

**CENTRO PAULA SOUZA  
ETEC PROF MARIA CRISTINA MEDEIROS  
Técnico em Informática para Internet Integrado ao Ensino Médio**

**Ana Clara Cordeiro Lima  
Ana Clara Martins dos Santos  
Ariany Santos de Andrade  
Daniel da Silva  
Danielle Trindade Vieira**

**AUTILY  
Aplicativo para pais atípicos e crianças autistas**

**Ribeirão Pires  
2024**

**Ana Clara Cordeiro Lima  
Ana Clara Martins dos Santos  
Ariany Santos de Andrade  
Daniel da Silva  
Danielle Trindade Vieira**

**AUTILY  
Aplicativo para pais atípicos e crianças autistas**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Informática para Internet Integrado ao Ensino Médio da ETEC Prof. Maria Cristina Medeiros, orientado pela Prof. Cíntia Maria de Araújo Pinho, como requisito parcial para obtenção do título de técnico em Informática para Internet.

**Ribeirão Pires  
2024**

## **DEDICATÓRIA**

Dedicamos este trabalho a Deus, fonte de toda inspiração, e a nossos pais e amigos, que nos incentivaram em cada passo.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradecemos à ETEC Prof. Maria Cristina Medeiros por abrir as portas para esse projeto, à Professora Cíntia Pinho pela orientação e dedicação e à psicopedagoga Bruna Soares, cuja colaboração foi essencial para o sucesso desse projeto.

## **RESUMO**

O autismo é uma condição neurodesenvolvimental que impacta a comunicação, a interação social e o comportamento, frequentemente resultando em isolamento social e dificuldades de aprendizado. Diante da falta de recursos e informações para famílias de crianças autistas, o projeto AUTILY foi criado com o objetivo de conectar essas famílias, oferecendo jogos educativos, criação de rotinas e um espaço de troca de experiências. O aplicativo visa promover a inclusão social e melhorar a qualidade de vida das crianças com autismo e de seus familiares. Para o desenvolvimento do AUTILY, foram utilizadas ferramentas como VS Code para programação, XAMPP para servidor local, PHP e MySQL para banco de dados, e HTML, CSS e Javascript para o desenvolvimento do front-end. O aplicativo foi estruturado como um PWA (Progressive Web App), garantindo acessibilidade em dispositivos móveis. Pesquisas com especialistas e famílias foram realizadas para entender as principais necessidades e desafios enfrentados, permitindo que o projeto fosse alinhado com as demandas do público-alvo. A coleta de dados foi realizada com o uso de Google Forms, garantindo o anonimato das informações. O AUTILY foca no suporte emocional e cognitivo, facilitando a vida das famílias e ajudando pais e responsáveis a equilibrar suas rotinas, encontrar apoio com outros cuidadores e acompanhar o desenvolvimento das crianças. A plataforma também busca reduzir o isolamento social e o estresse dos cuidadores, promovendo um ambiente colaborativo, de troca de experiências e fortalecimento dos vínculos familiares.

Palavras chaves: Autismo, Pais, Crianças, Apoio, Aplicativo.

## **ABSTRACT**

Autism is a neurodevelopmental condition that impacts communication, social interaction and behavior, often resulting in social isolation and learning difficulties. Given the lack of resources and information for families of autistic children, the AUTILY project was created with the aim of connecting these families, offering educational games, creating routines and a space to exchange experiences. The application aims to promote social inclusion and improve the quality of life of children with autism and their families. For the development of AUTILY, tools such as VS Code were used for programming, XAMPP for the local server, PHP and MySQL for the database, and HTML, CSS and Javascript for the development of frontend. The application was structured as a PWA (Progressive Web App), ensuring accessibility on mobile devices. Research with experts and families was carried out to understand the main needs and challenges faced, allowing the project to be aligned with the demands of the target audience. Data collection was carried out using Google Forms, guaranteeing the anonymity of the information. AUTILY focuses on emotional and cognitive support, making life easier for families and helping parents and guardians balance their routines, find support with other caregivers and monitor children's development. The platform also seeks to reduce social isolation and stress among caregivers, promoting a collaborative environment for exchanging experiences and strengthening family bonds.

**Keywords:** Autism, Parents, Children, Support, Application

## **LISTA DE ILUSTRAÇÕES**

### **FIGURAS**

Figura 1 Caderno de Sensibilidade.....	20
Figura 2 Pesquisa de Campo .....	22
Figura 3 Comportamento .....	23
Figura 4 Ambiente/Situação.....	24
Figura 5 Interação.....	24
Figura 6 Pesquisa/Dificuldade .....	27
Figura 7 Persona .....	29
Figura 8 Diagrama de Afinidades .....	30
Figura 9 Mapa de Empatia.....	31
Figura 10 Jornada do Usuário .....	32
Figura 11 Mapa de Atores .....	34
Figura 12 Golden Circle .....	35
Figura 13 Cardápio de Ideias.....	36
Figura 14 Canvas .....	38
Figura 15 Instagram.....	40
Figura 16 Facebook .....	40
Figura 17 Faturamento .....	42
Figura 18 Modelo Conceitual do Banco de Dados.....	48
Figura 19 Modelo Lógico do Banco de Dados .....	49
Figura 20 Tela Site .....	50
Figura 21 Tela Site 2 .....	50
Figura 22 Tela Site 3 .....	51
Figura 23 Tela Site 4 .....	51
Figura 24 Tela Site 5 .....	52
Figura 25 Tela Site 6 .....	52
Figura 26 Tela Site 7 .....	53
Figura 27 Login.....	54
Figura 28 Cadastro .....	54
Figura 29 Recuperar Senha.....	55
Figura 30 Início Responsável .....	55

Figura 31 Início Resp. 2.....	56
Figura 32 Início Resp. 3.....	57
Figura 33 Início - Assistente Virtual .....	57
Figura 34 Cadastro Criança.....	58
Figura 35 Atualizar Cadastro .....	58
Figura 36 Rotina Pais .....	59
Figura 37 Plano de Custos .....	59
Figura 38 Tela de Evolução .....	60
Figura 39 Rede de Apoio .....	60
Figura 40 Início da Criança .....	61
Figura 41 Início da Criança 2.....	61
Figura 42 Tela de Jogos .....	62
Figura 43 Jogo das Cores.....	62
Figura 44 Jogo dos Sentidos .....	63
Figura 45 Jogo da Memória .....	63
Figura 46 Jogo de Relacionar.....	64
Figura 47 Rotina da Criança .....	64
Figura 48 Informações do Perfil.....	65

## GRÁFICOS

Gráfico 1 Níveis .....	21
Gráfico 2 Comunicação .....	22
Gráfico 3 Crises .....	23
Gráfico 4 Pesquisa/Rotina .....	25
Gráfico 5 Pesquisa/Pergunta .....	25
Gráfico 6 Pesquisa/Jogos .....	26
Gráfico 7 Pesquisa/Sensor .....	26
Gráfico 8 Investimentos .....	43
Gráfico 9 Custos .....	44

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO .....	10
1.1	Problemática .....	11
1.2	Justificativa .....	13
1.3	Objetivo Geral .....	14
1.3.1	Objetivos Específicos .....	15
1.4	Metodologia .....	15
1.5	Resultados Esperados .....	16
2	REFERENCIAL TEÓRICO .....	17
2.1	O que é o Autismo? .....	17
2.2	Desafios de pais e cuidadores .....	17
2.3	Inclusão de crianças autistas na tecnologia .....	18
3	IMERSÃO .....	19
3.1	Caderno de Sensibilidade .....	19
3.2	Pesquisa de Campo .....	21
3.3	Reunião com a Psicopedagoga .....	27
3.4	Conclusão da pesquisa .....	28
4	ANÁLISE E SÍNTESE .....	29
4.1	Persona .....	29
4.2	Diagrama de Afinidades .....	30
4.3	Mapa de Empatia .....	30
4.4	Jornada do Usuário .....	31
4.5	Problema central do Projeto .....	32
5	IDEAÇÃO .....	33
5.1	Brainstorming .....	33
5.2	Mapa de Atores .....	33

5.3	Golden Circle.....	34
5.4	Cardápio de Ideias .....	35
5.5	Critérios para Desenvolvimento do Projeto .....	36
6	ASPECTOS ESTRÁTEGICOS .....	37
6.1	Canvas .....	37
6.1.1	Público Alvo.....	39
6.1.2	Propostas de valor.....	39
6.1.3	Canais de comunicação .....	39
6.1.4	Relacionamento com o cliente .....	41
6.1.5	Fonte de Receitas .....	41
6.1.6	Recursos Necessários.....	43
6.1.7	Principais Atividades .....	44
6.1.8	Parceiros .....	44
6.1.9	Estrutura de Custos.....	44
7	ANÁLISE DA CONCORRÊNCIA .....	44
7.1.1	Basics: Speech & Social Skills .....	45
7.1.2	Matraquinha: Autismo.....	45
7.1.3	Diferenciais do Autily .....	46
8	PROTÓTIPO.....	47
8.1	Materiais e recursos necessários para o projeto .....	47
8.2	Modelagem de banco de dados .....	47
8.3	Telas.....	49
8.3.1	Telas do aplicativo - Responsável.....	53
8.3.2	Telas do aplicativo – Criança .....	60
9	CONCLUSÃO .....	66
10	REFERÊNCIAS .....	67
	APÊNDICE A - Termos de Uso .....	71

## 1 INTRODUÇÃO

O termo "autismo", cunhado pelo psiquiatra austríaco Leo Kanner em 1943, emerge como uma designação para uma série de sintomas que se manifestam desde o nascimento ou surgem antes dos 3 anos de idade. Originado do grego "autós", que significa "por si mesmo", o autismo é uma condição psiquiátrica que se concentra no indivíduo, refletindo comportamentos centrados em si mesmo. O autismo se caracteriza por uma desordem nos sistemas sensoriais da criança, levando-a a reagir de maneira intensa ou atenuada a estímulos externos. Isso muitas vezes resulta em um afastamento das interações sociais, à medida que a criança busca refúgio em seu próprio mundo interior para evitar estímulos avassaladores. Essa anomalia, geralmente detectada nos primeiros três anos de vida, afeta as habilidades de comunicação e interação social, sendo definida como Transtorno do Espectro Autista (TEA) pelo DSM-5. (Silva,2017).

A compreensão e o suporte para indivíduos com autismo e suas famílias é uma pauta pouco aprofundada para apoiar. A falta de informações e recursos atualizados para pais de autistas é um problema persistente. Estudos recentes apontam que a ausência de dados confiáveis é um grande obstáculo. O último levantamento significativo sobre a prevalência do autismo no Brasil na data de 2014, quando a OMS estimou cerca de 2 milhões de pessoas com Transtorno do Espectro Autista (TEA) no país. Essa lacuna de informações atualizadas demonstra a necessidade urgente de mais pesquisas e dados confiáveis para melhorar o suporte às famílias. (Câmara dos deputados, 2014).

Existe hoje um caso de autismo a cada 110 pessoas. Dessa forma, estima-se que o Brasil, com seus 200 milhões de habitantes, possua cerca de 2 milhões de autistas. São mais de 300 mil ocorrências só no Estado de São Paulo. Contudo, apesar de numerosos, os milhões de brasileiros autistas ainda sofrem para encontrar tratamento adequado. Apesar de o autismo ter um número relativamente grande de incidência, foi apenas em 1993 que a síndrome foi adicionada à Classificação Internacional de Doenças da Organização Mundial da Saúde. A demora na inclusão do autismo neste ranking é reflexo do pouco que se sabe sobre a questão. Ainda nos dias de hoje, o diagnóstico é impreciso, e nem mesmo um exame genético é capaz de afirmar com precisão a incidência da síndrome. (Silva,2017).

