

Projeto Interdisciplinar – I

Orientadora : Lauriana Paludo

Rodrigo de Lima

Instituto Federal do Paraná – Campus - Pinhais



InclusivaPlay

“Juntos no Esporte , Juntos na Vida.”

"Porque toda criança merece
uma chance de jogar e
crescer, independentemente
das barreiras."



PROJETO DE INCLUSÃO SOCIAL POR MEIO DO ESPORTE

Relevância das Condições Contempladas

TDAH: Desafios de impulsividade e distração, mitigados por esportes estruturados.

Autismo: Benefícios de atividades previsíveis como yoga e corrida.

Síndrome de Down: Modalidades que favorecem desenvolvimento motor e social, como ginástica e dança.

Problema Identificado

Dados do IBGE (2023) indicam que 8,9%

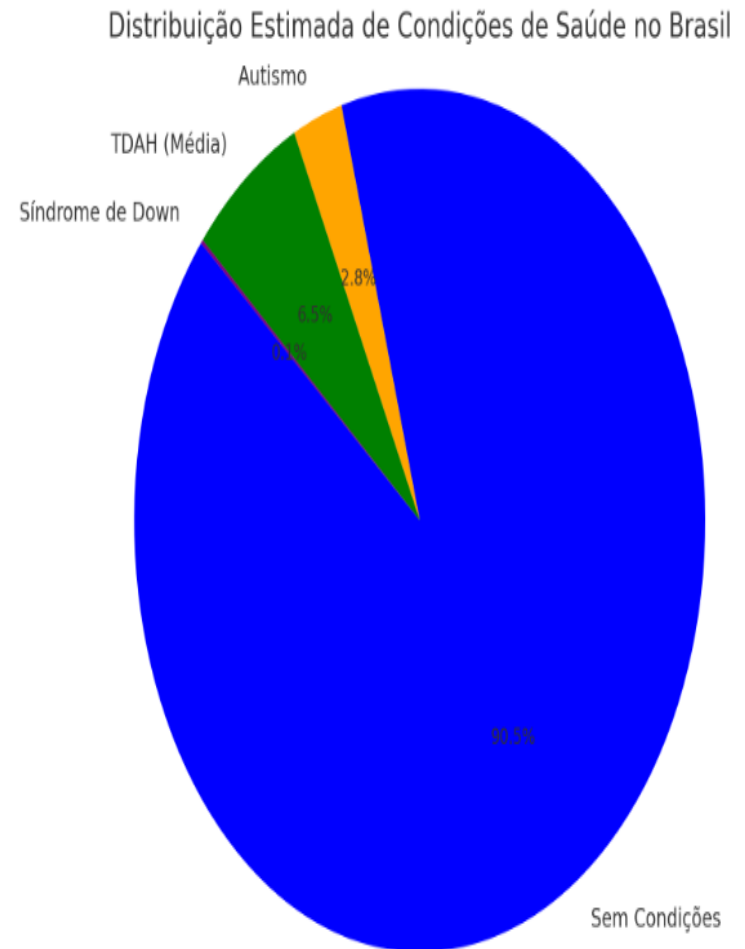
da população possui algum tipo de deficiência, reforçando a urgência de soluções que promovam a inclusão social.

Impacto no Desenvolvimento:

Físico: Limitações motoras dificultam a participação em atividades esportivas convencionais.

Cognitivo: Dificuldades em compreender regras ou participar de jogos não adaptados.

Emocional: Exclusão gera baixa autoestima e isolamento social.



