

ATIVIDADES EXTENSIONISTAS

Proposta de Tema / Trabalho Final

Curso

- ☐ Bacharelado em Ciência da Computação
- ☐ Bacharelado em Engenharia da Computação
- ☐ Bacharelado em Engenharia de Software
- ☐ Bacharelado em Sistemas de Informação
- ☒ CST em Análise e Desenvolvimento de Sistemas
- ☐ CST em Banco de Dados
- ☐ CST em Ciência de Dados
- ☐ CST em Desenvolvimento Mobile
- ☐ CST em Gestão da Tecnologia da Informação
- ☐ CST em Jogos Digitais
- ☐ CST em Redes de Computadores
- ☐ CST em Segurança da Informação

Disciplina

- ☒ Atividade Extensionista I: Tecnologia Aplicada à Inclusão Digital – Levantamento
- ☐ Atividade Extensionista II: Tecnologia Aplicada à Inclusão Digital – Projeto
- ☐ Atividade Extensionista III: Tecnologia Aplicada à Inclusão Digital – Análise
- ☐ Atividade Extensionista IV: Tecnologia Aplicada à Inclusão Digital – Implementação

Etapa

- ☒ Validação da proposta
- ☐ Trabalho final

Aluno(s) e RU(s)

Aluno	RU
Guillermo Roger Hernandez Chandia	5318735

Título

Combate à Exclusão Digital: Ferramenta Acessível para Idosos.

Setor de Aplicação

O projeto será aplicado em uma Casa de Apoio para Idosos ou um Centro de Convivência, com foco em uma comunidade local ou regional.

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)

- () 01. Erradicação da pobreza
- () 02. Fome zero e agricultura sustentável
- () 03. Saúde e bem-estar
- (X) 04. Educação de qualidade
- () 05. Igualdade de gênero
- () 06. Água potável e saneamento
- () 07. Energia limpa e acessível
- () 08. Trabalho decente e crescimento econômico
- () 09. Indústria, inovação e infraestrutura
- (X) 10. Redução das desigualdades

- () 11. Cidades e comunidades sustentáveis
- () 12. Consumo e produção responsáveis
- () 13. Ação contra a mudança global do clima
- () 14. Vida na água
- () 15. Vida terrestre
- () 16. Paz, justiça e instituições eficazes
- () 17. Parcerias e meios de implementação

Objetivos

Os objetivos a serem alcançados com o desenvolvimento deste projeto são:

- **Mapear** as principais dificuldades de idosos em usar ferramentas digitais como aplicativos de mensagens e redes sociais.
- **Desenvolver** um protótipo de software educativo, de forma simples e intuitiva, que auxilie os idosos a realizarem tarefas básicas online.
- **Aplicar** a tecnologia para promover a inclusão digital e a autonomia da terceira idade, facilitando a conexão com a família e o acesso a informações.

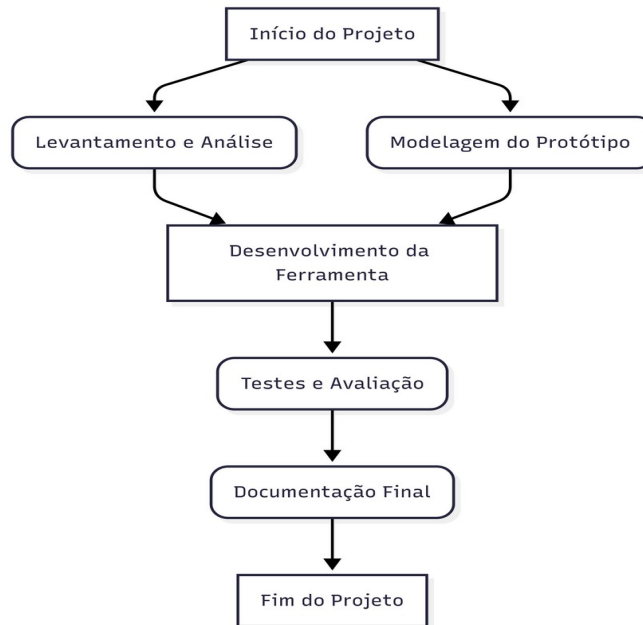
Metodologia

Descrição da Metodologia

A metodologia para o desenvolvimento do **Assistente Digital para Idosos** será baseada em etapas claras e objetivas. O projeto seguirá o seguinte fluxo:

- **1. Levantamento e Análise:** Mapeamento das necessidades e dificuldades de idosos com tecnologia, através de entrevistas e observação das tarefas diárias.
- **2. Modelagem do Protótipo:** Criação do design da interface da ferramenta, focando em simplicidade e acessibilidade para o público-alvo.
- **3. Desenvolvimento da Ferramenta:** Codificação e construção do protótipo da ferramenta web, utilizando as linguagens e tecnologias adequadas.

- **4. Testes e Avaliação:** Realização de testes de usabilidade com os idosos, coletando feedback para melhorias.
- **5. Documentação Final:** Elaboração do relatório final, detalhando todo o processo, os resultados obtidos e os aprendizados.
-



Resultados Esperados/Obtidos

Espera-se que a ferramenta digital ajude a combater a exclusão digital de idosos, proporcionando-lhes mais autonomia e segurança online. O projeto busca aumentar a confiança deles no uso de smartphones e aplicativos de comunicação, como o WhatsApp, para que possam se conectar com suas famílias e amigos.

Considerações Finais

Apreendi a importância de planejar um projeto social com uma metodologia clara e objetiva, focando em um público-alvo específico.

- **Compreendi** como usar a tecnologia de forma ética para resolver problemas reais da sociedade, como a exclusão digital de idosos.
- **Enfrentei dificuldades** na etapa de pesquisa e planejamento, percebendo a complexidade de criar uma solução que seja ao mesmo tempo simples e eficaz para o público-alvo.