A tecnologia desempenha um papel vital no apoio a pacientes com uma variedade de problemas cognitivos, incluindo autismo. Ferramentas digitais, aplicativos e dispositivos interativos são usados para monitorar e acompanhar o progresso do paciente e facilitar a comunicação entre responsáveis, cuidadores e profissionais de saúde. Um software específico pode auxiliar nas atividades diárias, melhorar as habilidades sociais e cognitivas e fornecer estimulação sensorial controlada. Além disso, as plataformas online e as comunidades virtuais permitem a troca de informações e experiências, proporcionando apoio e recursos valiosos aos pacientes e aos seus cuidadores. Dessa forma, a tecnologia e o autismo podem se tornar aliados na busca por informações seguras e atualizadas, proporcionando melhor acompanhamento e qualidade de vida às pessoas com autismo. (Marques,2024).

### **1.1 Problemática**

O Transtorno do Espectro Autista (TEA) constitui uma problemática significativa, impactando diretamente o bem-estar e o desenvolvimento dessas crianças. Nos Estados Unidos, a prevalência de TEA é de aproximadamente 1 em cada 36 crianças, conforme dados tirados da matéria de Paiva (2024) uma pesquisa de CDC (Centro de Controle e Prevenção de Doenças), enquanto no Brasil, estima-se que cerca de 1 em cada 54 crianças tenha o transtorno, segundo a Organização Mundial da Saúde (OMS). Essa elevada incidência torna ainda mais crítica a necessidade de recursos apropriados. No entanto, muitos pais relatam dificuldades em acessar informações claras e confiáveis sobre diagnósticos, terapias e estratégias educacionais. Essa carência de suporte é exacerbada pela insuficiência de profissionais especializados e serviços de apoio adequados. (Revista gaúcha ,2021)

A falta de recursos informativos para pais de autistas estão cada vez mais presentes no país, no Brasil tem uma profunda ausência de informações e dados atualizados sobre o autismo. Para se ter uma ideia, um dos últimos dados que se tem notícia é de 2010, e vem de um estudo da OMS (Organização Mundial de Saúde) que cita o país como tendo aproximadamente 2 milhões de pessoas com espectro autista. (Alejandro,2023).

Todavia, a sociedade brasileira ainda enfrenta um sério problema de capacitismo, isto é, tem dificuldades de entender a importância da inclusão de

pessoas com deficiência e, muitas vezes, enxergam elas como um problema ou fardo, o que impacta diretamente no desenvolvimento de tecnologias e políticas públicas direcionadas para esse público. (Negrão & Sá, 2023).

A escola também, recebe crianças com dificuldades em se relacionar, seguir regras sociais e se adaptar ao novo ambiente. Esse comportamento é logo confundido com falta de educação e limite. E por falta de conhecimento, alguns profissionais da educação não sabem reconhecer e identificar as características de um autista, principalmente os de alto funcionamento, com grau baixo de comprometimento. Os profissionais da educação não são preparados para lidar com crianças autistas e a escassez de bibliografias apropriadas dificulta o acesso à informação na área. (Santos, 2008).

O isolamento das crianças com TEA devido à falta de compreensão é um problema grande relevância, que afeta significativamente o desenvolvimento social e emocional dessas crianças. A falta de compreensão sobre o autismo por parte de professores, colegas e a comunidade em geral contribui para o isolamento dessas crianças. Segundo um relato de Cristiane mãe da criança Isabella que foi diagnosticada com autismo no grau severo, ela alega que a escola estava preparada e que já tinha tido outros alunos autistas. Mas, na prática, o que a família viu foi decepcionante. “Certa vez, a terapeuta dela foi na escola de surpresa e viu que ela estava sendo totalmente excluída na sala. Nem mesmo a professora chegava perto dela. Na hora do lanche, ela ficava numa mesa sozinha enquanto as outras crianças se reuniam numa mesa juntas. A terapeuta foi perguntar o que estava acontecendo e a professora comentou que ela não tinha muito conhecimento sobre autismo”. Essa exclusão como dito pela mãe não afeta somente a criança, mas também seus familiares, como ela mesma que foi diagnosticada com depressão e seu outro filho que foi ofendido em suas redes sociais pelo fato de ter uma irmã autista. (Portal Autismo em Dia,2020)

A inclusão de pessoas autistas na tecnologia enfrenta significativas barreiras, é importante todo tipo de produto ou sistema que sejam otimizados para pessoas com algum déficit. Assim, esses equipamentos aprimoram o aprendizado, o trabalho e a vida diária dessas pessoas. Por isso, o objetivo é sempre aumentar, manter ou melhorar as capacidades funcionais. Imagine todas as habilidades que o autista que você conhece, seja criança, adolescente ou adulto, vem se esforçando para aprender.

A tecnologia pode ajudar para que tarefas escolares, sociais e vocacionais sejam feitas com mais independência. (Portal Autismo em Dia,2020)

Portanto, o projeto proporcionando uma rede de apoio mais abrangente e acessível promovendo campanhas de conscientização e treinamento específico para educadores e a comunidade em geral e melhorar a compreensão e aceitação das pessoas com TEA, facilitando sua inclusão e bem-estar social, o projeto é um passo para esse acontecimento, por isso o público buscado é em relação às crianças e seus pais, demonstrando assim, que a compreensão começa desde cedo.

## **1.2 Justificativa**

Este projeto visa preencher a lacuna da falta de informações e recursos adequados para famílias de crianças com Transtorno do Espectro Autista, oferecendo uma plataforma online que conecta as famílias, proporcionando um espaço para troca de experiências, acesso a informações atualizadas e recursos pedagógicos. Através de grupos de apoio online, fóruns de discussão e materiais educativos personalizados, o projeto busca fortalecer a rede de apoio das famílias, promover a inclusão social das crianças e melhorar a qualidade de vida de todos os envolvidos. Para a saúde e bem-estar, ajudar a reduzir o isolamento social e o estresse dos cuidadores, proporcionando ferramentas para o desenvolvimento de habilidades sociais e comunicação das crianças, e estimular a criação de rotinas que promovem o bem-estar das mesmas. Reduzir as desigualdades, oferecer um acesso equitativo a informações e recursos, reduzindo as disparidades entre famílias com e sem acesso a serviços especializados, e promover a inclusão social das crianças com TEA.

Ao oferecer um ambiente virtual seguro e acolhedor, o projeto contribui para o empoderamento dos pais, que se sentem mais preparados para lidar com os desafios do dia a dia e para defender os direitos de seus filhos. Segundo Isaura e Michele “Evidencia-se, ainda, a necessidade da criação de programas de acompanhamento familiar multidisciplinar, bem como a de programas de grupos de convivência que possibilitem a troca de experiências entre progenitores e filhos com deficiência. Oportunizar o trabalho terapêutico entre progenitores e seus filhos, de forma sistêmica, permitirá dirimir e elaborar sentimentos, e buscar soluções que contemplem a reestruturação familiar.” O projeto promove a troca de conhecimentos e

experiências entre os participantes, fomentando a construção de uma comunidade mais inclusiva e solidária. (Revista da SPAGESP,2015)

É importante destacar que possuir material de apoio com informações que tragam segurança é importante para todos e por meio de debate é que possível que mais pessoas tenham conhecimento sobre o transtorno, mais famílias saibam procurar um diagnóstico para suas crianças e, o mais importante, para que mais pessoas com transtorno do espectro Autista tenham melhor qualidade de vida. E como grande parte dos avanços que precisa passar pela criação de políticas públicas, a relação é diretamente proporcional: quanto mais falamos sobre o assunto, mais relevância ele passa a ter. E assim, pesquisas como a de prevalência do autismo que ainda não existem, por exemplo, podem ser criadas e se tornar ferramentas importantes para que saibamos melhor quem são, onde estão e o que podemos fazer pelas pessoas com transtornos do espectro autista. (Cioffi,2023)

Um exemplo é o conforto sentido com a previsibilidade para muitas pessoas com autismo, a rotina é essencial, contribuindo para seu bem-estar nas atividades diárias. Isso porque uma rotina clara e previsível pode reduzir a ansiedade e o estresse, além de fornecer uma sensação de segurança e estabilidade. (Bifano,2023). Além disso, é relevante para todos o debate sobre o TEA, pois possibilita que mais pessoas tenham conhecimento sobre o transtorno, mais famílias saibam procurar um diagnóstico para suas crianças e, o mais importante, para que mais pessoas com Transtorno do Espectro Autista tenham melhor qualidade de vida. Como o argumento de Cioffi (2023) cita, discutir sobre o assunto amplia sua relevância, e assim, pode levar à criação de políticas públicas e pesquisas sobre a prevalência do autismo, fornecendo ferramentas importantes para melhor compreensão e apoio de tal população.

### **1.3 Objetivo Geral**

O projeto visa desenvolver uma plataforma que permita aos pais de crianças autistas gerenciar e acompanhar a rotina de seus filhos de maneira eficaz e mostrar seu desenvolvimento.

### 1.3.1 Objetivos Específicos

Os objetivos específicos são:

- Facilitar a organização da rotina de crianças autistas;
- Promover a comunicação eficaz entre pais e profissionais de saúde;
- Oferecer ferramentas que incentivem o desenvolvimento pessoal e autonomia das crianças;
- Jogos que estimulam o desenvolvimento da criança;

### 1.4 Metodologia

Segundo os conceitos de Richardson et al. (1999, p. 22), "método é o caminho ou a maneira para se chegar a um determinado fim ou objetivo, e metodologia são os procedimentos e regras utilizadas por determinado método". Para este projeto de conclusão de curso a metodologia foi baseada em entrevistas com pessoas que têm experiência e conhecimento no tema. As chamadas foram gravadas com o total consentimento da profissional, e o acesso a um grupo de pais de crianças neuro divergentes foi feito através da pedagoga Bruna, que tem estudos e experiência na área. É importante ressaltar que todas as ligações foram realizadas com total conhecimento e permissão.

As entrevistas ocorreram pelo Google Meet e seguiram um roteiro de perguntas, abordando temas como comunicação social, alimentação, crises, jogos e interesses em comum, entre outros. Para o desenvolvimento do projeto, utilizou-se o VS Code como ambiente de programação. Além disso, foram usados Excel, Word, Canva e várias outras ferramentas para ajudar no desenvolvimento do Autily, todos os dados coletados por meio do Google Forms foram tratados de forma totalmente anônima, sem a necessidade de mostrar informações pessoais.

Durante o processo, enfrentaram-se alguns desafios, pois o autismo ainda é um tabu na sociedade. A falta de informações claras sobre o assunto contribui para a exclusão social e a falta de visibilidade, o que atrasou o andamento do projeto em algumas ocasiões. Esse estudo ajuda a entender melhor o TEA para quem não está familiarizado com o tema e oferece suporte emocional e cognitivo para as crianças ou

jovens que convivem com o transtorno, facilitando a vida de mães e pais de crianças atípicas.

### **1.5 Resultados Esperados**

Espera-se que através desse projeto, pais e responsáveis de crianças atípicas consigam conciliar seus trabalhos diários com a rotina do seu filho e consigam conversar entre si e se sentir mais confiantes na criação de seus filhos e mostrar suas experiências com a maternidade ou paternidade ajudando os outros responsáveis e vendo também as habilidades dos seus filhos pelos jogos.

De início acredita-se que o projeto iniciara com psicólogos parceiros, eles ajudariam os pais com chamadas e conversas e com o tempo através de indicações e propagandas se espalhar pelo Brasil, ajudando a todos, e assim muitos pais conseguiram melhorar sua rotina e saúde mental.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1 O que é o Autismo?

