



**PUC Minas**

# Falta de acessibilidade de idosos em sites - iSenior

Trabalho Interdisciplinar II - Banco de Dados e Sistemas  
Inteligentes

Belo Horizonte, Agosto/2022

**Grupo 16:** Ana Beatriz Pessoa Braz, Beatriz Fulgêncio C Menezes, Brenno Augusto  
Herculano dos Santos, Eduardo Oliveira Coelho, Letícia Guimarães Pedrosa

# Sumário

|  |          |
|--|----------|
| <b>Qual é o tema e o nome do projeto?</b>  | <b>3</b> |
| <b>Qual é o problema tratado pelo projeto?</b>   | <b>3</b> |
| <b>Para qual público o projeto se destina?</b>   | <b>3</b> |
| <b>Quais foram as principais motivações para o desenvolvimento do projeto?</b>                                 | <b>3</b> |
| <b>Qual é o objetivo do projeto?</b>   | <b>3</b> |
| <b>Que impacto o projeto trará para seu público e para a sociedade?</b>  | <b>4</b> |
| <b>Qual é o diferencial/ inovação do projeto em relação ao que já existe?</b>                                  | <b>4</b> |
| <b>Como o projeto se sustentará? Quais são os mecanismos de monetização?</b>                                   | <b>4</b> |
| <b>Qual é a jornada do usuário no sistema a ser desenvolvido?</b>  | <b>4</b> |
| <b>Quais são as principais entidades, atributos, relacionamento e restrições do banco de dados do projeto?</b> | <b>5</b> |
| <b>Quais são os recursos de sistemas inteligentes e inteligência artificial a serem adotados no projeto?</b>   | <b>5</b> |

# 1. Qual é o tema e o nome do projeto?

A cada dia que se passa, a utilização da internet tem se tornado mais necessária. Situações do dia a dia, como buscar informações, fazer compras ou se comunicar com os amigos e com a família são, nessa nova realidade, realizadas digitalmente. Entretanto, as pessoas com mais de 65 anos, as quais não foram acostumadas a utilizar os meios digitais com esses intuitos, sentem dificuldade ao serem imersas nesse contexto.

Diante disso, torna-se fundamental que existam ferramentas que auxiliem a terceira idade, de forma a ensinar esse grupo a lidar com os meios digitais tão usados na atualidade. Para auxiliar a solucionar esse problema, foi desenvolvida a plataforma iSenior, a qual conta com textos e vídeos informativos/explicativos sobre diversos recursos digitais que auxiliam no cotidiano dos idosos.

# 2. Qual é o problema tratado pelo projeto?

O problema que se busca resolver com este projeto é a dificuldade que grande parte dos idosos sente em acessar a internet com segurança e sabendo utilizar seus recursos e facilidades.

# 3. Para qual público o projeto se destina?

O foco deste trabalho está nos idosos que sentem dificuldade em viver em um cenário tão tecnológico e digital. Sendo assim, o público alvo pode ser definido como a terceira idade, configurada por pessoas com mais de 65 anos, que buscam aprender a utilizar a internet e suas principais ferramentas de acessibilidade para facilitar as tarefas do dia a dia. Além disso, os cuidadores e as famílias têm papel fundamental no projeto, visto que poderão auxiliar o grupo em foco no primeiro contato com a plataforma.

# 4. Quais foram as principais motivações para o desenvolvimento do projeto?

Esse novo cenário tecnológico impõe aos mais velhos a necessidade de se conectar à internet para contactar amigos e família, para trabalhar ou para acessar as notícias. Sensibilizado com essa necessidade de aprendizado, o grupo teve a iniciativa de criar a plataforma iSenior.

# 5. Qual é o objetivo do projeto?

O objetivo geral deste trabalho é a criação de um site informativo que sirva como um guia para que os idosos possam, com mais facilidade, navegar pela internet.

Como objetivos específicos, podemos ressaltar:

- Fornecer funcionalidades que permitam maior acessibilidade dentro e fora do site;
- Ensinar essas pessoas a identificar golpes e fake news;
- Facilitar a execução de tarefas do dia a dia de idosos por meio da internet.

## 6. Que impacto o projeto trará para seu público e para a sociedade?

Este projeto, a partir da produção de conteúdos direcionados ao aprendizado dos idosos, será capaz de auxiliar no processo de inclusão dos idosos no mundo digital, facilitando suas atividades cotidianas.

## 7. Qual é o diferencial/ inovação do projeto em relação ao que já existe?

O diferencial do iSenior em relação ao que já existe é a produção de conteúdo direcionado especificamente aos idosos. Ademais, a plataforma conta com diversos recursos que facilitam a navegação do usuário, tais como a possibilidade de criar uma conta, favoritar artigos e pesquisar por um artigo específico.

