMPATIA.....	4
2.1 Desk Research	4
2.2 Entrevista.....	4
2.3 Insights	4
2.3.1 Insight de pesquisa: identificando as necessidades e oportunidades.....	5
2.3.2 Insight de concorrência: a importância da análise de concorrentes.....	6
2.3.3 Insight da Plataforma: Impulsionando os usuários e desfrutarem de todos os nossos serviços.....	6
3. DEFINIÇÃO.....	8
4. IDEACÃO.....	12
5. PROTOTIPAÇÃO	15
6. TESTE.....	22
7. CONCLUSÃO	23

1. INTRODUÇÃO

Nossa plataforma de jogos é uma proposta única e inovadora, focada em atender pessoas com deficiência física e mental. Oferecemos recursos abrangentes de acessibilidade e usabilidade, promovendo experiências terapêuticas que ajudam a reduzir o estresse, fornecem um escape positivo e abordam questões relacionadas à saúde mental, como depressão, ansiedade e esquizofrenia. Além disso, nossa plataforma visa proporcionar entretenimento, apoio e superação para diferentes condições de saúde mental e física. Não somos uma substituição para academias, psicólogos ou acompanhantes para pessoas com deficiências. Somos uma alternativa única, centrada no entretenimento esportivo. Acreditamos que, ao oferecer uma plataforma inclusiva e terapêutica, podemos não apenas proporcionar diversão, mas também promover um ambiente acolhedor para todos, independentemente de suas circunstâncias.

Adaptamos esportes tradicionais para a realidade virtual, permitindo que os usuários participem de atividades esportivas adaptadas. Também oferecemos experiências de aventura virtual e programas de condicionamento físico adaptados. Nossa plataforma oferece total apoio para pessoas com deficiência visual e auditiva, utilizando dispositivos de feedback háptico e proporcionando jogos adaptados para diferentes habilidades motoras.

2. EMPATIA

O primeiro passo no Design Thinking é a Empatia, onde mergulhamos nas experiências dos usuários para entender profundamente suas necessidades e desafios. Ferramentas como entrevistas, observações e personas ajudam a construir essa compreensão, criando uma base sólida para o processo criativo.

2.1 Desk Research

Até o momento, não foi identificada uma plataforma específica ou concorrente dedicada exclusivamente aos esportes para pessoas com deficiências físicas, mentais ou emocionais. No entanto, foram encontrados artigos relacionados ao uso de óculos de realidade virtual em atividades esportivas adaptadas para esse público. A realidade virtual oferece uma oportunidade única para criar experiências imersivas e inclusivas, permitindo que os atletas com diferentes capacidades participem de atividades esportivas de forma acessível e estimulante.

O método mais popular para implementar a realidade virtual na educação e treinamento esportivo adaptado é usando um head-mounted display (HMD) combinado com um sistema de captura de movimento. Essa combinação permite aos atletas interagir com ambientes virtuais e realizar movimentos que são rastreados e reproduzidos em tempo real. Dessa forma, é possível proporcionar treinamento específico, simulações de competições e experiências esportivas personalizadas, considerando as necessidades e capacidades individuais.

2.2 Entrevista

Durante o processo de pesquisa para o projeto, realizamos entrevistas com pessoas próximas de amigos que possuem deficiências físicas, mentais ou emocionais. Essas entrevistas foram extremamente valiosas, pois nos permitiram obter insights significativos sobre as necessidades, desafios e aspirações dos atletas com deficiências.

Ao conversar com essas pessoas, pudemos compreender melhor as experiências vivenciadas por seus amigos, bem como os impactos positivos que a prática esportiva adaptada poderia ter em suas vidas. Essas informações foram essenciais para direcionar nosso processo de design e garantir que nossa plataforma atenda adequadamente às necessidades e expectativas dos usuários.

2.3 Insights

Insights no Design Thinking são percepções ou compreensões profundas que surgem durante o processo de empatia e pesquisa. São descobertas significativas que

ajudam a equipe a entender melhor as necessidades, desafios e motivações dos usuários, e que podem orientar o desenvolvimento de soluções inovadoras.

Os insights são obtidos a partir da análise dos dados coletados durante as entrevistas, observações e outras atividades de pesquisa realizadas com os usuários. Eles vão além das informações superficiais e revelam aspectos mais profundos e essenciais que influenciam o comportamento e as necessidades dos usuários.

2.3.1 Insight de pesquisa: identificando as necessidades e oportunidades

O levantamento de dados desempenha um papel fundamental na criação de uma plataforma online voltada a esportes adaptados para pessoas com deficiência física ou mental. A coleta e análise de dados são essenciais para compreender a realidade dos usuários, identificar seus principais obstáculos e necessidades, e assim, desenvolver soluções efetivas e adaptadas.