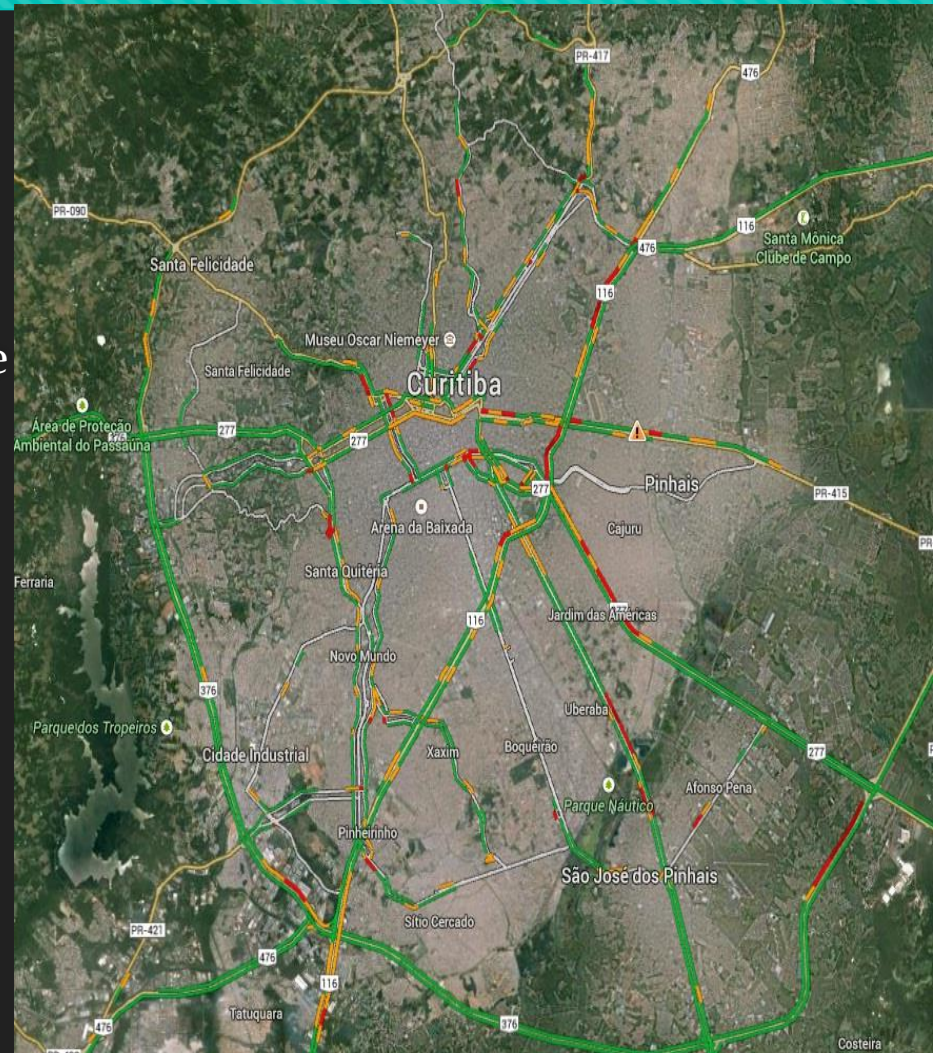
Nossa Proposta!

A proposta é uma **aplicação web**, que será projetada para conectar crianças com necessidades especiais a atividades esportivas adaptadas, promovendo acessibilidade, inclusão e bem-estar.

Funcionalidades da Plataforma

Features

1. Geolocalização: Sistema que identifica centros esportivos adaptados próximos.
2. Filtros Personalizados: Pesquisa por tipo de esporte, faixa etária e acessibilidade.
3. Sistema de Avaliação: Feedback detalhado de usuários.
4. Interface Inclusiva: Opções de contraste, leitores de tela e navegação intuitiva.
5. Agenda Integrada: Calendário para agendamento de atividades.



Alinhamento com Objetivos de Desenvolvimento Sustentável

3 SAÚDE
DE QUALIDADE



4 EDUCAÇÃO
DE QUALIDADE



ODS 3: Saúde e Bem-estar. Fortalecer os sistemas de saúde

ODS 4: Educação de Qualidade. Construir e melhorar as instalações físicas para a educação

História do do Usuário

Como uma criança com deficiência visual, quero ouvir descrições detalhadas dos brinquedos no parque para escolher onde brincar.

Como uma criança com deficiência auditiva, quero receber instruções visuais sobre como usar os brinquedos no parque.

Como uma criança com mobilidade reduzida, quero saber quais brinquedos são acessíveis para mim no parque.

Como uma criança com autismo, quero receber sugestões de atividades no parque que sejam tranquilas e organizadas.

Como um pai de uma criança especial, quero receber notificações sobre eventos inclusivos no parque.