O Transtorno do Espectro Autista (TEA) é uma condição neurodesenvolvimental complexa e heterogênea. De acordo com o Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM-5), o TEA é caracterizado por déficits persistentes na comunicação social e na interação social em múltiplos contextos, bem como por padrões restritos e repetitivos de comportamento, interesses ou atividades. Esses déficits se manifestam na presença de déficits na comunicação não verbal e na capacidade de desenvolver, manter e compreender relacionamentos; na presença de comportamentos restritos e repetitivos; e na presença de hiper ou hipossensibilidade a estímulos sensoriais. (American Psychiatric Association, 2013).

### 2.2 Desafios de pais e cuidadores

O diagnóstico de Transtorno do Espectro Autista (TEA) em uma criança representa um marco significativo na vida de uma família, trazendo consigo uma série de desafios e mudanças. A família desempenha um papel crucial nesse processo, tanto no apoio quanto no recebimento de cuidados. No entanto, essa dinâmica familiar pode ser complexa, com sentimento de insegurança, impotência e medo frequentemente presentes.

Um dos primeiros desafios enfrentados pelas famílias após o diagnóstico é a negação da condição. Essa fase é comum e pode ser comparada a um "luto simbólico", no qual os pais vivenciam a perda da ideia de um filho "perfeito". Essa negação é um mecanismo de defesa natural, mas com o tempo, a aceitação da realidade se torna fundamental para que a família possa buscar o apoio necessário.

A preocupação com o futuro da criança é outro aspecto que pode dificultar a aceitação do diagnóstico. Os pais naturalmente se questionam sobre as possibilidades e limitações de seus filhos, o que gera ansiedade e incerteza. Essa preocupação é compreensível, mas pode ser minimizada com informações precisas sobre o TEA e com o acompanhamento de profissionais especializados. (Gomes, 2023).

### **2.3 Inclusão de crianças autistas na tecnologia**

A inclusão de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA) tem despertado desafios e dúvidas. A criança com TEA tem o direito de ser educada num ambiente regular, onde a escola proceda às adaptações adequadas no processo de ensino e aprendizagem, a fim de descobrir respostas para o direito de todas terem à educação de qualidade, que considere as suas necessidades (Lopes, 2011).

Neste aspecto, as tecnologias podem apresentar-se como importantes ferramentas, tanto de uso pessoal quanto educacional, para auxiliar no desenvolvimento de crianças com TEA. Dentre as vantagens, encontram-se o acesso à informação de forma rápida, flexível, em tempo real e de qualquer lugar. Isso torna a tecnologia um recurso eficaz no atendimento das necessidades específicas das pessoas com transtornos, ou déficits, como no caso de crianças com Transtorno do Espectro Autista (Fernandes et al, 2014).

### **3 IMERSÃO**

A Imersão é a primeira fase do processo de Design Thinking, essa fase é conhecida como "descoberta" com o objetivo de se aproximar do problema que deseja resolver, tanto do ponto de vista da empresa quanto do cliente. Esta etapa pode ser dividida em duas partes: imersão preliminar, que busca o entendimento inicial do problema e a imersão em profundidade são identificadas necessidades e oportunidades por meio de pesquisas elaboradas. (MJV Team, 2022).

Para o projeto Autily houve pesquisas de campo e reunião com uma especialista sobre o autismo, com o objetivo de atender a aperfeiçoar o projeto, utilizando os métodos do Design Thinking.

#### **3.1 Caderno de Sensibilidade**

Segundo o Portal MJV Innovation (2016), os cadernos de sensibilidade são ferramentas que coletam informações sobre as pessoas e seus contextos. Eles são úteis para reunir informações do público-alvo, facilitando a execução de projetos.

**Figura 1 Caderno de Sensibilidade**

Situação	Reação
Falta de recursos e informações para pais de autistas	
Poucos jogos online para habilidades sensoriais	
Compartilhar experiencias e vivencias sobre os filhos com outros pais	
Ter material de apoio com informações que tragam segurança	
Isolamento das criança autistas devido a falta de compreensão	
Falta de inclusão dos autistas na tecnologia	
Se sentir deslocado por não ter recursos que supram suas necessidades e desafios	
Conforto sentido com a previsibilidade do seu dia	
Dificuldade em ser compreendido por pessoas ao seu redor	
Excesso de telas pode ser prejudicial	

Fonte: Autily, 2024

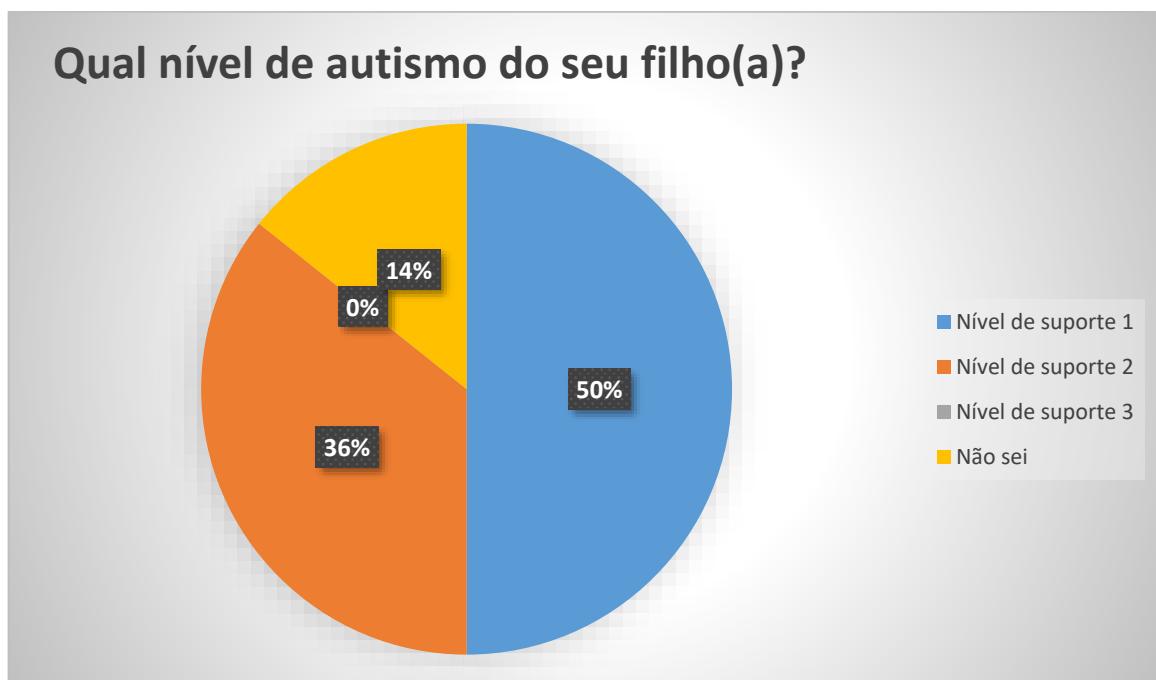
O caderno de sensibilidade desse projeto foi elaborado a partir dos problemas e questionamentos do público-alvo, buscando simular reações (felizes ou tristes) em

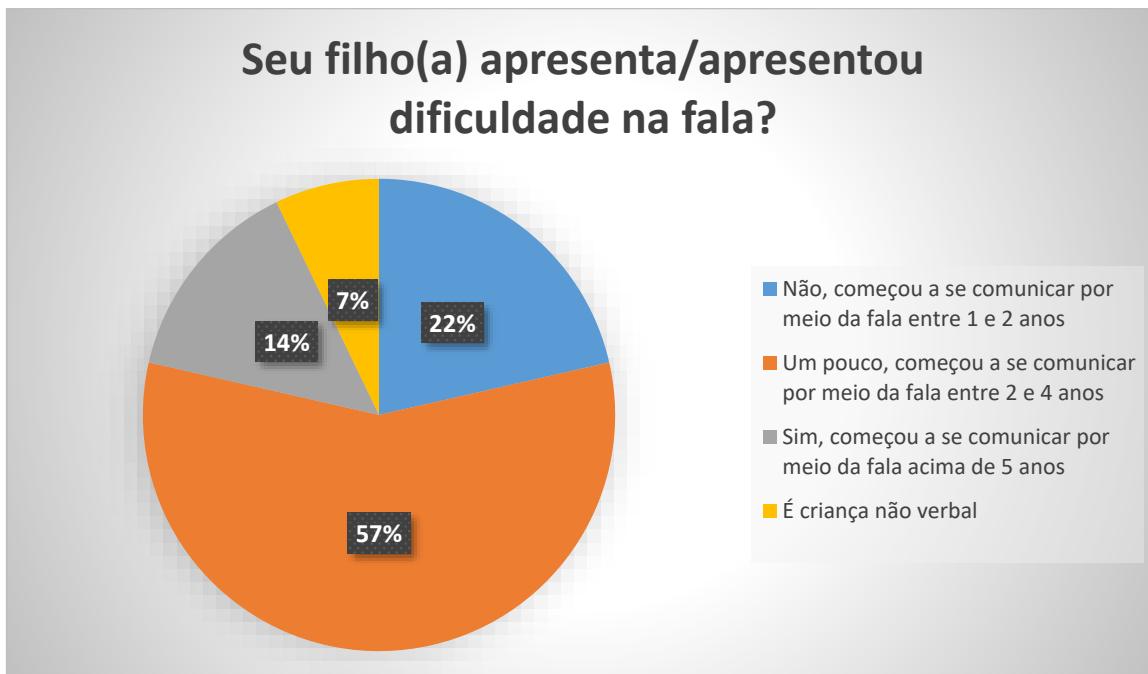
relação à situação apresentada, que neste caso aborda as dificuldades enfrentadas por pais de crianças autistas.

### 3.2 Pesquisa de Campo

A pesquisa teve como objetivo entender o funcionamento do autismo e o cotidiano dos mesmos, os dados foram coletados em abril através do Google Forms com 14 respostas, e uma reunião com uma psicopedagoga. Os dados foram analisados para identificar padrões. Os principais achados mostram que como cotidiano dos pais é uma tarefa difícil e os principais padrões entre as crianças, o que sugere a necessidade de ferramentas sobre o tema e a necessidade de inovações.

Gráfico 1 Níveis



**Gráfico 2 Comunicação**

Fonte: Autily, 2024

Em relação a alimentação, seu filho (a) apresenta seletividade alimentar? Se sim, quais alimentos ele come? Quais causam rejeição?