Através do levantamento de dados, é possível obter informações valiosas sobre as demandas específicas dos usuários com deficiência física ou mental. Isso inclui entender as limitações físicas, as barreiras de acesso, as preferências de atividades esportivas, as restrições emocionais ou cognitivas, entre outros aspectos relevantes. Esses dados permitem que a equipe de desenvolvimento da plataforma tenha uma visão aprofundada das necessidades dos usuários, possibilitando a criação de recursos e funcionalidades adequadas às suas particularidades.

- Compreender as necessidades do usuário é uma categoria fundamental na criação da plataforma voltada a esportes adaptados para pessoas com deficiência física ou mental. Essa etapa permite coletar informações diretamente ligadas ao público-alvo, o que nos ajuda a compreender suas necessidades, preferências, interesses e desafios específicos relacionados ao mundo dos esportes adaptados.
- A identificação de lacunas no mercado e oportunidades de inovação é uma categoria essencial no processo de criação da plataforma voltada a esportes adaptados para pessoas com deficiência física ou mental. Após realizar o levantamento de dados, é possível identificar lacunas existentes no mercado de esportes adaptados, ou seja, áreas em que há pouca representação ou falta de recursos disponíveis.

2.3.2 Insight de concorrência: a importância da análise de concorrentes

análise de mercado é uma etapa essencial para entender o ambiente competitivo, as demandas dos usuários e as diversas oportunidades existentes. Ao realizar essa análise, eu e meu grupo percebemos que podemos obter insights valiosos que nos ajudarão a desenvolver uma estratégia eficaz e tomar decisões concretas. Uma das principais vantagens de utilizar esses insights é:

- **Avaliação da concorrência:** Identificamos que podemos analisar os principais concorrentes existentes no mercado, compreendendo seus diferenciais e identificando oportunidades para oferecer algo valioso e único para o usuário final. Ao pesquisar outras plataformas e serviços online que oferecem esportes adaptados, podemos avaliar seus pontos fortes, fraquezas, estratégias de marketing e recursos oferecidos. Isso nos permite posicionar nossa plataforma de forma diferenciada e atrativa em relação à concorrência.
- **Avaliação de viabilidade:** Reconhecemos a importância da categoria de "Avaliação de viabilidade". É fundamental avaliar a viabilidade financeira e comercial do nosso projeto. Isso inclui analisar o tamanho do mercado, nosso potencial de crescimento, possíveis fontes de receita e os custos operacionais envolvidos na criação e manutenção da plataforma. Essa análise nos ajuda a tomar decisões informadas e a garantir a sustentabilidade do projeto a longo prazo.
- **Parcerias estratégicas:** Outro aspecto que identificamos como crucial é estabelecer parcerias estratégicas. Para que nossa plataforma seja bem reconhecida, devemos identificar organizações, instituições, marcas, clubes ou federações relacionadas ao mundo dos esportes adaptados e estabelecer parcerias com elas. Essas parcerias podem oferecer suporte, conhecimento especializado, recursos aprimorados e reconhecimento tanto nas mídias quanto no mundo real. Além disso, elas contribuem para aumentar a credibilidade e a visibilidade da nossa plataforma.

2.3.3 Insight da Plataforma: Impulsionando os usuários e desfrutarem de todos os nossos serviços

Especialistas:

Contaremos com equipes especializadas, incluindo psicólogos, terapeutas e psiquiatras dedicados a proporcionar suporte personalizado. Reconhecemos a importância do cuidado emocional e mental, criando assim um ambiente seguro e inclusivo para todos os participantes.

Torneios:

A competição ganha vida por meio de torneios emocionantes. Os jogadores têm a oportunidade de competir e se destacar, com uma meticulosa marcação de pontos para garantir uma experiência competitiva autêntica. Nossos torneios não são apenas celebrações de habilidades virtuais; eles também promovem a camaradagem e a superação.

Escolha entre Jogos Gratuitos e Pagos:

Explore a diversidade de jogos gratuitos disponíveis na plataforma, proporcionando uma entrada inclusiva para todos os participantes.

Para uma experiência premium, mergulhe nos jogos pagos, que oferecem desafios avançados e recursos aprimorados. Na Inclusion Sport, a escolha é sua, permitindo que você encontre a experiência perfeita que se alinha ao seu estilo de jogo e preferências.

3. DEFINIÇÃO

No Design Thinking, a etapa de Definição é a segunda etapa do processo. Ela ocorre após a etapa de Empatia, onde a equipe busca compreender profundamente os usuários e suas necessidades. A etapa de Definição tem como objetivo converter as observações e insights obtidos na etapa anterior em pontos de vista definidos e desafios específicos.

Durante a etapa de Definição, a equipe utiliza ferramentas como mapas de jornada do usuário, personas e definição clara de problemas para orientar o processo de seleção de direções promissoras e estabelecer um foco claro para o projeto. É nessa fase que a equipe define o problema central que precisa ser resolvido e estabelece os critérios para avaliar possíveis soluções.

