

## **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

#### **Etapas**

- ☐ Validação da proposta
- ☒ Trabalho final

#### **Aluno e RU**

Aluno	RU
Victor Spichenkoff Santana	4767042

## **Título**

Utilização da tecnologia web para a redução do analfabetismo digital e promoção da inclusão tecnológica no Brasil.

## **Setor de Aplicação**

O projeto será inicialmente aplicado no bairro Pedreira, na cidade de São Paulo. No entanto, por se tratar de uma plataforma online, acessível via internet, ele estará disponível para qualquer pessoa que fale português. O único limitante é o marketing e uso de hospedagem gratuita.

## **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

- Implementar um Site para Fornecer vídeos/tutorias sobre os diversos temas relacionados ao mundo digital;
- Garantir grande intuitividade, acessibilidade e facilidade de uso para que o público-alvo, que tem dificuldades em utilizar o meio digital, possa usufruir da ferramenta;
- Permitir que os criadores recebam doações por seus trabalhos;
- Aumentar, por meio do conhecimento fornecido, a democratização do acesso aos serviços digitais, cada vez mais necessário ao mundo moderno.

## Metodologia

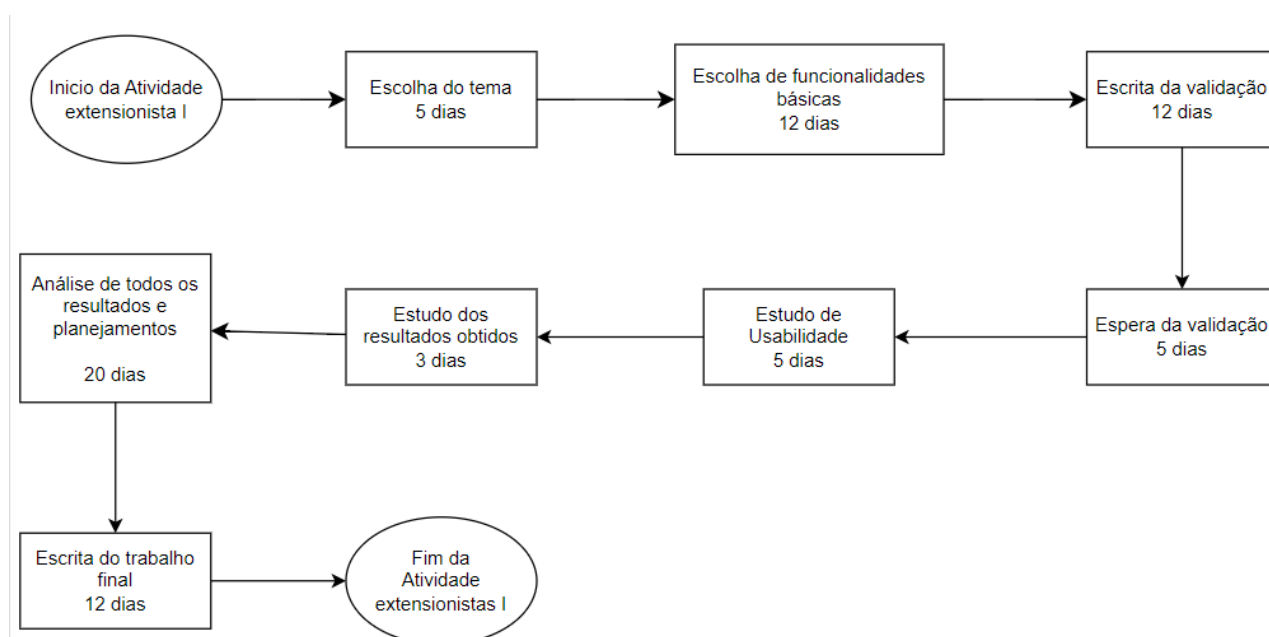


Figura 1: Diagrama referente ao planejamento e execução da Atividade Extensionista I

