

Mogi das Cruzes, 2 de Setembro de 2025

Instituição: UNICID (Cruzeiro do Sul)

Curso: Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Nome: Anderson Augusto Cavalcanti de Siqueira

RGM: 45258805

Contato: (11) 98101-2134

Email: andersiq@hotmail.com

Matéria:

Design Profissional - Turma_001

Atividade:

Experiência Prática IV – Sustentabilidade, Inclusão e Impacto Social

Introdução

Esse trabalho tem como objetivo trazer uma proposta de solução tecnológica para um problema social relevante, utilizando um *framework* de "Canvas de Projeto", com foco em **inclusão, acessibilidade e sustentabilidade**.

Canvas de Projeto: Conecta+

1. Problema

A dificuldade de acesso e uso de tecnologias digitais por idosos e pessoas com deficiência, resultando em exclusão social, econômica e na perda de autonomia. A complexidade de interfaces, a falta de acessibilidade em muitas plataformas e a carência de suporte adequado são as principais barreiras.

2. Solução

Uma **plataforma digital e um aplicativo móvel** chamados "**Conecta+**", projetados com foco em usabilidade e acessibilidade. A solução oferece:

- Interface simplificada e intuitiva com fontes grandes e alto contraste.
- Funcionalidades de comando de voz e reconhecimento de gestos.
- Biblioteca de tutoriais em vídeo e áudio sobre o uso de serviços digitais essenciais (bancos, agendamentos, telemedicina).
- Um sistema de suporte assistido por inteligência artificial e uma rede de voluntários.

3. Proposta de Valor

Capacitar a população sênior e pessoas com deficiência, oferecendo uma ponte segura e acessível para o mundo digital. A proposta é a inclusão plena, melhorando a qualidade de vida, a autonomia e o acesso a serviços essenciais, reduzindo a solidão e a dependência.

4. Segmentos de Clientes

- **Pessoas Idosas:** Que buscam autonomia e facilidade para se conectar com a família e acessar serviços.
- **Pessoas com Deficiência:** Que necessitam de ferramentas e interfaces adaptadas para navegar no ambiente digital.
- **Famílias e Cuidadores:** Que desejam uma ferramenta confiável para auxiliar seus entes queridos.
- **Organizações do Terceiro Setor e Governo:** Que buscam parcerias para promover a inclusão digital em larga escala.

5. Canais

- **Lojas de Aplicativos (Google Play, App Store):** Para download do app.
- **Parcerias com ONGs, Centros de Convivência e Associações:** Para divulgação e treinamento.
- **Redes Sociais:** Campanhas de conscientização e tutoriais rápidos.
- **Eventos e Workshops:** Presenciais e online, para demonstrações da plataforma.

6. Atividades-Chave

- Desenvolvimento contínuo da plataforma e do aplicativo, seguindo as diretrizes WCAG (Web Content Accessibility Guidelines).
- Criação e atualização de conteúdo didático (vídeos, áudios, textos).
- Captação e treinamento de voluntários para o suporte.
- Parcerias estratégicas com empresas de tecnologia, setor público e terceiro setor.
- Campanhas de marketing e educação digital.

7. Recursos-Chave

- **Tecnológicos:** Plataforma em nuvem, aplicativo móvel, ferramentas de IA para assistência.
- **Humanos:** Equipe de desenvolvimento, designers de UX/UI especializados em acessibilidade, educadores, gestores de parcerias, voluntários.
- **Financeiros:** Capital para desenvolvimento inicial, manutenção e marketing.

8. Estrutura de Custos

- Custos de desenvolvimento e manutenção de software.
- Custos de servidores e infraestrutura em nuvem.
- Salários da equipe fixa e remuneração de consultores.
- Custos de marketing e comunicação.
- Gastos com parcerias e treinamentos.

9. Fontes de Receita

- **Modelo Freemium:** Funcionalidades básicas gratuitas.
- **Assinatura Premium:** Para acesso a conteúdos e suportes avançados.
- **Parcerias B2B:** Oferecendo a plataforma para empresas (e.g., bancos, serviços de saúde) que precisam de uma solução acessível para seus clientes.
- **Doações e Financiamento:** De fundações e programas governamentais de fomento à inclusão social.

10. Impacto e Métricas (Inclusão, Acessibilidade e Sustentabilidade)

- **Inclusão Social:**
 - **Métrica:** Número de usuários ativos, redução do índice de exclusão digital em grupos-alvo, aumento de interações sociais e participação em serviços digitais.
- **Acessibilidade:**
 - **Métrica:** Avaliações de acessibilidade da plataforma (WCAG), feedback dos usuários sobre facilidade de uso, % de usuários que utilizam funcionalidades de acessibilidade (voz, contraste).
- **Sustentabilidade:**
 - **Social:** Geração de valor e autonomia para o usuário, criação de uma rede de apoio (voluntários).
 - **Econômica:** Potencial de geração de receita para garantir a longevidade do projeto.
 - **Ambiental:** Incentivo ao uso de serviços digitais, reduzindo a necessidade de documentos e processos físicos.