Com insights em mãos, entramos na fase de Definição, onde convertemos observações em pontos de vista definidos e desafios específicos. Aqui, ferramentas como mapas de jornada do usuário e definição clara de problemas orientam a equipe na escolha de direções promissoras.

3.1 MAPA DE EMPATIA CLIENTES

Pessoas resilientes enfrentam desafios de saúde mental e física. Garantir o bem-estar na plataforma demanda recursos, suporte, engajamento, e inclusão em esportes adaptados. O cliente busca crescimento profissional, enfrenta julgamentos sociais e encontra inspiração em paixões, como assistir esportes adaptados e seguir ídolos. A equipe prioriza criar um ambiente inclusivo, abordando necessidades e desafios pessoais dos usuários.

3.2 MAPA DE EMPATIA FUNCIONÁRIOS

Luana, terapeuta especializada em realidade virtual, proporciona apoio empático a clientes com deficiências físicas, visuais ou auditivas interessados em atividades esportivas virtuais. Ela adapta-se às necessidades individuais, coordenando inscrições e sessões virtuais com a ajuda de familiares. Testemunhando clientes superando desafios, Luana oferece suporte emocional, instruções claras e feedback construtivo. Recomenda a realidade virtual como ferramenta terapêutica eficaz, integrando-a nos planos de tratamento. Enquanto enfrenta pressões e desafios emocionais, Luana encontra satisfação ao ver clientes progredindo e trabalhar em uma empresa impactante.

3.3 STORYTELLING CLIENTES

João era um homem que enfrentava desafios significativos em sua vida. A timidez e o desconforto social o mantinham afastado do mundo dos esportes convencionais. Cada tentativa de se aventurar nesse mundo era uma batalha contra suas próprias inseguranças. No entanto, um dia, algo mudou drasticamente.

Cena 1: A Descoberta

Em uma tarde casual, João navegava na internet em busca de soluções para seus desafios. Foi então que ele descobriu a plataforma de esportes virtuais adaptados. Era como se uma porta se abrisse para um novo universo de possibilidades. A ideia de praticar esportes no conforto de sua casa o deixou empolgado, e ele sabia que era hora de dar um passo ousado.

Cena 2: Uma Nova Realidade

Ao ingressar na plataforma, João se viu imerso em um ambiente acolhedor e seguro. Os esportes virtuais eram desafiadores, mas a ausência de julgamento e pressão social tornou a experiência transformadora. Ele experimentou uma variedade de atividades esportivas adaptadas, rompendo as barreiras físicas e emocionais que o atormentavam no mundo físico.

Cena 3: A Orientação de Maria

A plataforma também o apresentou a Maria, uma psicóloga dedicada que se tornou sua guia virtual. Ela oferecia apoio personalizado, acompanhando seu progresso e compartilhando insights valiosos. Com a orientação de Maria, João começou a se sentir mais confiante e capaz de controlar suas emoções.

Cena 4: Superando Desafios

A jornada de João não foi isenta de obstáculos, mas a plataforma proporcionou um espaço seguro para enfrentá-los. Com determinação, ele conquistou cada desafio, ganhando confiança e coragem ao longo do caminho. Cada pequena vitória o inspirava a seguir em frente.

Cena 5.: Um Futuro Brilhante

Hoje, João está em um lugar que nunca imaginou alcançar. A plataforma de esportes virtuais adaptados não apenas o ajudou a superar suas dificuldades, mas também revelou uma paixão por atividades esportivas que nunca pensou ser possível. Seu futuro brilha com oportunidades e realizações.

Cena 6: A Plataforma Inovadora

A plataforma que ajudou João em sua jornada é uma proposta única e inovadora, focada em atender pessoas com deficiência física, mental e emocional. Ela oferece recursos abrangentes de acessibilidade e usabilidade, promovendo experiências terapêuticas e de bem-estar. Os jogos não apenas proporcionam entretenimento, mas também são uma ferramenta para reduzir o estresse e abordar questões de saúde mental, como depressão e ansiedade.

Além disso, a plataforma adaptou esportes tradicionais para a realidade virtual, permitindo que os usuários participem de atividades esportivas adaptadas.

Experiências de aventura virtual e programas de condicionamento físico adaptados estão disponíveis para todos. O compromisso com a acessibilidade é fundamental, e a plataforma oferece total apoio para pessoas com deficiência visual e auditiva, utilizando dispositivos de feedback háptico e proporcionando jogos adaptados para diferentes habilidades motoras.

João encontrou um novo começo e uma nova paixão graças a essa plataforma inovadora, mostrando que, mesmo enfrentando desafios significativos, é possível superá-los e trilhar um caminho brilhante em direção ao bem-estar e à superação.

