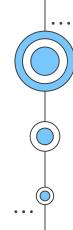


. . .

# Apresentação A3

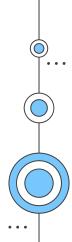
Necessidade de Inclusão Digital para Idosos



# Integrantes

Breno Vargas Pereira RA: 823134327

Natan Cardoso de Oliveira RA: 823120309





Apresentação da problemática





#### **Entrevistas**

Apresentação das entrevistas e mapas de empatia



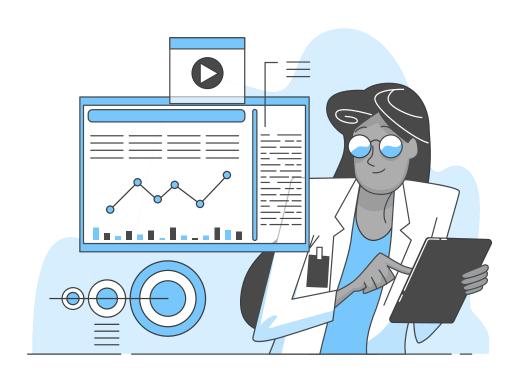
#### Personas

Apresentação das personas opostas

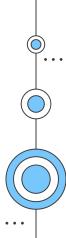


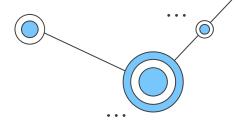
#### Finalização

Encerramento da apresentação





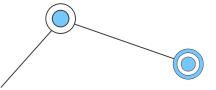


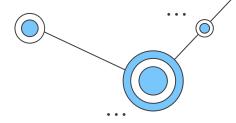


#### **Problemática**

- Exclusão digital dos idosos compromete sua autonomia;
- □ Acesso limitado a serviços e interações essenciais;
- Sociedade cada vez mais conectada aumenta barreiras.



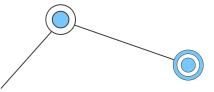


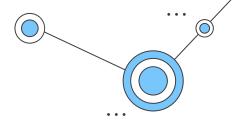


#### Contextualização

- Inclusão digital dos idosos é um desafio crescente;
- Muitos não acompanham a digitalização e ficam em desvantagem;
- Pandemia evidenciou a exclusão digital desse grupo;
- Alfabetização digital é fundamental para sua autonomia e qualidade de vida.



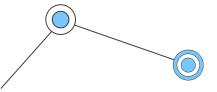


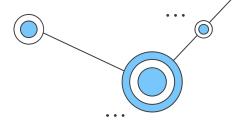


#### **Necessidades**

- Facilitar o acesso dos idosos à tecnologia e serviços digitais;
- Promover inclusão social e autonomia por meio da alfabetização digital;
- Reduzir o isolamento e a dependência dos idosos em atividades cotidianas.



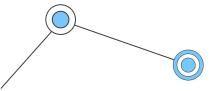


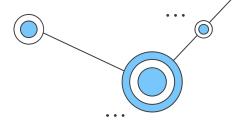


#### Causas

- Baixa familiaridade com tecnologia devido à pouca exposição ao ambiente digital;
- Falta de design inclusivo nos dispositivos e aplicativos, dificultando o uso por idosos;
- Medo de fraudes e golpes digitais, especialmente em transações financeiras online;
- Isolamento social e falta de apoio familiar ou comunitário para aprender novas tecnologias.



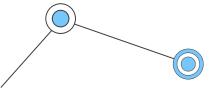


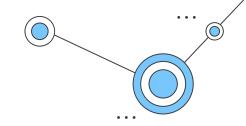


#### **Impactos**

- Isolamento social e problemas de saúde mental;
- Dependência de terceiros, comprometendo a autonomia;
- ☐ Exclusão de serviços essenciais digitais;
- ☐ Aumento da desigualdade e vulnerabilidade.





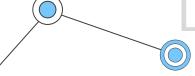


#### Prisma de Desafio

#### PRISMA DE DESAFIO

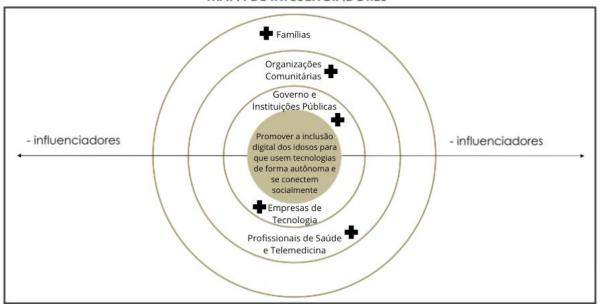
COMO PODEMOS incluir digitalmente os idosos, promovendo sua autonomia para acessar serviços e manter conexões sociais?