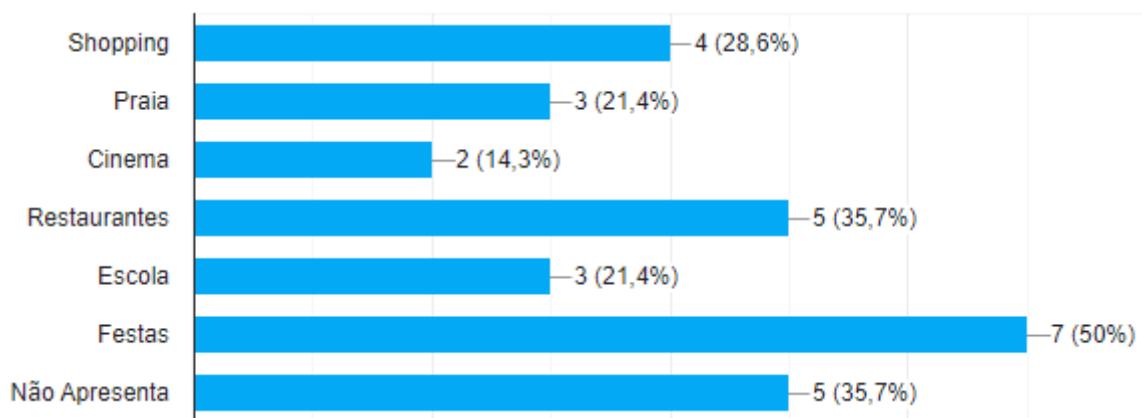
**Figura 2 Pesquisa de Campo**

	Resposta 01	Resposta 02	Resposta 03	Resposta 04	Resposta 05	Resposta 06	Resposta 07
	NÍVEL DE SUPORTE 1	"Sim, ele não come nada na cor verde. Além de não comer legumes e verduras também não come frutas com consistência muito molhada como a manga por exemplo."	"Sim, ele não come todos os tipos de fruta. Comidas pastosas. Massas"	"Come diversos alimentos, exceto doces e comidas pastosas."	"Sim apresenta seletividade. Ele come arroz, batata frita, banana, maçã, melancia. Não gosta de carnes, feijão, ovos, verduras e legumes"	"Não aceita texturas gelatinosas ou mole. Ex: miniauditório, gelatina..."	"Sim, alimentos pastosatos, grãos de feijão e legumes inteiros."
NÍVEL DE SUPORTE 2	Resposta 01	Resposta 02	Resposta 03	Resposta 04	Resposta 05		
	"Ele escolhe, não come verduras legumes e frutas nenhuma "	"Come arroz com caldo de feijão, rejeita a maior parte das proteínas como carne, ovo e tb legumes. Era bem mais seletivo, está melhorando aos poucos."	"Sim, carnes e alimentos pastosos"	"Arroz, feijão, carnes no geral, pão, leite, café e queijo"	"Ela não gosta de grãos, não come muita carne"		
NÃO SABE QUAL É O NÍVEL DE SUPORTE	Resposta 01	Resposta 02	Resposta 03				
	"Sim, alimentação: arroz puro, detalhe: come com a mão, frango assado de padaria, hambúrguer frito e calabresa crua, aqui ele come com garfo, e macarrão as vezes com carne moída as vezes com molho aqui tbm come com garfo; fruta: banana e maçã, aqui come com a mão; suco tem q ser vermelho morango ou groselha e agr uva, mas td de saquinho nada natural; biscoito wafer de morango, no copinho, e o leite q ele não dispensa por nada. Ele rejeita legumes; feijão e td q for pastoso, ele cheira td antes de comer"	"Só toma leite minha comida não come"					

Fonte: Autily, 2024

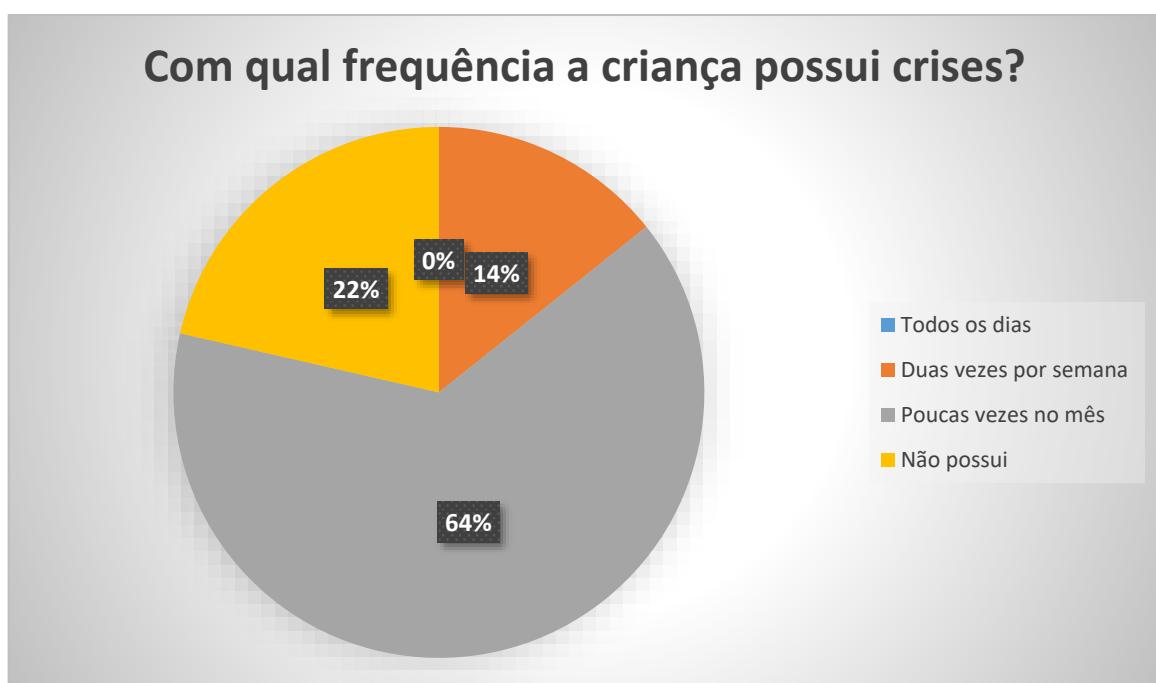
Em quais locais seu filho (a) apresenta incômodo, desconforto e mudança de comportamento?

**Figura 3 Comportamento**



Fonte: Autily, 2024

**Gráfico 3 Crises**



Fonte: Autily, 2024

Se sim, que situações, ambientes geralmente causam essas crises? De que forma essas crises são regularizadas? (em caso de não haver resposta, escreva 'não')

**Figura 4 Ambiente/Situação**

	Resposta 01	Resposta 02	Resposta 03	Resposta 04	Resposta 05	Resposta 06	Resposta 07
NÍVEL DE SUPORTE 1	"Não tem um ambiente específico. As crise podem acontecer em casa ou fora. "	"Como o autismo dele vem junto com a birra. Não conseguimos ainda saber quando é crise ou não"	"Não"	"Barulho, lugares cheios de gente, quando é incomodado, quando é contrariado. Quando sai da rotina. Se regulariza com muita paciência e compreensão."	"Geralmente o barulho o desregula ou o contato de pessoas estranhas, não gosta que pessoas que ele não conhecem encostem nele."	"Não"	"Geralmente quando são impostas as regras ou quando surge provocações de colegas."
NÍVEL DE SUPORTE 2	"Quando precisar ir a escola e ele não quer"	"Normalmente quando contrariado ou exposto a muito barulho por muito tempo. Sai do ambiente e o abraço."	"Ambientes barulhentos"	"Quando estamos em locais muito cheios ou quando ele quer muito algo e não pode ter naquele momento"	"Não"		
NÃO SABE QUAL É O NÍVEL DE SUPORTE	Resposta 01	Resposta 02					
	"Geralmente eu deixo ele descarregar a energia dele e dps me procurar, pois ele não deixa que pegue nele, mas eu tenho q ficar próxima dele"	"Não"					

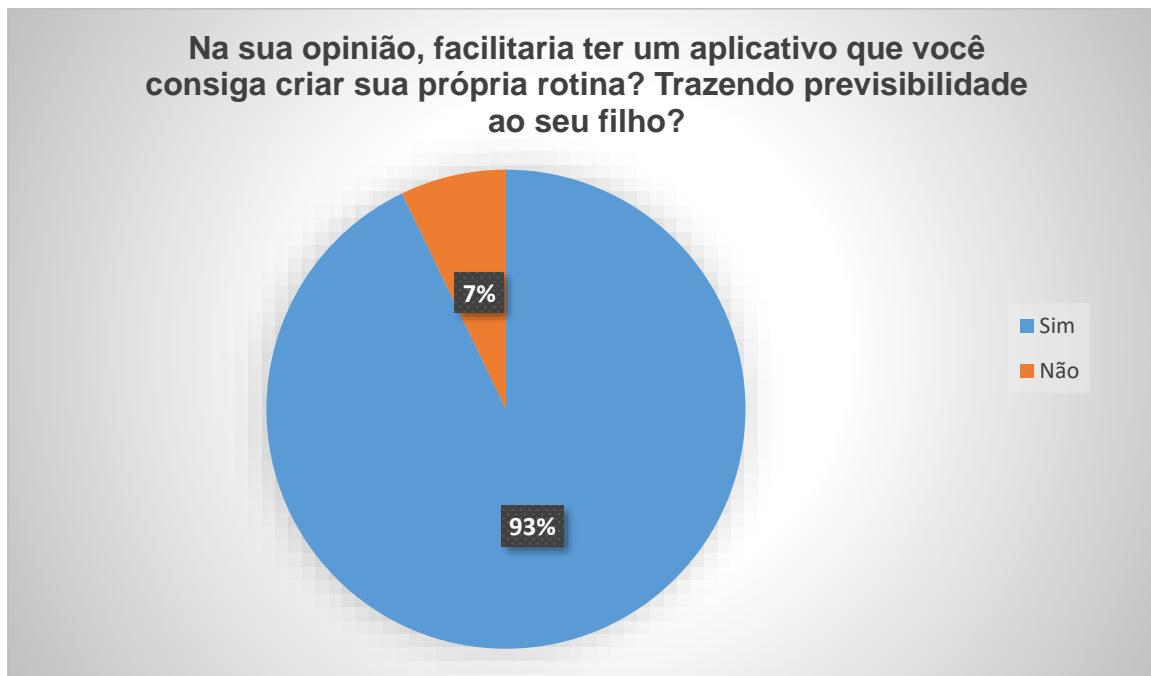
Fonte: Autily, 2024

Como seu filho se comporta socialmente? Ele consegue interagir de algum modo? Ele consegue interagir com criança ou só com adultos? Explique de que forma.

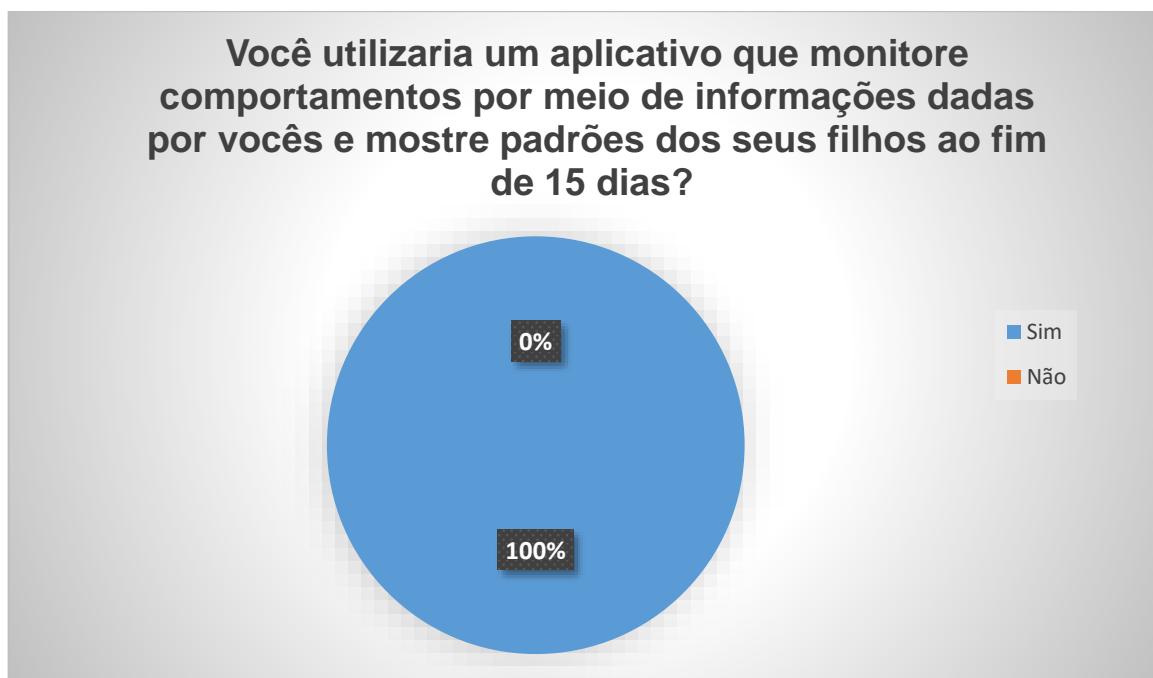
**Figura 5 Interação**

	Resposta 01	Resposta 02	Resposta 03	Resposta 04	Resposta 05	Resposta 06	Resposta 07
NÍVEL DE SUPORTE 1	"Ele interage normalmente"	"Depende do ambiente"	"Começou a interagir com crianças da mesma idade agora, com 6 anos, porém com adultos interage bem."	"Ele é reservado, interage com quem interage com ele, porém não gosta de conversar. Quando está no meio de outras crianças sempre ocorre desentendimentos. Tem dificuldades em cumprir regras."	"Ele interage com pessoas que se interessam pelos interesses dele, no momento, anime. Em brincadeiras, quando aceita a interação é com crianças mais novas. Com pares da mesma idade ou adultos sua interação é pouca."	"Interage quando quer com crianças e adultos quando é do seu interesse"	"Consegue interagir, mas na maioria das vezes acabam em conflitos."
NÍVEL DE SUPORTE 2	Resposta 01	Resposta 02	Resposta 03	Resposta 04	Resposta 05		
NÃO SABE QUAL É O NÍVEL DE SUPORTE	Resposta 01	Resposta 02					
	"Ele fica na dele geralmente mas perto de mim, as vezes interage tanto com crianças quanto com adulto"	"Com criança e adulto."					