3.4 STORYTELLING FUNCIONÁRIOS

Cena 1: O Despertar da Ideia

Em uma tarde ensolarada, Maria, uma jovem psicóloga dedicada, estava sentada em seu consultório, refletindo sobre como ajudar seus pacientes a enfrentar seus desafios emocionais e físicos. Ela notou que muitos deles enfrentam barreiras para se envolver em esportes convencionais devido à timidez e à ansiedade social. Maria estava determinada a encontrar uma solução.

Cena 2: A Concepção da Plataforma

Maria começou a esboçar a ideia de uma plataforma que oferecesse esportes virtuais adaptados à realidade virtual. Ela imaginou um ambiente acolhedor, onde seus pacientes pudessem se sentir seguros em suas casas enquanto exploram uma variedade de atividades esportivas virtuais. Com a ajuda de desenvolvedores de software, ela transformou sua visão em realidade, criando a plataforma inclusiva que tanto sonhava.

Cena 3: A Jornada de Maria

Maria não parou por aí. Ela se tornou uma guia virtual para seus pacientes, oferecendo apoio individualizado, acompanhando seu progresso. Ela testemunhou as vitórias e os desafios de cada um deles, adaptando os programas conforme necessário.

Além disso, sua plataforma oferece recursos abrangentes de acessibilidade e usabilidade, promovendo experiências terapêuticas (jogos que ajudam a reduzir o estresse, oferecem um escape positivo e abordam questões relacionadas à saúde mental, como depressão e ansiedade) e de bem-estar. Proporcionando entretenimento, apoio e superação para diferentes condições de saúde mental e física.

Cena 4: O Sucesso e o Futuro

Hoje, a plataforma continua a crescer, alcançando mais pessoas e expandindo seus serviços. Os clientes estão satisfeitos, realizando conquistas, alcançando seus objetivos graças ao ambiente seguro e acolhedor que encontraram, participando em atividades esportivas em realidade virtual. Maria e sua equipe sabem que o avanço tecnológico pode ser uma ferramenta poderosa para superar barreiras, e a história deles é uma prova disso. Juntos, eles continuam a criar um mundo inclusivo onde todos têm a oportunidade de prosperar.

4. IDEIAÇÃO

A fase de Ideação é um verdadeiro campo de expansão criativa, estimulando a geração livre e abundante de ideias. Ferramentas como brainstorming, mind mapping e técnicas de gamificação são empregadas para explorar diversas soluções e perspectivas.



Dificuldades ao utilizar o RV:

- Fatores como iluminação, resolução e ângulo de visão precisam ser calculados com cuidado para atender às necessidades individuais, o que pode ser um desafio para pessoas com sensibilidade à luz forte ou problemas de visão.
- Uma solução seria permitir configurações personalizadas para o óculos, onde o usuário teria autonomia para ajustar parâmetros como contraste, brilho das imagens, nitidez e distância focal de acordo com suas preferências e condições.

Dificuldades ao se locomover em espaço ambiente:

- Durante as atividades em realidade virtual, é importante garantir a segurança dos usuários, evitando acidentes causados por colisões com obstáculos físicos.

- Uma solução seria implementar mecanismos de proteção no sistema do óculos que detectem automaticamente os contornos do ambiente, alertando o participante sempre que ele se aproximar demais de qualquer obstáculo físico e interrompendo a atividade, se necessário.

Dificuldades de divulgação:

- O mercado de realidade virtual é altamente competitivo, tornando difícil atrair a atenção das pessoas de forma efetiva para o óculos.
- Soluções incluem criar perfis nas redes sociais, como Instagram e TikTok, e compartilhar vídeos curtos mostrando a experiência imersiva proporcionada pelo óculos, além de veicular publicidades nativas nessas plataformas direcionadas para potenciais interessados em tecnologia e jogos. Parcerias com influenciadores digitais também podem ser exploradas para produzir resenhas e divulgação orgânica.

Dificuldades de acesso ao conteúdo:

- Garantir que o conteúdo e recursos sejam acessíveis e inclusivos para todos os usuários pode ser um desafio, considerando a diversidade de necessidades dos jogadores.
- Soluções incluem opções de controle personalizadas, textos em braille, audiodescrição e legendas para garantir a inclusão de todos.

Dificuldades financeiras:

- O custo elevado dos óculos e jogos de realidade virtual pode excluir pessoas que não têm condições financeiras de adquirir esses produtos.
- Soluções incluem a promoção de ações que estimulem a inclusão e facilitem o acesso, como sorteios de óculos e jogos em eventos comemorativos, oferecimento de descontos e pacotes promocionais periodicamente para tornar a compra mais acessível para quem tem um orçamento limitado.