Como uma criança com dificuldades de comunicação, quero usar o app para expressar quais brinquedos quero usar.

Como uma criança com deficiência intelectual, quero ter acesso a jogos educativos no app que me ajudem a interagir com outras crianças no parque.

Como uma criança com sensibilidade sensorial, quero receber informações sobre áreas do parque com menos estímulos.

Como uma criança que usa cadeira de rodas, quero saber quais caminhos do parque são acessíveis para mim.

Como um cuidador, quero ter acesso a um mapa do parque que destaque as áreas inclusivas e acessíveis.

Como uma criança que precisa de assistência, quero poder chamar um monitor através do app quando precisar de ajuda.

Jornada do Usuário

Promovendo Inclusão



Jornada do Usuário

Facilitando a Acessibilidade

Cadastro
de
usuário

Verificação
de
credenciais

Busca
personalizada

Geolocalização
de centros
esportivos

Detalhamento
de atividades
disponíveis

Acesso a
quadras e
ginásios

Listagem
de clubes
adaptados

Recursos de
acessibilidade

Interface
amigável
para todos
os usuários

Feedback e
avaliações
de usuários

Grupos nas
redes sociais
evidenciando
o app

Brainstorming

De Funcionalidades

Busca Geolocalizada:

Localizar centros esportivos adaptados próximos ao usuário.

Filtro de Acessibilidade:

Seleção de locais por tipo de necessidade especial.

Cadastro Personalizado:

Criar perfis de crianças com informações específicas.

Agenda Dinâmica:

Gerenciar horários e inscrições em atividades

Integração com Redes Sociais:
Compartilhamento de experiências.

Idioma Configurável:
Acessibilidade em múltiplos idiomas.

Suporte Multidispositivo:

Acesso via desktop, tablet e smartphone.

Notificações Inteligentes:

Alertas sobre eventos, mudanças e novidades.

Visualização de Custos:

Identificação de atividades gratuitas ou pagas.

Conexão com Profissionais:

Lista de instrutores qualificados.

Conteúdo Educativo:

Artigos e vídeos sobre esportes adaptados.

Sistema de Segurança: Login seguro com autenticação dupla.

Módulo de Inclusão:

Contraste ajustável e leitor de tela.

Busca por Faixa Etária:

Filtragem por grupos de idade.

Fórum de Apoio:

Espaço para troca de experiências entre responsáveis.

Parcerias Recomendadas:

Divulgação de ONGs e iniciativas inclusivas

Mapas Interativos:

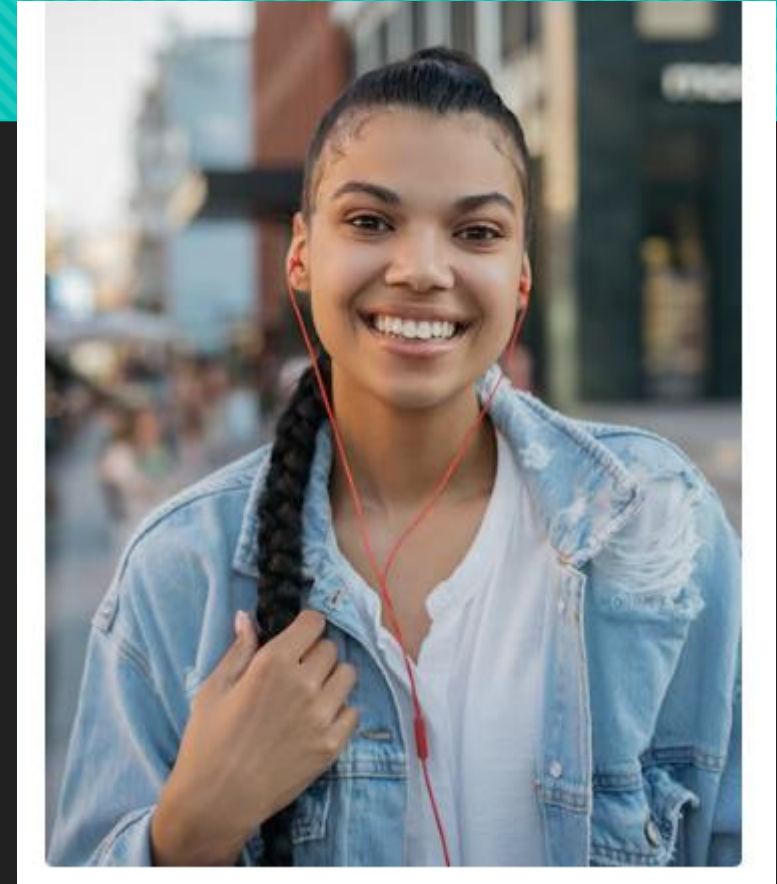
Visualizar rotas e acessibilidade dos locais.