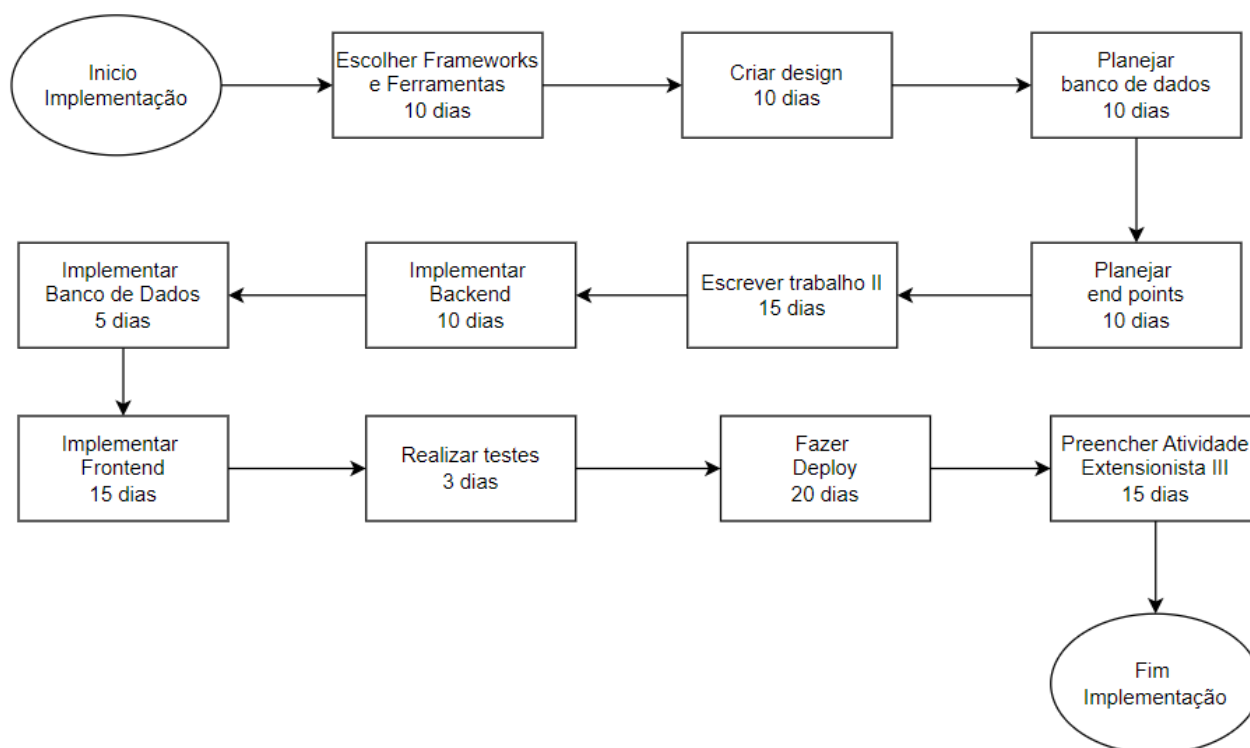


Figura 2: Diagrama apresentando um planejamento inicial para as próximas etapas.

## Resultados Esperados/Obtidos

Espera-se que o projeto promova a inclusão digital de diferentes gerações por meio da disponibilização de tutoriais sobre temas variados e modernos de tecnologia. Para a terceira idade, o site oferecerá conteúdos práticos e acessíveis que auxiliam na realização de tarefas essenciais da internet e no uso de dispositivos eletrônicos, como smartphones, tablets e computadores e de aplicativos e sites úteis. Assim, busca-se facilitar a integração desse público no mundo digital, permitindo maior independência e qualidade de vida.

Já para os jovens, o projeto pretende fomentar o uso consciente e produtivo dos computadores e demais tecnologias, oferecendo conhecimentos que vão além do uso básico e os capacitando para um mercado de trabalho cada vez mais competitivo e digitalizado. Através dos tutoriais, os jovens poderão desenvolver habilidades valiosas, fundamentais para seu crescimento pessoal e profissional, abrindo portas para melhores oportunidades e inovação.

Dessa forma, o projeto busca reduzir desigualdades, conectando diferentes gerações ao mundo moderno e contribuindo para uma sociedade mais inclusiva, informada e preparada para os desafios tecnológicos do presente e do futuro.

## **Considerações Finais**

- Durante a pesquisa, foi observado a existência de um grupo diferente, inicialmente eram apenas pessoas idosas que poderiam se beneficiar com o projeto. Contudo, um novo grupo surgiu: jovens da geração Z. Mesmo contrapondo o senso comum, tal grupo apresenta muitas dificuldades em migrar dos celulares, ambiente com todas as tarefas automatizadas e simplificadas, para um computador, local com maior liberdade, mas que exige maior conhecimento para sua operação. Sendo assim, a plataforma final deverá contar com um filtro específico para aulas voltadas a computação básica.
- O segundo aprendizado inclui um teste prático usando duas senhoras de terceira idade. O teste foi realizado usando alguns sites e aplicativos, afim de descobrir qual possui melhor interface e gera o menor número de dificuldades no acesso. O resultado foi que o aplicativo do Youtube, versão mobile, apresenta melhor interface para uso, isso se deve ao fato de uma tela limpa, sem muitos submenus, as principais ações são feitas de forma linear. Por outro lado, sites como o Notion apresentaram menor acessibilidade, por sua grande quantidade de funções e não linearidade. Os jovens não foram incluídos no teste pois sua dificuldade está voltada ao uso de novas tecnologias em si, não no design de sites.
- A maior dificuldade é encontrar um ponto de equilíbrio entre o número de funcionalidades e a não poluição da tela, especialmente por que a maioria dos acessos será feita via smartphones.
- O projeto poderá ser expandido para outras línguas e culturas, utilizando internacionalização e filtros para limitar os vídeos apenas para aquele idioma específico.