Ao utilizar a realidade virtual (RV), podem surgir várias dificuldades que precisam ser abordadas para melhorar a experiência do usuário. Um dos desafios é lidar com fatores como iluminação, resolução e ângulo de visão, que devem ser cuidadosamente calculados para atender às necessidades individuais. Por exemplo, pessoas com sensibilidade à luz forte ou problemas de visão podem encontrar dificuldades ao usar os dispositivos de RV de forma convencional. Uma solução para isso seria permitir configurações personalizadas nos óculos, onde os usuários teriam autonomia para ajustar parâmetros como contraste, brilho das imagens, nitidez e distância focal de acordo com suas preferências e condições específicas.

Outra dificuldade que pode surgir ao utilizar a RV é a locomoção em espaços físicos. É essencial garantir a segurança dos usuários durante as atividades imersivas, pois o

envolvimento na experiência virtual pode levar a acidentes caso os limites do espaço real não sejam observados. Para abordar esse problema, uma possível solução seria implementar mecanismos de proteção nos óculos que detectem automaticamente os contornos do ambiente. Esses mecanismos alertariam o participante sempre que ele estivesse se aproximando demais de qualquer obstáculo físico e, se algo grave estivesse prestes a acontecer, interromperiam a atividade, se necessário.

Quando se trata da divulgação de óculos de RV, um dos principais desafios é atrair a atenção das pessoas de forma efetiva, considerando a alta competitividade do mercado. Para lidar com essa dificuldade, seria recomendável criar perfis nas redes sociais, como Instagram e TikTok, onde vídeos curtos mostrassem a experiência imersiva proporcionada pelos óculos, abrangendo desde jogos até ambientações artísticas. Além disso, veicular publicidades nativas nessas plataformas, direcionadas para potenciais interessados em tecnologia e jogos, poderia ser uma estratégia eficaz. Outra opção seria estabelecer parcerias com influenciadores digitais afins, fornecendo óculos para que eles produzissem resenhas e divulgassem de forma orgânica, alcançando um público mais amplo.

Um desafio adicional é garantir o acesso inclusivo ao conteúdo de RV. É importante que o conteúdo e os recursos sejam acessíveis a todos os usuários, independentemente de sua condição ou capacidade. No entanto, pode ser difícil criar jogos e interfaces que sejam totalmente acessíveis, considerando a grande variedade de necessidades dos jogadores. Para enfrentar esse desafio, seria útil contar com recursos de acesso, como opções de controle personalizadas, textos em braille, audiodescrição e legendas, a fim de garantir a inclusão de todos. Com esses cuidados, acredita-se que mais pessoas poderão desfrutar dos benefícios que a plataforma de RV pode oferecer.


Por fim, há a questão das dificuldades financeiras. O custo elevado dos óculos e jogos de RV pode excluir uma parcela da população que não tem condições financeiras para adquirir esses produtos. Uma possível solução para tornar a experiência de RV mais acessível a todas as pessoas seria promover ações que estimulem a inclusão e facilitem o acesso. Isso pode incluir eventos com sorteios de óculos e jogos durante datas comemorativas, além de oferecer descontos e pacotes promocionais periodicamente, tornando a compra mais atraente para aqueles que possuem um orçamento limitado.


5. PROTOTIPAÇÃO

A prototipação no Design Thinking é a etapa em que as ideias geradas durante a fase de Ideação são transformadas em representações tangíveis e testáveis. É um processo de criação de protótipos, que podem variar desde esboços e maquetes até versões mais refinadas e interativas dos conceitos desenvolvidos.

A prototipação tem como objetivo permitir que as equipes experimentem e testem suas ideias de forma rápida e econômica, antes de investir recursos significativos no desenvolvimento completo do produto ou serviço. Ela ajuda a antecipar possíveis problemas e aprimorar as soluções, permitindo que a equipe obtenha feedback valioso dos usuários e stakeholders.


[illegible]


[INÍCIO](#)
[SOBRE A EMPRESA](#)
[TORNEIOS](#)
[NOVIDADES](#)
[BLOG](#)



[IF LOGIN](#)


SOBRE A EMPRESA

[INÍCIO](#) > [SOBRE A EMPRESA](#)




SOMOS **INCLUSION SPORT**: INOVAÇÃO INCLUSIVA VIRTUAL


Na Inclusion Sport, nascemos da compreensão profunda das inseguranças que alguns clientes enfrentam. Não somos uma substituição para academias, psicólogos ou acompanhantes para pessoas com deficiência. Somos uma alternativa única, centrada no entretenimento esportivo. Assim como quem usa uma plataforma inclusiva e terapêutica, podemos não apenas proporcionar diversão, mas também promover um ambiente acolhedor para todos, independentemente das suas circunstâncias.

NOSSOS SERVIÇOS




Inovação

Nossa plataforma oferece experiências terapêuticas, adaptando esportes tradicionais para a realidade virtual e proporcionando total acessibilidade. Seja parte dessa jornada de inovação e inclusão em cada jogada!




Suporte Emocional

Contamos com equipes especializadas, incluindo psicólogos, terapeutas e psiquiatras, dedicados a fornecer suporte personalizado aos usuários da nossa plataforma.