Calendário de Eventos:

Programação de competições adaptadas.

Persona - 01

Marília Oliveira dos Santos, de 14 anos, é uma adolescente diagnosticada com TDAH (Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade). Ela está em busca de esportes que possam ajudá-la a melhorar seu foco e a controlar sua energia de maneira mais eficaz. Seu interesse por atividades físicas está relacionado à necessidade de desenvolver habilidades que a auxiliem a se concentrar e canalizar sua energia de forma positiva. Esportes como natação, yoga, artes marciais ou atividades que envolvem disciplina e concentração podem ser boas opções para ajudar Marília a atingir esses objetivos.



Persona - 02



Emanuel Martins dos Santos, de 23 anos, tem Síndrome de Down e está em busca de ambientes esportivos que incentivem a interação social. Ele valoriza atividades que promovam a inclusão e que permitam o contato com outras pessoas, ajudando a desenvolver habilidades sociais e promover o convívio em grupo. Esportes coletivos, como futebol, basquete ou atividades recreativas que envolvem interação, são opções ideais para ele, proporcionando momentos de diversão, aprendizado e construção de relações sociais.

Persona - 03

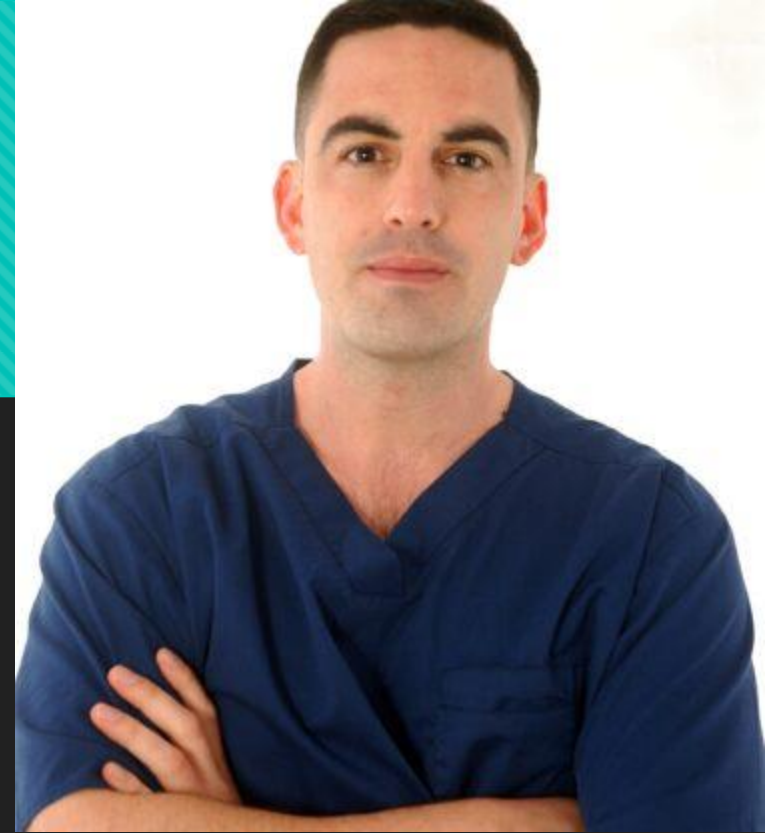


Eduardo Novick, de 17 anos, é um jovem com Transtorno do Espectro Autista (TEA) que se beneficia de ambientes esportivos inclusivos e previsíveis. Ele se sente mais confortável e seguro em atividades que sigam uma estrutura clara e rotinas consistentes. Ambientes que priorizam a previsibilidade e oferecem apoio para a adaptação ao esporte são ideais para ele. Esportes que envolvem regras bem definidas e que podem ser praticados em pequenos grupos ou individualmente, como natação ou tênis, podem ser opções eficazes para Eduardo.