VERBO DA AÇÃO	CONTEXTO	ENVOLVIDOS	OBJETIVO
Capacitar	Oferecer programas de treinamento digital voltados para idosos	Idosos, organizações comunitárias e governo	Promover autonomia e confiança no uso da tecnologia
Adaptar	Desenvolver interfaces e dispositivos acessíveis, com usabilidade intuitiva	Empresas de tecnologia, profissionais de design e idosos	Facilitar a navegação e o uso de plataformas digitais pelos idosos
Conectar	Desenvolver interfaces e dispositivos acessíveis, com usabilidade intuitiva	Idosos, profissionais de saúde, famílias e organizações comunitárias	Reduzir o isolamento social e melhorar a qualidade de vida dos idosos

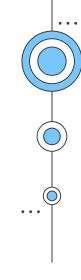


### Mapa de Influenciadores

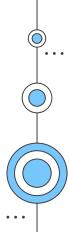
#### MAPA DE INFLUENCIADORES





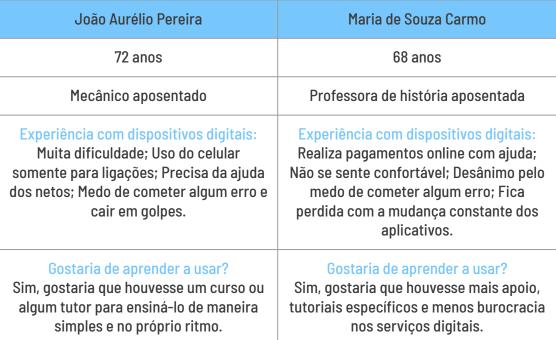


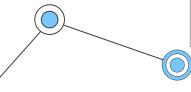
# **O2**Entrevistas



### **Entrevistas**

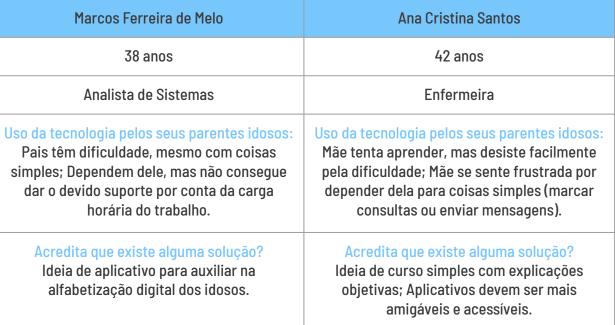


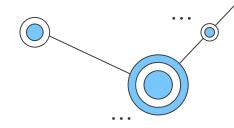




### **Entrevistas**

#### Familiares de um Idoso







### **Entrevistas**

#### Profissional da Saúde

#### Pedro Almeida Cardoso

50 anos

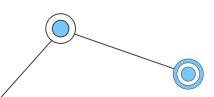
Médico Geriatra

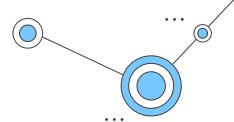
#### Exclusão digital na área da saúde:

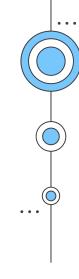
Impacto significativo; Muitos idosos não conseguem usufruir das plataformas para realizar consultas e visualizar exames; Comprometimento do atendimento; Dependência de terceiros.

#### O que pode ser feito?

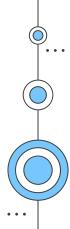
Soluções tecnológicas mais acessíveis; Treinamentos dos idosos; Fornecer orientação durante atendimentos presenciais.







# 03 Personas



### **Personas**



Nome: BENEDITA OLIVEIRA DE ALMEIDA

Idade: 72 ANOS

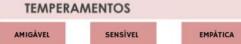
Estado Civil: VIÚVA

Profissão: dona de casa aposentada

Vive em: RECIFE, PERNAMBUCO

"QUERO APRENDER, MAS TUDO PARECE COMPLICADO DEMAIS PARA MIM"

# PERSONALIDADE EXTROVERTIDO 70% 30% INTROVERTIDO OBSERVADOR 60% 40% INTUITIVO EXPLORADOR 40% 50% JULGADOR SENTIMENTAL 80% 20% PENSANTE



#### **OBJETIVO**

BENEDITA DESEJA SE CONECTAR COM A FAMÍLIA POR MEIO DE CHAMADAS DE VÍDEO, REALIZAR PAGAMENTOS E ACESSAR INFORMAÇÕES IMPORTANTES SEM DEPENDER TANTO DE TERCEIROS.