Torneios

São realizados torneios emocionantes, oferecendo aos jogadores a oportunidade de competir e se destacar.




Jogos

Oferecemos uma ampla variedade de modalidades adaptadas, proporcionando uma analogia autêntica a esportes reais.




MEMBROS DA NOSSA EQUIPE


MEMBROS DA EQUIPE




FERNANDA MARTINS
Diretor Executivo




GABRIELE RODRIGUES
Presidente



GABRIEL FERNANDES
Gerente de projetos




JOÃO VICTOR
Desenvolvedor



INCLUSION SPORT

A Inclusion Sport é uma plataforma dedicada à inovação nos esportes virtuais e à promoção da inclusão.

SIGA-NOS



QUICK LINK

- [Início](#)
- [Novidades](#)
- [Torneios](#)
- [Blog](#)
- [Login](#)
- [Suporte](#)


SUORTE

- [Configuração & Privacidade](#)
- [Ajuda & Suporte](#)
- [Detalhes](#)
- [Suporte 24 horas por dia, 7 dias por semana](#)
- [Nossas novidades](#)



FALE CONOSCO

Tem alguma dúvida, sugestão ou precisa de suporte? Estamos aqui para ajudar! Entre em contato

+ 55 11 1234 5678



COPYRIGHT © 2023 - ALL RIGHTS RESERVED BY INCLUSION SPORT


[INÍCIO](#)
[SOBRE A EMPRESA](#)
[TORNEIOS](#)
[NOVIDADES](#)
[BLOG](#)

[LOGIN](#)

TORNEIOS

INÍCIO > TORNEIOS



PRINCIPAIS TORNEIOS DA SEMANA

25000

TORNEIO REGIONAL DE FUTEBOL

INSCRIÇÕES ABERTAS

1º LUGAR	R\$ 175000
2º LUGAR	R\$ 85000
3º LUGAR	R\$ 55000

100000

TORNEIO INTERNACIONAL DE BASQUETE

INSCRIÇÕES FECHADAS

1º LUGAR	R\$ 750000
2º LUGAR	R\$ 305000
3º LUGAR	R\$ 30000

75000

TORNEIO NACIONAL DE VÔLEI

INSCRIÇÕES ABERTAS

1º LUGAR	R\$ 125000
2º LUGAR	R\$ 100000
3º LUGAR	R\$ 80000

TORNEIOS

EXPLORE MAIS



FOXTIE MAX

ONLINE

PRÊMIO

\$75000

HORA

10H : 15M

LIVE NOW



HATLAX TM.

ONLINE

PRÊMIO

\$85000

HORA

12H : 10M

LIVE NOW



SPARTAN IV

ONLINE

PRÊMIO

\$45000

HORA

22H : 30M

LIVE NOW



INCLUSION SPORT

A Inclusion Sport é uma plataforma dedicada a inovação nos esportes virtuais e à promoção da inclusão.

SIGA-NOS






QUICK LINK

[Início](#)
[Novidades](#)
[Torneios](#)
[Blog](#)
[Login](#)
[Suporte](#)

SUPORTE

[Configuração & Privacidade](#)
[Ajuda & Suporte](#)
[Detalhes](#)
Suporte 24 horas por dia, 7 dias por semana
[Notícias novidades](#)

FALE CONOSCO

Tem alguma dúvida, sugestão ou precisa de suporte? Estamos aqui para ajudar! Entre em contato




Copyright © 2023 - ALL RIGHTS RESERVED BY







miro


[INÍCIO](#)
[SOBRE A EMPRESA](#)
[TORNEIOS](#)
[NOVIDADES](#)
[BLOG](#)

[LOGIN](#)

NOVIDADES

[INÍCIO](#) > [NOVIDADES](#)

Search products...

FILTRO POR PREÇO

FILTRO Price: \$0 — \$150

PRODUTOS RELACIONADOS

★★★★★

\$59.00

\$149.00

\$89.00

CATEGORIAS

ACESSÓRIOS (4)

E-SPORTS (2)

JOGOS (3)

REALIDADE VIRTUAL (4)

VOLEI

JOGOS

\$39.00

BASQUETE

JOGOS

\$49.00

REALIDADE VIRTUAL

REALIDADE VIRTUAL

\$149.00

HEADPHONE

ACESSÓRIOS

\$69.00

HEADPHONE-X

E-SPORTS

\$99.00

FUTEBOL

JOGOS

\$29.00

1

2

>>

INCLUSION SPORT

A Inclusion Sport é uma plataforma dedicada à inovação nos esportes virtuais e à promoção da Inclusão.