Persona - 04

João Roberto do Oliveira, de 35 anos, é fisioterapeuta pediátrico localizado em Curitiba-PR. Como profissional, ele demonstra uma grande vontade de ajudar no desenvolvimento e bem-estar de crianças e jovens, principalmente aqueles que necessitam de apoio terapêutico específico.

João acredita na importância de utilizar a fisioterapia como ferramenta para melhorar a qualidade de vida e o desempenho das crianças, adaptando-se às necessidades individuais de cada uma. Seu compromisso é fornecer suporte contínuo, sempre com empatia e dedicação ao processo de recuperação e desenvolvimento.



Persona -05

Edna Araújo, 33 anos, é enfermeira Moradora de Pinhais-PR, com um grande foco no cuidado de pessoas com Transtorno do Espectro Autista (TEA). Com uma abordagem empática e atenciosa, ela trabalha para criar ambientes seguros, tranquilos e organizados, fundamentais para o bem-estar de indivíduos autistas. Edna se destaca pela habilidade em adaptar os cuidados de saúde de forma personalizada, garantindo que os pacientes se sintam confortáveis e compreendam os tratamentos propostos. Ela utiliza estratégias de comunicação claras e eficientes para minimizar a ansiedade, ajudando seus pacientes a se sentirem mais seguros em situações de saúde. Seu compromisso com a promoção da saúde e qualidade de vida a torna uma profissional essencial no cuidado de pessoas com TEA, respeitando suas rotinas e necessidades específicas.



Objetivos e Proposta de Valor

InclusivaPlay tem como objetivo criar um ambiente digital seguro e acessível para que crianças possam encontrar, participar e se beneficiar de esportes. "Impacto direto: 5.000 crianças atendidas em 12 meses."

Além disso, promove:

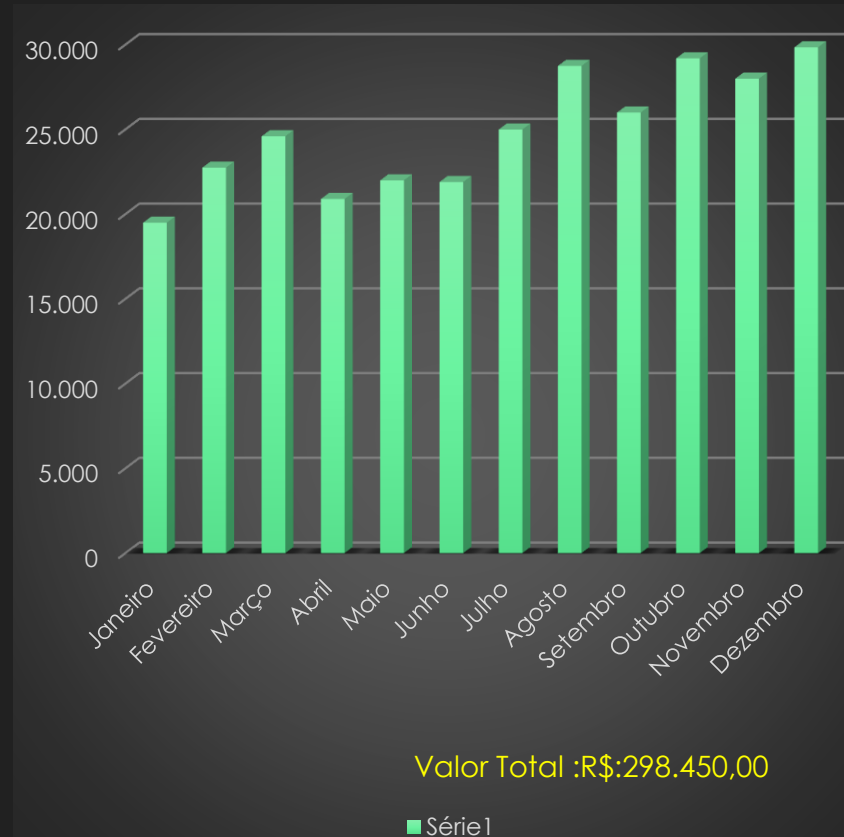
1. Inclusão Social: Reduzir desigualdades por meio do acesso equitativo a atividades físicas adaptadas.
2. Saúde Integral: Contribuir para o bem-estar físico e mental.
3. Apoio Familiar: Oferecer suporte informacional aos pais e cuidadores.
4. Conexão com Profissionais: Facilitar o acesso a instrutores qualificados e centros esportivos preparados.