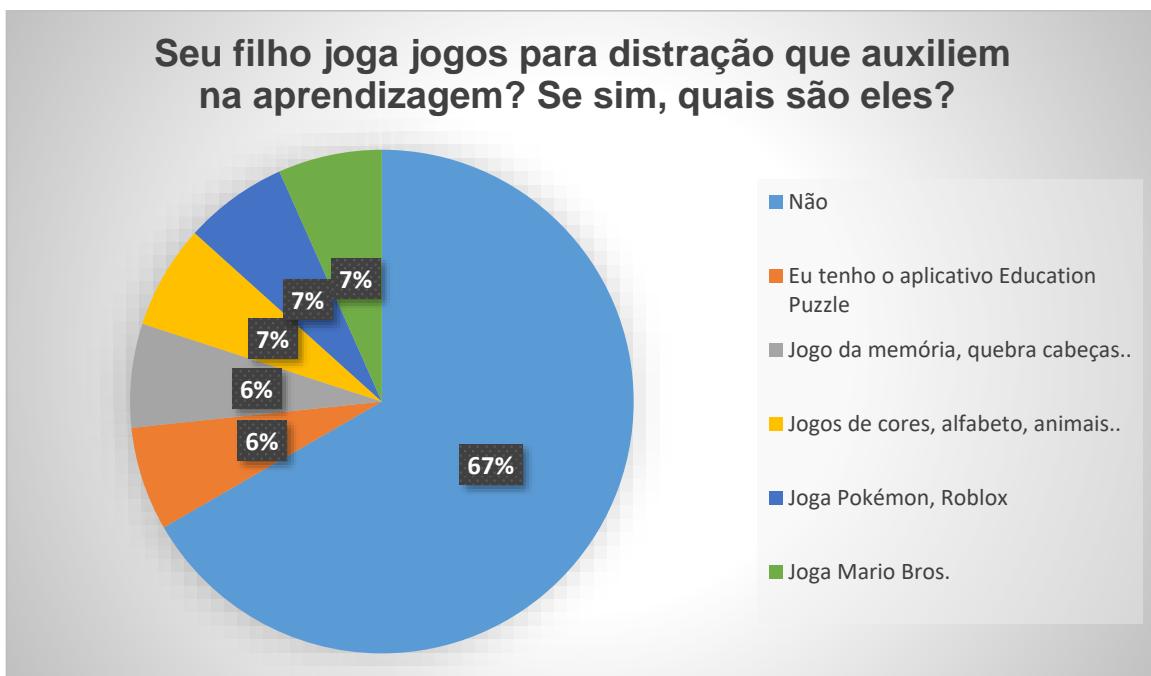
Fonte: Autily, 2024

**Gráfico 4 Pesquisa/Rotina**

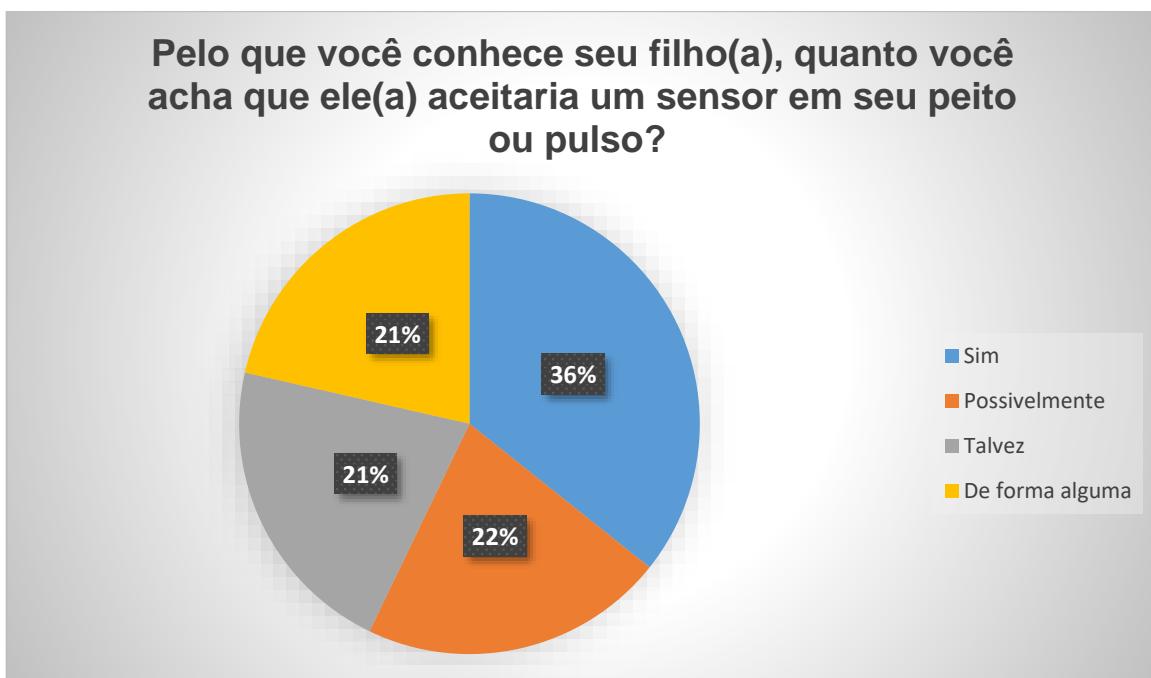
Fonte: Autily, 2024

**Gráfico 5 Pesquisa/Pergunta**

Fonte: Autily, 2024

**Gráfico 6 Pesquisa/Jogos**

Fonte: Autily, 2024

**Gráfico 7 Pesquisa/Sensor**

Fonte: Autily, 2024

Seu filho possui dificuldades sensoriais? Nos conte o que causam esse incômodo.

**Figura 6 Pesquisa/Dificuldade**

	Resposta 01	Resposta 02	Resposta 03	Resposta 04	Resposta 05	Resposta 06	Resposta 07
NIVEL DE SUPORTE 1	"Não"	"Arthur não tem problemas nenhum com lugares com músicas mas lugares com muita gente desconhecida ele não consegue ficar. Percebi isso numa passeata que fomos do dia do autista na Cidade"	"Sim, fala com tom de voz muito alto e tem dificuldade com alguns tipos de barulho."	"Sim, ele não gosta de barulho, cheiro forte, iluminação forte, pois o deixa irritado e lhe causa dores de cabeça. Tem dificuldades em aceitar alimentos com textura ou gosto diferentes do habitual."	"Ele tem muita sensibilidade ao toque, a sons e texturas. Não usa roupas com etiquetas ou qualquer coisa que apresente textura que não o agrada. Precisa ter um sensor no corpo é algo fora de cogitação. Como sugestão: um aplicativo que a criança ou os familiares preencham com as ações/dados que precisam ser registrados."	"Sim com textura gosmenta"	"Não"
NIVEL DE SUPORTE 2	"Corta cabelo pentear lavar . Lava as mãos"	"Mexer no cabelo dele, roupa molhada. Um pingo é motivo de choro".	"Sim, contato físico, alguns tipos de tecido"	"Geralmente a texturas alimentares que foge dos que ele gosta de comer citados na resposta anterior."	"Não"		
NÃO SABE QUAL É O NIVEL DE SUPORTE	Resposta 01 "Sim, se ele andar descalço ele senta p limpar os pés, as mãos agr ele está conseguindo ficar mais tempo com ela suja, tipo qnd come chocolate"	Resposta 02 "Sim texturas"					

Fonte: Autily, 2024

### 3.3 Reunião com a Psicopedagoga

A reunião aborda a criação de um aplicativo para o TCC sobre autismo, destaca a realidade crescente de crianças autistas e a necessidade de planos educacionais individualizados. A discussão também menciona o uso de aplicativos e jogos como ferramentas para melhorar a comunicação e o aprendizado dessas crianças.

Discute um projeto que ajuda pais de crianças autistas, destacando a necessidade de desenvolver um aplicativo para apoiar os mesmos. A conversa aborda a crescente inclusão de crianças autistas e a importância de estratégias educacionais adaptadas.

Essa conversa aborda a importância da comunicação alternativa para crianças, especialmente aquelas com dificuldades, como o autismo, e como os jogos podem ser utilizados para facilitar criar uma comunicação alternativa através deles.

A Bruna (neuro psicopedagoga) aborda a importância da rotina para crianças autistas, destacando a necessidade de aplicativos que ajudem na organização diária e no apoio aos pais também aborda a pressão social e os desafios enfrentados pelas famílias, além de sugerir a criação de comunidades de apoio online. Por fim, enfatiza

a necessidade de informações claras sobre autismo para combater preconceitos e melhorar a compreensão geral.

### **3.4 Conclusão da pesquisa**

A pesquisa de campo realizada serviu de grande auxílio para o andamento do projeto e forneceu informações importantes sobre o autismo. Através da coleta e análise de dados obtidos de 14 participantes, foi possível identificar que 50% das crianças autistas participantes das pesquisas possuem autismo com nível de suporte 1; 57% das crianças tiveram atraso de fala; A seletividade alimentar varia a cada criança; 50% das crianças apresentam mudanças de comportamento em ambientes como festas; 64,3% possuem crises poucas vezes no mês e geralmente são dadas em ambientes barulhentos; A interação social entre elas depende da personalidade da criança; 92,9% dos pais dizem que um aplicativo com criação de rotina seria de grande ajuda esses achados sugerem que a necessidade de melhorias na área, e destacam a importância de materiais voltados para o autismo. A pesquisa contribui significativamente para Autily.

## 4 ANÁLISE E SÍNTSE

A análise e síntese é a etapa que observa os problemas e produz a organização das informações e busca constatar oportunidades novas e adquirir solução a desafios encontrados.

Essa etapa também ajuda a olhar os problemas que foram expressados na pesquisa de campo e estabelecer uma forma de melhoraria ao aplicativo e no domínio do usuário. (Personalité,2020)

### 4.1 Persona

A persona é um personagem fictício, que é usado como o cliente perfeito para o projeto.

Para compreender melhor veja o exemplo de Fernanda Souza de 33 anos, uma mãe solo que trabalha em home office para conseguir cuidar da sua filha Manuela de 4 anos de idade autista nível 2 de suporte.