#### BIOGRAFIA

TRANQUILA

BENEDITA DEDICOU GRANDE PARTE DE SUA VIDA À CRIAÇÃO DOS FILHOS E À ROTINA FAMILIAR. APÓS A PERDA DO MARIDO, ELA SE VIU EM UM MUNDO CADA VEZ MAIS DIGITAL, SENTINDO-SE ISOLADA PELA FALTA DE DOMÍNIO DA TECNOLOGIA. EMBOR TENHA RECEIO DE ERRAR, BENEDITA TEM UM FORTE DESEJO DE APRENDER PARA SE CONECTAR COM SEUS NETOS E PARTICIPAR DAS CONVERSAS FAMILIARES ONLINE.

#### **FRUSTRAÇÕES**

BENEDITA SE FRUSTRA COM A DIFICULDADE DE APRENDER A MEXER EM APLICATIVOS E COM O SENTIMENTO DE EXCLUSÃO DAS INTERAÇÕES DIGITAIS.

#### GOSTA

não gosta

#### MARCAS

NOVELA APLICATIVOS

EXPOSIÇÃO

SAMSUNG

TIM

BORDADO

NATURA

CASAS BAHIA



### **Personas**



Nome: AFONSO AGUSTO COSTA

Idade: 68 ANOS

Estado Civil: CASADO

Profissão: ENGENHEIRO APOSENTADO

Vive em: BARUERI, SÃO PAULO

"DESAFIOS FAZEM PARTE DA VIDA, PRECISO ENTENDER COMO ESSAS TECNOLOGIAS FUNCIONAM"

# PERSONALIDADE EXTROVERTIDO 40% 60% INTROVERTIDO OBSERVADOR 30% 70% INTUITIVO EXPLORADOR 70% 30% JULGADOR SENTIMENTAL 30% 70% PENSANTE

#### TEMPERAMENTOS

CURIOSO DETERMINADO

METÓDICO

ANALÍTICO

#### **OBJETIVO**

AFONSO DESEJA DOMINAR NOVOS APLICATIVOS PARA MANTER CONTATOS, GERENCIAR SUAS FINANÇAS E EXPLORAR CONTEÚDOS EDUCACIONAIS.

#### **BIOGRAFIA**

AFONSO SEMPRE TEVE UMA MENTE ANALÍTICA EM UMA CARREIRA BEM-SUCEDIDA NA ENGENHARIA. DESDE QUE SE APOSENTOU, ELE BUSCA MANTER-SE ATUALIZADO E CONTINUAR APRENDENDO, MAS SENTE DIFICULDADE COM SISTEMAS QUE CONSIDERA MAL ELABORADOS. AFONSO, APESAR DE SUA FACILIDADE COM TECNOLOGIA, SE CANSA DA BUROCRACIA DE ALGUNS SERVIÇOS DIGITAIS E QUER AJUDAR OUTROS A SUPERAREM ESSAS BARREIRAS TAMBÉM.

#### **FRUSTRAÇÕES**

AFONSO SE SENTE FRUSTRADO COM LENTIDÃO E INTERFACES MAL PLANEJADAS, QUE NÃO ATENDEM ÀS SUAS EXPECTATIVAS DE EFICIÊNCIA.

#### GOSTA

NÃO GOSTA

#### MARCAS

DESAFIOS

INTERFACES CONFUSAS

APPLE

AMAZON

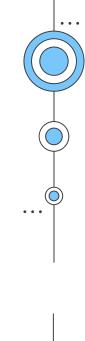
APRENDER

SISTEMAS INEFICIENTES

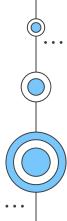
BANCO INTER

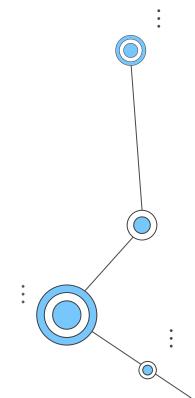
PHILIPS





# 04 Finalização





# Obrigado!

Alguma dúvida?