Modelos de Negócios e Sustentabilidade

Parte 1

Sustentabilidade do projeto garantida por:

1. Assinaturas Mensais: Funcionalidades premium.
2. Publicidade Direcionada: Anúncios relevantes ao público-alvo.
3. Parcerias: Apoio de ONGs e centros esportivos e Influenciadores.
4. Doações: Captação de recursos filantrópicos.



Modelos de Negócios e Sustentabilidade

Priorização Focada em Valor para o InclusivaPlay

Parte 2 Os números representam a priorização com base nos critérios definidos : Impacto, Viabilidade, Alinhamento e ROI

Funcionalidade	Impacto no Usuário (40%)	Viabilidade Técnica (30%)	Alinhamento (20%)	ROI (10%)
Busca Geolocalizada	5	4	5	4
Sistema de Acessibilidade na Interface	5	3	5	3
Filtro de Acessibilidade	4	4	5	4
Detalhes dos Locais	4	4	4	3
Cadastro Personalizado	3	5	3	3
Agenda Dinâmica	3	4	3	3
Feedback de Usuários	4	3	3	2

Modelos de Negócios e Sustentabilidade

Priorização Focada em Valor para o InclusivaPlay

Parte 3

1. Impacto no Usuário (40%):

Mede o quão importante é a funcionalidade para atender às necessidades dos usuários finais.

Pontuação: 1 (baixo impacto) a 5 (alto impacto).

2. Viabilidade Técnica (30%):

Avalia o quão fácil ou rápido é implementar a funcionalidade do ponto de vista técnico.

Pontuação: 1 (difícil/complexo) a 5 (simples/rápido).

3. Alinhamento (20%):

Analisa se a funcionalidade está alinhada com os objetivos estratégicos do projeto.

Pontuação: 1 (baixo alinhamento) a 5 (alto alinhamento).

4. ROI - Retorno sobre o Investimento (10%):

Considera se a funcionalidade pode gerar valor rapidamente após ser implementada.

Pontuação: 1 (baixo retorno) a 5 (alto retorno).

Desafios

1. Engajar famílias e profissionais.
2. Captar recursos financeiros e parcerias.
3. Garantir acessibilidade técnica e operacional.
4. Superar preconceitos sociais e culturais.

Quebrar barreiras, transformar vidas e construir uma sociedade onde todas as crianças tenham a oportunidade de brilhar!

O InclusivaPlay é mais do que uma plataforma digital; é um movimento para redefinir a inclusão social através do esporte.

PROPOSITO

Com o InclusivaPlay, transformamos desafios em conquistas, exclusão em inclusão, e barreiras em pontes para um futuro mais justo e igualitário.

Conclusão

"Junte-se a nós
para
transformar a
inclusão no
esporte em
uma realidade
para milhares
de crianças!"



TELA NAVEGÁVEL

QUANT-UX

<https://app.quant-ux.com/#/test.html?h=a2aa10aKt7KCzG4QiuNCRtoMBOgceQ1sjT3P40iqiy3BKLhbHH1XRpmT9nz6&ln=en>

<https://app.quant-ux.com/#/share.html?h=a2aa10aKt7KCzG4QiuNCRtoMBOgceQ1sjT3P40iqiy3BKLhbHH1XRpmT9nz6>

OBRIGADO

Para:

Críticas, sugestões e apoio
ao projeto, escaneie o QR
Code ao lado ou entre em
contato pelo e-mail

rlima75998@gmail.com