**Figura 7 Persona**

**FERNANDA SOUZA,  
33 ANOS**

Mãe solo de criança autista de 4  
anos  
📍 Santo André, ABC Paulista

Fernanda Souza é uma mãe solteira, que trabalha em casa para cuidar da filha Manuela que foi diagnosticada com autismo com nível 2 de suporte com um 1 ano de idade.

Fernanda não tinha contato com o autismo então quando ela descobriu o autismo em sua filha foi algo difícil e complicado pra ela ainda mais sem o apoio do pai da menina.

Fernanda enfrenta diversos desafios como a falta de rotina estruturada, devido a exigência de manter a organização de todas as atividades e terapia e conciliar isso com o trabalho.

A falta de apoio, Fernanda se sente isolada e sem pessoas que entendem o que ela passa, ela queria pessoas para falar sobre suas maiores dificuldades e como é difícil a vida de uma mãe solo com uma filha autista em casa.

Fonte: Autily, 2024

Fernanda procura criar uma rotina bem estruturada para a filha pois precisa reconciliar seu trabalho e o cuidar da menina, ela também se sente sozinha pois não

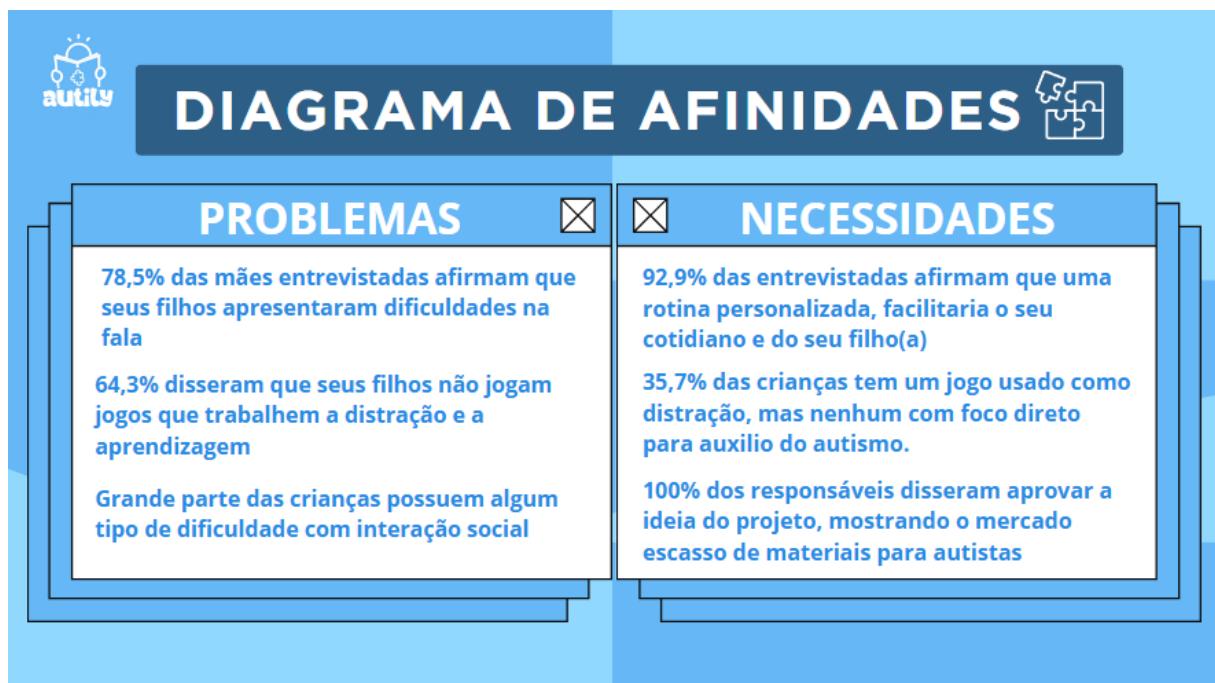
tem com quem compartilhar suas dificuldades e suas dores com ninguém, gostaria também de algo para distrair sua filha como jogos educacionais.

O aplicativo Autily auxilia o quesito para criar a rotina para as crianças e o chat de apoio para os pais que se sentem só e também contém a parte de jogos para ajudar as crianças.

#### 4.2 Diagrama de Afinidades

Um diagrama de afinidade é uma ferramenta utilizada para a organização de um grupo de ideias que deseja observar as semelhanças, problemas, melhorias, soluções, com o objetivo de identificar padrões e temas comuns entre as informações adquiridas, facilitando a análise e a tomada de decisões dentro de um trabalho. (Abreu, 2021).

**Figura 8 Diagrama de Afinidades**



Fonte: Autily, 2024

#### 4.3 Mapa de Empatia

Mapa da Empatia é um recurso utilizado para conhecer melhor o seu cliente. A partir dele, é possível detalhar a personalidade do cliente e compreendê-la melhor. (Dourado, 2024).

Com base nas pesquisas realizadas pelo grupo Autily, 6 perguntas foram feitas para identificar o público alvo, assim conhecendo suas dores e necessidades.

**Figura 9 Mapa de Empatia**



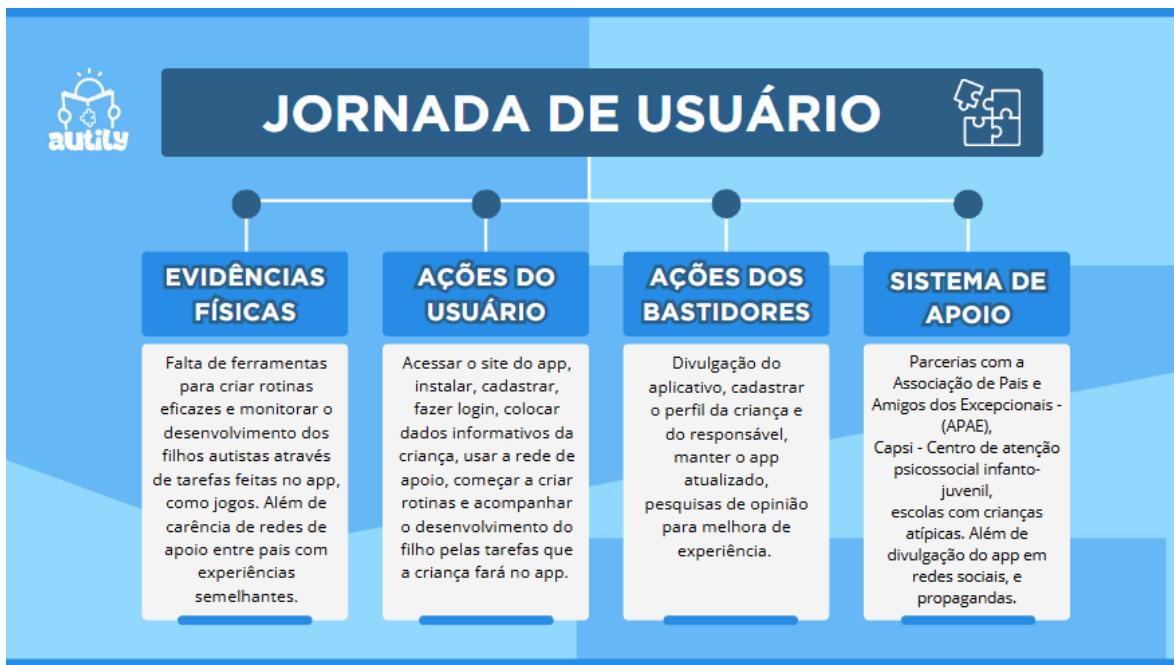
Fonte: Autily, 2024

#### 4.4 Jornada do Usuário

A Jornada do Usuário detalha as etapas de interação entre o cliente e o produto que uma empresa oferece. Essa ferramenta ajuda a entender expectativas, prever dificuldades e otimizar a experiência do usuário. (MJV Team, 2022).

Para fazer a Jornada do Usuário foram utilizados dados da pesquisa de campo e pesquisas realizadas na internet como complemento.

**Figura 10 Jornada do Usuário**



Fonte: Autily, 2024

#### **4.5 Problema central do Projeto**

Através das pesquisas, o grupo identificou que o problema central do projeto é a ausência de ferramentas práticas para que os pais acompanhem o desenvolvimento de suas crianças autistas. Além da carência de rede apoio para troca de experiências entre pais, ajudando os pais a se sentirem menos isolados.

## 5 IDEAÇÃO

A ideação é uma das etapas do Design Thinking, a mesma pode ser descrita com a etapa criativa, assim como um brainstorming que será explicado a seguir, com o objetivo de descobrir várias soluções criativas para um problema. Ela ajuda a explorar diferentes opções, escolher as melhores ideias, incentivar e inovar. Além disso, garante que as ideias estejam alinhadas com os objetivos do projeto e facilita a colaboração entre todos os envolvidos, trazendo novas perspectivas. (Awari,2023).

### 5.1 Brainstorming

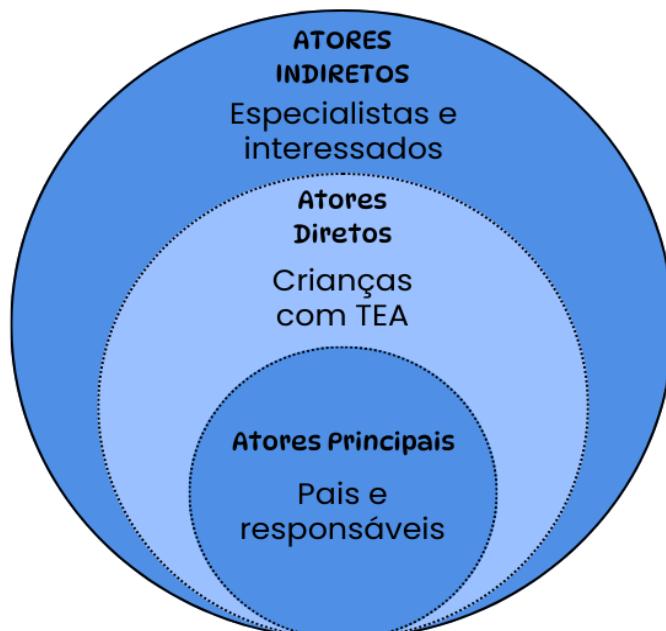
O brainstorming é responsável para gerar o maior número possível de ideias, pensando em diferentes maneiras de realizar um projeto ou resolver problemas. Durante essa etapa, a colaboração entre as pessoas da equipe é muito importante, pois ajuda a considerar várias visões diferentes para a mesma questão. O objetivo é incentivar a criatividade e, depois, escolher as melhores soluções com base em critérios como o que é mais fácil de fazer e o que terá mais impacto. (Time Pontotel,2024).

### 5.2 Mapa de Atores

Um mapa de atores é uma ferramenta que permite identificar e relacionar os atores envolvidos em um desafio e que podem influenciar no seu resultado. De acordo com o Portal Bicicleta nos Planos (2016), Mapa de atores é uma forma de análise de campo de força. Com um mapa de atores bem feito, pode-se fazer um plano direcionado para incidir nos atores necessários, evitando perda de recursos (tempo, pessoal, material) com atores que não sejam fundamentais para o objetivo da campanha.

O Mapa de Atores foi desenvolvido de acordo com a ideia do projeto, uma vez que nossos atores principais seriam os pais e responsáveis de crianças com o TEA, a partir dai colocamos que os atores diretos seriam as crianças e os indiretos poderiam ser qualquer um com o interesse em utilizar o projeto, juntamente com especialistas na área do autismo em crianças.