SIGA-NOS

QUICK LINK

[Início](#)
[Novidades](#)
[Torneios](#)
[Blog](#)
[Login](#)
[Suporte](#)


SUPORTE

[Configuração & Privacidade](#)
[Ajuda & Suporte](#)
[Detalhes](#)
Suporte 24 horas por dia, 7 dias por semana
[Nossas novidades](#)

FALE CONOSCO

Tem alguma dúvida, sugestão ou precisa de suporte? Estamos aqui para ajudar! Entre em contato


COPYRIGHT © 2023 - ALL RIGHTS RESERVED BY INCLUSION SPORT





[INÍCIO](#)
[SOBRE A EMPRESA](#)
[TORNEIOS](#)
[NOVIDADES](#)
[BLOG](#)

[LOGIN](#)

BLOG

INÍCIO > BLOG







 USER
  OUTUBRO 24, 2023
  3 COMENTÁRIOS


O IMPACTO DOS JOGOS TERAPÊUTICOS

Adentrando os relatos de superação na Inclusion Sport, este blog destaca como os jogos terapêuticos não apenas proporcionam entretenimento, mas também se tornam ferramentas poderosas na jornada de superação de desafios emocionais e físicos. Conheça histórias reais de usuários que transformaram suas vidas através dessa experiência única.


[Veja mais](#)

[SHARE](#)






POSTS RECENTEMENTES



O PAPEL DA INCLUSION SPORT
OUTUBRO 23, 2023



ESPORTES VIRTUAIS PARA TODOS
OUTUBRO 21, 2023




UM NOVO MUNDO VIRTUAL
SETEMBRO 24, 2023




TAG

[ESPORTE](#)
[FANTASIAS](#)
[NOVO](#)

[TERAPIA](#)
[TORNEIOS](#)

[REALIDADE VIRTUAL](#)








 USER
  DEZEMBRO 12, 2023
  3 COMENTÁRIOS

JORNADA TERAPÊUTICA DE INCLUSÃO

Explore como os esportes virtuais na Inclusion Sport não são apenas uma fonte de entretenimento, mas uma experiência terapêutica que visa promover a inclusão. Descubra como jogos adaptados oferecem suporte emocional, ajudam na superação de desafios e criam um ambiente acolhedor para todos os participantes.

[Veja mais](#)

[SHARE](#)







UM NOVO MUNDO VIRTUAL

Descubra a variedade de esportes adaptados na Inclusion Sport

[f](#)
[t](#)
[i](#)
[i](#)

ACESSIBILIDADE E INCLUSÃO

(2)

ESPORTES

(1)

JOGOS

(3)

REALIDADE VIRTUAL

(2)

TERAPIA VIRTUAL

(2)

1

2

39


INCLUSION SPORT

A Inclusion Sport é uma plataforma dedicada à inovação nos esportes virtuais e à promoção da inclusão.

[SIGA-NOS](#)





QUICK LINK

[Início](#)
[Novidades](#)
[Torneios](#)
[Blog](#)
[Login](#)
[Suporte](#)

SUPORTE

[Configuração & Privacidade](#)
[Ajuda & Suporte](#)
[Detalhes](#)
[Suporte 24 horas por dia, 7 dias por semana](#)
[Nossas novidades](#)

FALE CONOSCO

Tem alguma dúvida, sugestão ou precisa de suporte? Estamos aqui para ajudar! Entre em contato.

Copyright © 2023 - All rights reserved by Inclusion Sport








LOGIN

Nome de usuário ou endereço de e-mail

Senha

☐ Lembrar-me [Esqueceu sua senha?](#)

LOGIN

REGISTER

Endereço de e-mail

O link para definir uma nova senha será enviado para o seu endereço de email.


Os dados pessoais serão utilizados para apoiar a experiência neste web site para gerir o acesso à sua conta e para outros fins descritos na nossa política & privacidade.

REGISTER

1

2





>>



INCLUSION SPORT

A Inclusion Sport é uma plataforma dedicada à inovação nos esportes virtuais e à promoção da inclusão.

SIGA-NOS

QUICK LINK

- Início
- Novidades
- Torneios
- Blog
- Login
- Suporte

SUPORTE

- Configuração & Privacidade
- Ajuda & Suporte
- Detalhes
- Suporte 24 horas por dia, 7 dias por semana
- Nossas novidades






FALE CONOSCO

Tem alguma dúvida, sugestão ou precisa de suporte? Estamos aqui para ajudar! Entre em contato.

E-MAIL

➤

COPYRIGHT © 2023 - ALL RIGHTS RESERVED BY INCLUSION SPORT

miro

6. TESTE

Na etapa de Teste, as soluções são submetidas à avaliação prática. Ferramentas como testes de usabilidade, feedback de usuários e iterações refinadas garantem que as soluções atendam efetivamente às necessidades identificadas na fase inicial de Empatia.

TESTE DE USABILIDADE: Essa técnica tem como principal finalidade avaliar a usabilidade do nosso produto (Óculos VR) e de nossos serviços. Uma das principais vantagens desse método é o envolvimento preciso da observação direta dos usuários enquanto eles interagem com um protótipo ou uma versão do produto final. Depois de um longo período de teste, os Feedbacks dos usuários são coletados e analisados para identificar problemas e oportunidades de melhorias.