## 8. Como o projeto se sustentará? Quais são os mecanismos de monetização?

O projeto se sustentará por meio de parcerias com as empresas cujos serviços são divulgados nos artigos da plataforma. Além disso, será possível vender espaços para que essas empresas possam anunciar suas prestações de serviços, utilizando anúncios pay per click.

## 9. Qual é a jornada do usuário no sistema a ser desenvolvido?

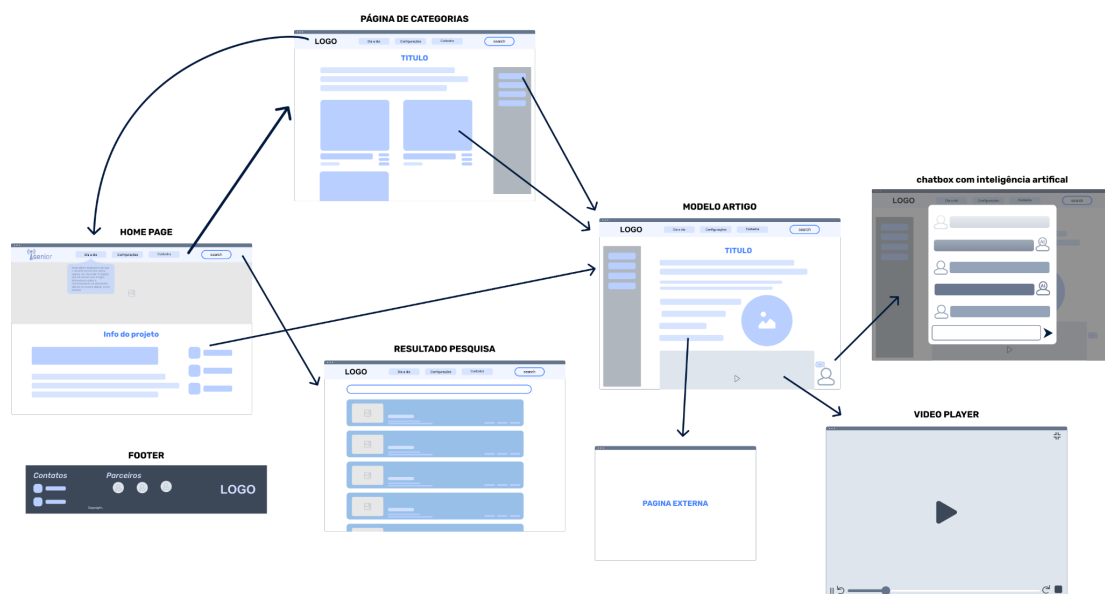


Imagem 1 - Fluxo do usuário (user flow).

Os usuários começam sua trajetória na página sobre o projeto, a qual conta um pouco sobre a ideia por trás da plataforma. A partir desse ponto, é possível ir direto

para algum artigo — por meio dos recomendados —, ir para a área de busca ou para alguma das categorias (Dia a dia, configurações e Cuidados). Na área de busca, o usuário pode buscar por palavras-chave, que filtram os artigos e os mostram na tela. Em cada página de categorias, temos um resumo do assunto tratado nos artigos daquela sessão e uma amostra dos mesmos com um link que direciona ao artigo completo. Em cada tela de artigo temos o texto autoral do projeto, explicando alguma função da internet, acompanhado de um vídeo explicativo. Além disso, como inovação do projeto, teremos uma chatbox com sistema de inteligência artificial que poderá responder às perguntas do usuário sobre o tema tratado no artigo. Assim, tendo solucionado suas dúvidas sobre os diversos temas que falamos sobre no site, o usuário poderá sair contente.

## 10. Quais são as principais entidades, atributos, relacionamento e restrições do banco de dados do projeto?

O projeto possui quatro entidades: usuário, favoritos, artigo e categoria. Cada usuário possui nome completo, nome de usuário, e-mail, senha e id. Além disso, pode possuir seus artigos favoritos. Cada artigo possui nome e id e pertence a apenas uma categoria. Cada categoria possui nome e id e pode possuir diversos artigos.

## 11. Quais são os recursos de sistemas inteligentes e inteligência artificial a serem adotados no projeto?

Será adotado o uso de chatbots, os quais atenderão mais facilmente as necessidades do usuário, tirando suas principais dúvidas sobre como utilizar a plataforma e seus principais recursos. Além disso, o uso de APIs facilitará a implementação do site.