**Figura 11 Mapa de Atores**

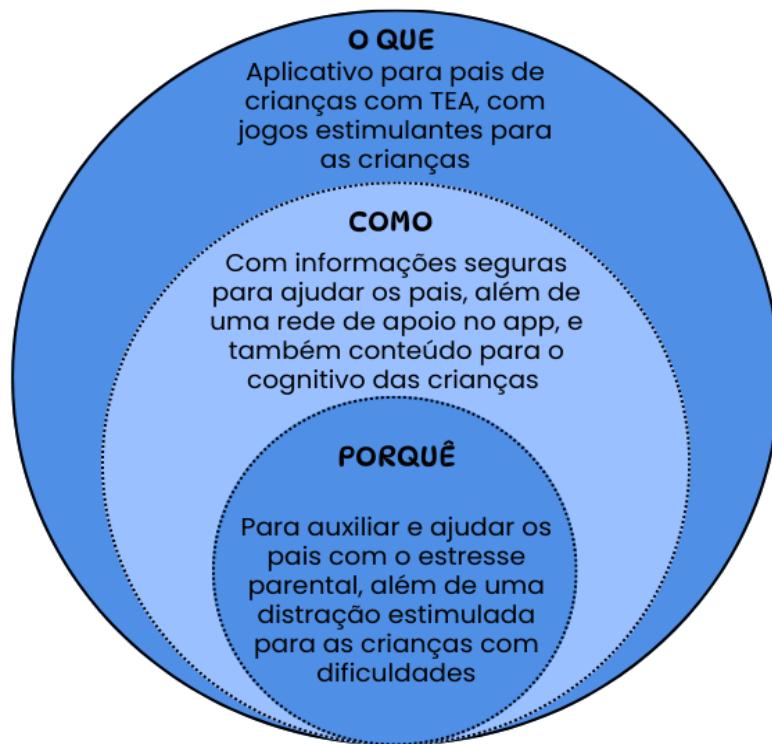


Fonte: Autily, 2024

### 5.3 Golden Circle

Golden Circle, ou Círculo Dourado, é uma metodologia criada pelo escritor e palestrante Simon Sinek que ajuda empresas e líderes a gerar impacto positivo por meio de seu propósito. O conceito do Golden Circle é baseado em três perguntas: "Por quê?", "Como?" E "O quê?", nessa ordem. A ideia é que as empresas e líderes começem pelo centro do círculo, ou seja, pelo "porquê", para que tudo o que vier depois seja norteado por esse propósito. (Zendesk, 2024).

No "O que" do Golden Circle há a nossa proposta de ideia para o Autily que leva a base central do projeto, na camada do meio há o "Como" que é o que deve usar no processo para fazer o "O que" dar certo, e no fim o "Por quê", o porquê do nosso projeto é com base na ideia da resolução, o que a iniciativa do projeto resolveria na sociedade.

**Figura 12 Golden Circle**

Fonte: Autily, 2024

#### 5.4 Cardápio de Ideias

De acordo com o MJV Team, o cardápio de ideias é um dos processos de ideação do Design Thinking, que serve para sintetizar as ideias levantadas a fim de tornar o processo de decisão mais fácil e deixar tudo de maneira mais organizada.

No cardápio de ideias do projeto foi colocado o objetivo e sua ideia base ligada a ele, os objetivos que foram colocados são baseados nos problemas que precisam de resolução e ajudas que foram analisadas para contribuir na inclusão.

**Figura 13 Cardápio de Ideias**



# Cardápio de ideias

OBJETIVOS	IDEIAS BASES
CRIAR JOGOS INTERATIVOS EDUCATIVOS	JOGOS QUE AJUDAM AS CRIANÇAS A IDENTIFICAR E NOMEAR EMOÇÕES POR MEIO DE IMAGENS E ANIMAÇÕES.
AUXILIAR NA ORGANIZAÇÃO DO COTIDIANO DE PAIS ATÍPICOS	DESENVOLVER UMA CRIAÇÃO DE ROTINA PERSONALIZADA
AJUDAR PAIS ATÍPICOS A NÃO SE SENTIREM SOLITÁRIOS	CRIAR UMA COMUNIDADE PARA DIVIDIR VIVÊNCIAS
TER MATERIAIS INFORMATIVOS PARA PAIS E PESSOAS QUE DESEJAM ENTENDER COMO FUNCIONA O AUTISMO	SITE COM O MÁXIMO DE INFORMAÇÕES ENTENDIDAS E COLHIDAS PELO GRUPO

Fonte: Autily, 2024

## 5.5 Critérios para Desenvolvimento do Projeto

Para garantir o sucesso no desenvolvimento e lançamento do aplicativo voltado para crianças autistas e seus pais, devem ser considerados os seguintes critérios:

- Segurança: Garantir a proteção dos dados dos usuários e a privacidade dentro do aplicativo.
- Acessibilidade: Design intuitivo e fácil de usar para crianças autistas e suporte a funcionalidades que ajudem os pais a acompanhar e gerenciar o uso do app.
- Parcerias: Estabelecer colaborações com organizações especializadas em autismo e profissionais da área.
- Tendências Tecnológicas: Manter-se atualizado sobre as últimas inovações tecnológicas para incorporar melhorias e novas funcionalidades no aplicativo.

## 6 ASPECTOS ESTRÁTEGICOS

### 6.1 Canvas

O Canvas, é uma ferramenta visual que oferece uma maneira clara e prática de estruturar e revisar estratégias para algum negócio operar e interagir com seus clientes. Ele organiza elementos-chave em um quadro dividido em blocos, como proposta de valor, segmentos de mercado, canais e parcerias. (Camargo,2019)

O modelo de negócio abaixo foi utilizado para organizarmos nossas ideias para o desenvolvimento do projeto.

**Figura 14 Canvas**

## AUTILY



Fonte: Autily, 2024

### **6.1.1 Público Alvo**

O projeto tem como principal foco pais de crianças autistas que procuram ajudar a sua criança como ajustar sua rotina e melhorar seu desenvolvimento, também buscam vivências e histórias de outros pais para conversarem entre si e compartilharem experiências.

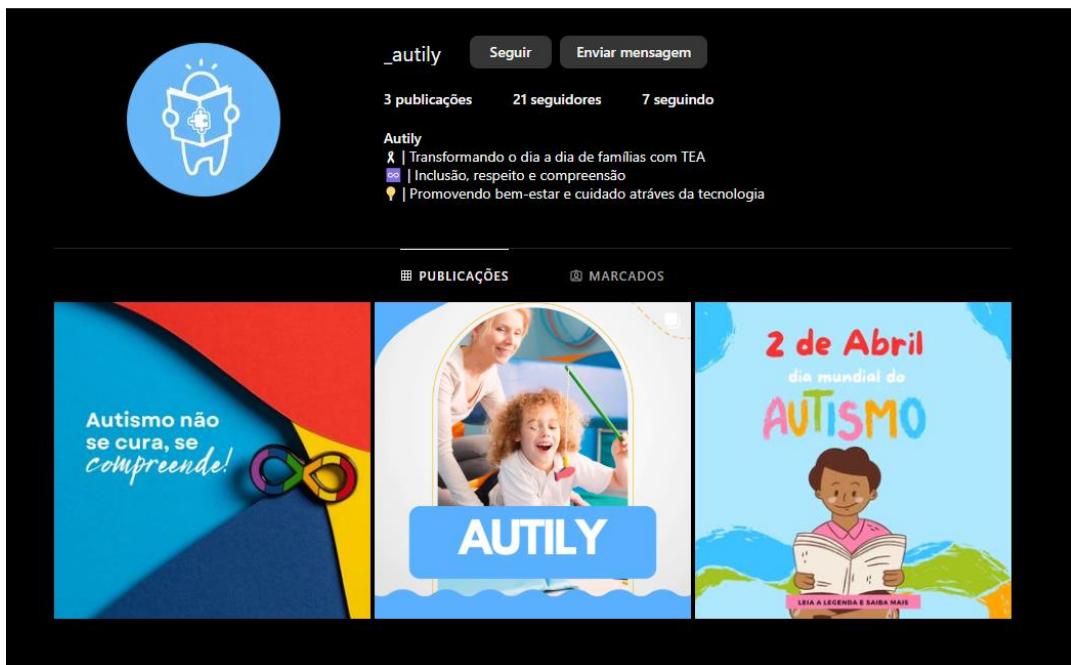
### **6.1.2 Propostas de valor**

A equipe apresentou as seguintes propostas: auxiliar os pais no desenvolvimento de crianças autistas por meio de rotinas personalizadas, oferecer uma rede de apoio para troca de experiências, possibilitar o monitoramento contínuo do progresso infantil, além de incluir jogos interativos, como jogo da memória, que ajudam no desenvolvimento cognitivo.

### **6.1.3 Canais de comunicação**

Nos dias atuais boa parte das pessoas passa horas de seus dias nas redes sociais, segundo estudo Serealizado pelo Pew Research Center em 2021, 81% dos adultos entre 30 e 49 anos utilizam a internet em seu cotidiano, por isso decidimos divulgar nosso projeto por meio do Instagram e do Facebook, para que o Autily chegue ao maior número de pessoas possível e possa ajudar o maior número de pessoas possível.

**Figura 15 Instagram**



Fonte: Autily, 2024

**Figura 16 Facebook**

**Apresentação**

Olá, nós somos o Autily ❤️

Transformando o dia a dia de famílias com TEA

Inclusão, respeito e compreensão

Promovendo bem-estar e cuidado através da tecnologia

[Página · Serviço de saúde mental](#)

[autily.vercel.app](#)

Sem classificação ainda (0 avaliações)

**Publicações**

Filtros

Autily
21 h

Fonte: Autily, 2024

#### **6.1.4 Relacionamento com o cliente**

A interação com o público-alvo do aplicativo, composto por crianças autistas e seus pais, será facilitada principalmente através das redes sociais. Isso incluirá a promoção do aplicativo por meio de comentários, postagens de fotos e vídeos. Além disso, serão implementados chats e suporte para os responsáveis, incentivando a continuidade e a satisfação dos usuários.

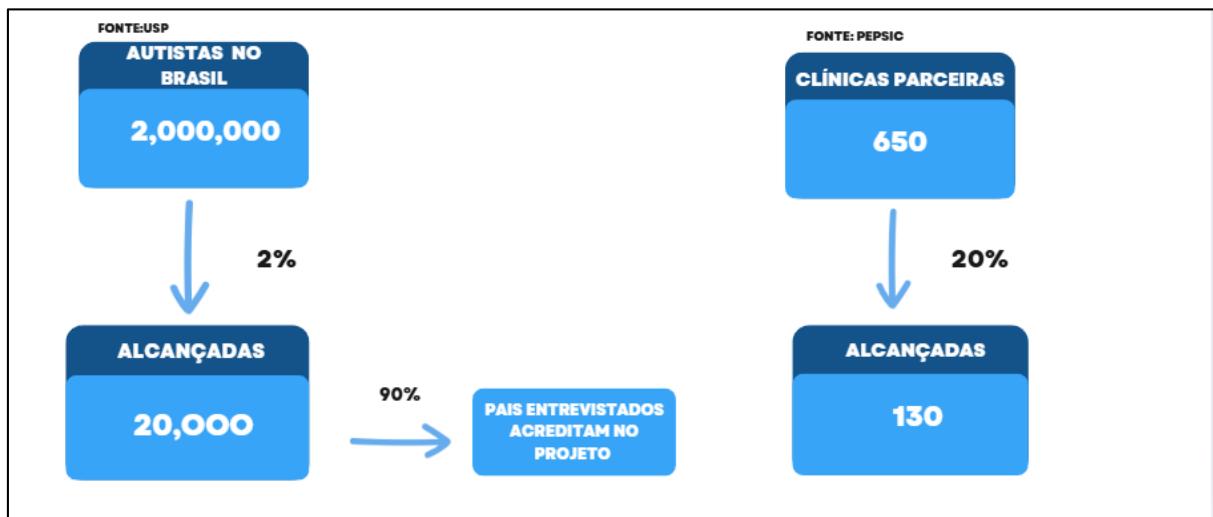
#### **6.1.5 Fonte de Receitas**

As fontes de receita referem-se às diversas maneiras pelas quais uma empresa gera dinheiro. Elas podem variar dependendo do tipo de negócio, da indústria e também da estratégia da empresa. Em termos simples, são as diferentes formas pelas quais uma empresa obtém recursos com seus produtos, serviços ou ativos.