ENTREVISTAS COM OS CLIENTES: Uma outra técnica valiosa e eficaz que ajudou em nossa coleta de dados, foi a **Entrevista com os Clientes** onde realizamos entrevistas individuais ou em grupos com potenciais de clientes ou usuários reais para entender suas necessidades, desejos e comportamentos. Essas entrevistas ajudam a obter insights valiosos sobre as preferências dos clientes e a identificar áreas de melhorias.

TESTE A/B: Esse método envolve a criação de duas ou mais versões de um produto ou algum recurso, e apresentar elas a diferentes grupos de usuários. Os feedbacks dados pelo usuário são coletados e comparados para determinar qual versão é mais eficaz ou preferida pro usuário final.

ANÁLISE DE DADOS: Outro método utilizado foi a análise de dados aprofundada, como objetivo analisar estatísticas e avaliar o desempenho de um protótipo ou um produto final. Isso pode envolver as análises de métricas de uso, como taxas de conversão, tempo gasto no produto, taxa de rejeição e entre outros. Os dados que são coletados podem relevar padrões importantes sobre o comportamento do usuário e ajudar no refinamento do design ou algum tipo de funcionabilidade.

7. CONCLUSÃO

Em suma, nossa plataforma de jogos representa mais do que uma inovação no entretenimento; é uma resposta comprometida e empática às necessidades de indivíduos com deficiência física e mental.

A singularidade de nossa proposta reside na combinação de entretenimento esportivo adaptado, apoio emocional e superação para diversas condições de saúde. Nossa plataforma não visa substituir instituições essenciais, como academias, psicólogos ou acompanhantes, mas sim oferecer uma alternativa única centrada no entretenimento esportivo inclusivo.

Ao adaptar esportes tradicionais para a realidade virtual e proporcionar experiências de aventura e programas de condicionamento físico adaptados, nossa plataforma visa ser acessível a todos. O suporte total para pessoas com deficiência visual e auditiva, através de dispositivos de feedback háptico e jogos adaptados, reforça nosso compromisso com a inclusão.

Nossa plataforma é mais do que um projeto inovador; é um compromisso com a promoção do bem-estar, entretenimento inclusivo e superação para todos, independentemente de suas circunstâncias. Ao oferecer uma experiência acolhedora e terapêutica, vislumbramos um futuro em que a diversão e a inclusão coexistam harmoniosamente.

REFÊRÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Disponível em: <https://blog.opinionbox.com/consumer-insights/>. Acesso em: 21 ago. 2023.

Disponível em: <https://escoladesignthinking.echos.cc/blog/2020/10/o-que-e-insight/>. Acesso em: 19 ago. 2023.

Disponível em: <https://helpfulprofessor.com/insight-learning-examples/#:~:text=Examples%20of%20insight%20learning%20include,a%20threshold%20concept%20in%20mathematics..> Acesso em: 22 ago. 2023.

Disponível em: <https://medium.com/@bistroestrategia/afinal-o-que%C3%A9-um-insight-a1c986760cc1>. Acesso em: 20 ago. 2023.

Disponível em: <https://mercadoeconsumo.com.br/15/08/2017/gestao-de-talentos/9insights-que-mudarao-sua-empresa-hoje/?cn-reloaded=1>. Acesso em: 22 ago. 2023.

Disponível em: <https://resultadosdigitais.com.br/vendas/consumerinsight/>. Acesso em: 18 ago. 2023.

Disponível em: <https://www.blogdoead.com.br/tag/mercado-de-trabalho/o-que-sao-insights>. Acesso em: 23 ago. 2023.

Disponível em: <https://www.ibccoaching.com.br/portal/metas-e-objetivos/insights-o-que-sao-e-como-surgem/>. Acesso em: 24 ago. 2023.

Disponível em: <https://www.linkedin.com/pulse/consumer-insightscomo-usar-helton-haddad-silva/?originalSubdomain=pt>. Acesso em: 23 ago. 2023.

Disponível em: <https://www.linkedin.com/pulse/consumer-insightscomo-usar-helton-haddad-silva/?originalSubdomain=pt>. Acesso em: 23 ago. 2023.

Disponível em: <https://www.meltwater.com/en/blog/what-are-consumer-insights>. Acesso em: 21 ago. 2023.

Disponível em: <https://www.mjvinnovation.com/pt-br/blog/com-utilizar-os-cartoes-de-insight/>. Acesso em: 22 ago. 2023.¹²

Disponível em: <https://www.voitto.com.br/blog/artigo/o-que-saoinsights>. Acesso em: 24 ago. 2023.

Disponível em: <https://www.yourdictionary.com/articles/examplesinsight-understanding>. Acesso em: 19 ago. 2023.