O aplicativo Autily contará com a Taxa de uso: essa fonte de receita contempla a frequência de uso de um determinado serviço. Quanto maior o uso, maior o valor pago pelo cliente. É o que acontece com os minutos de uma empresa de telefonia ou com as diárias de um hotel, por exemplo. O custo será na utilização do chat para os pais. Além disso contaremos com a venda das consultas com a neuro psicopedagoga Bruna, que poderá atender aos pagantes de maneira remota.

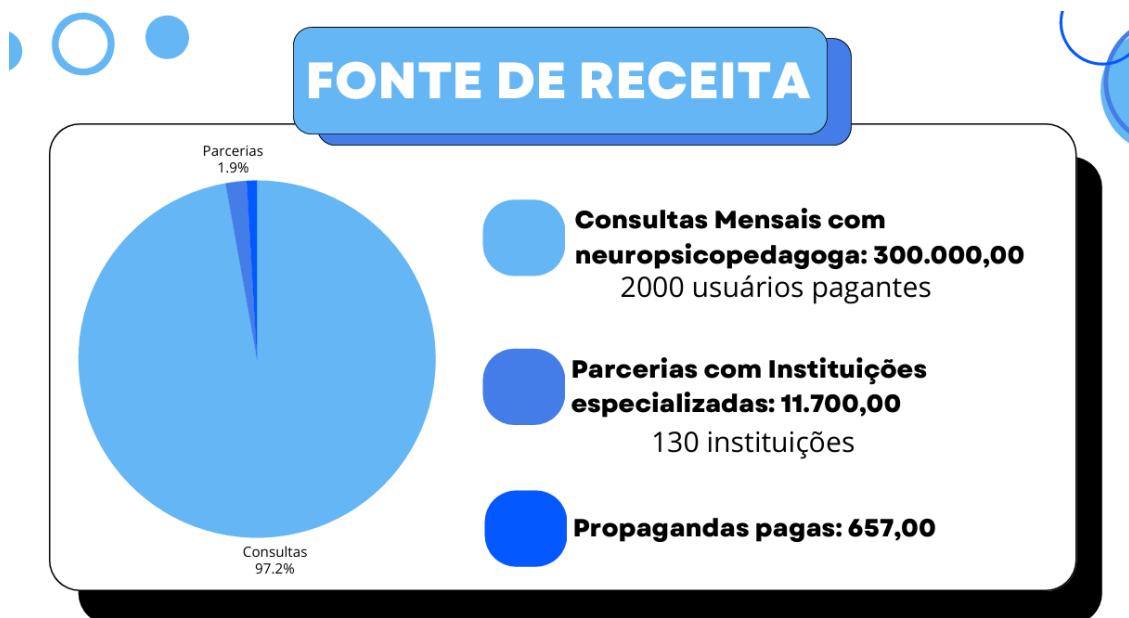
Temos o objetivo de alcançar um público de 20.000 pessoas, representando 2% do mercado potencial. Destaca-se também a meta de atingir 130 assinaturas de clínicas, correspondendo a 30% do objetivo total que são 650. Esse panorama financeiro estabelece as bases para entender a viabilidade do projeto.

Figura 17 Estimativa



Fonte: Autily, 2024

Figura 18 Faturamento



Fonte: Autily, 2024

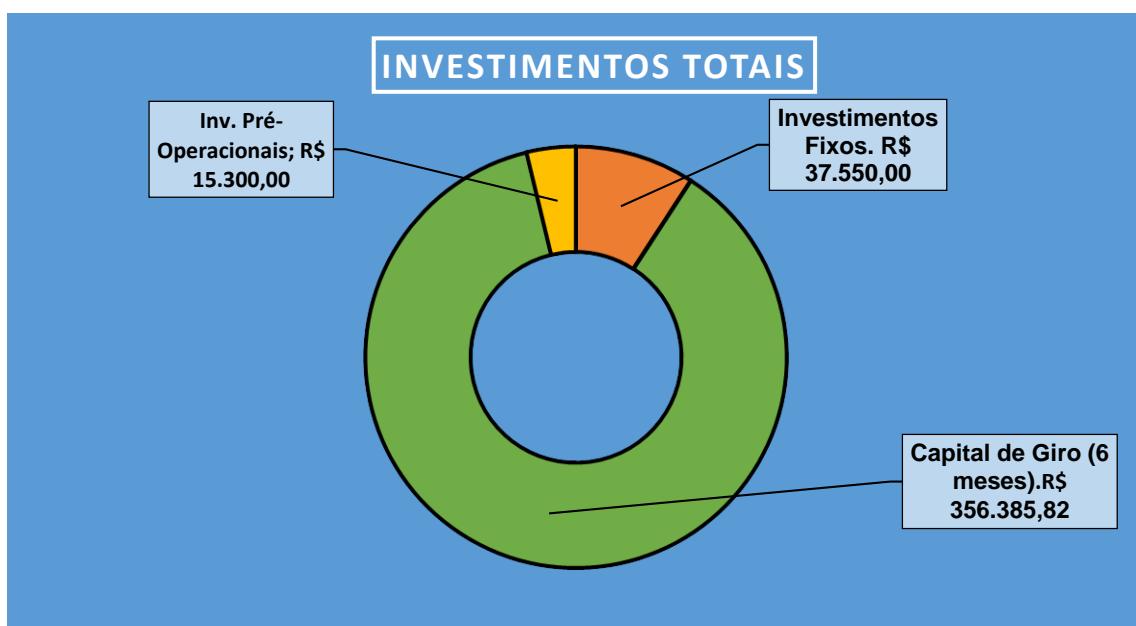
Figura 19 - Resultados



### 6.1.6 Recursos Necessários

Para o projeto Autily são necessários recursos pré-operacionais em despesas para legalização (MEI) e Marketing digital para alavancar o projeto, os custos fixos do projeto são unicamente os computadores e equipamentos para a equipe. O capital de giro do projeto seriam a remuneração e a variável mensal para manutenção, totalizando R\$356.385,82.

Gráfico 8 Investimentos



Fonte: Autily, 2024

### 6.1.7 Principais Atividades

Monitoramento da rede de apoio, de possíveis bugs, sugestões de usuários e/ou reclamações, assim ocorrendo atualizações no aplicativo, a monitoração do suporte será maior para que todos os usuários sejam auxiliados e atendidos.

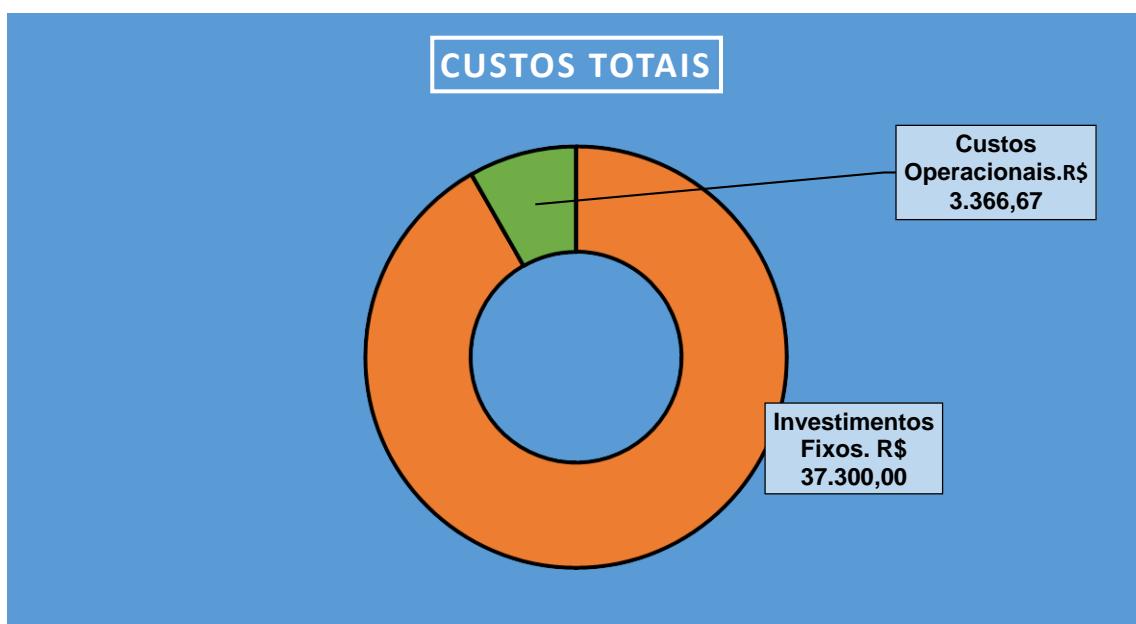
### 6.1.8 Parceiros

O projeto irá ofertar seus serviços para instituições especializadas em neuro divergências como autismo e que divulguem a plataforma para alcançar mais famílias.

### 6.1.9 Estrutura de Custos

O Autily precisará de um total exato de R\$37.300,00 para os salários dos integrantes do projeto e um salário da neuro psicopedagoga e uma pequena variável para os custos operacionais de R\$3.366,67.

**Gráfico 9 Custos**



Fonte: Autily, 2024

## 6.2 ANÁLISE DA CONCORRÊNCIA

Para desenvolver o aplicativo Autily, analisamos concorrentes com propostas semelhantes, focados em auxiliar o desenvolvimento de crianças com autismo.

Abaixo, apresentamos os pontos fortes e fracos de cada aplicativo, além de nossos diferenciais, que visam proporcionar uma experiência aprimorada.

### **6.2.1 Basics: Speech & Social Skills**

#### **Pontos Fortes:**

- Disponibilidade de conteúdos educativos fundamentais sobre autismo;
- Interface intuitiva que facilita o acesso ao conteúdo;
- Enfoque em aprimorar habilidades sociais e de fala para crianças autistas.

#### **Pontos Fracos:**

- Funcionalidades limitadas em termos de personalização e interação;
- Não oferece rede de suporte para os pais;
- Disponível apenas em inglês.

#### **Nossos Diferenciais:**

- Os pais podem monitorar o desenvolvimento dos filhos e compartilhar experiências através da rede de apoio que o app oferece;
- Disponível em português do Brasil.

### **6.2.2 Matraquinha: Autismo**

#### **Pontos Fortes:**

- Material didático acessível voltado ao ensino de comunicação alternativa;
- Estrutura simples, facilitando a navegação para os responsáveis.

#### **Pontos Fracos:**

- Limitado a exercícios voltados exclusivamente à comunicação.

#### **Nossos Diferenciais:**

- Variedade maior de atividades, adaptadas para diferentes níveis de habilidade e necessidades.

### 6.2.3 Diferenciais do Autily

Após essa análise, o Autily se destaca ao oferecer:

- **Experiência personalizada:** Atividades ajustadas conforme o nível e ritmo de cada criança, garantindo que o conteúdo seja adequado ao seu desenvolvimento.
- **Interface amigável e intuitiva:** Design acessível e atrativo, desenvolvido para engajar e apoiar o aprendizado das crianças com autismo.
- **Suporte com chatbot:** Ferramenta para que os pais possam tirar dúvidas sobre o uso do aplicativo.

Esses aspectos destacam o Autily como uma alternativa mais completa e inovadora, promovendo uma interação de qualidade, aprendizado significativo para as crianças e melhor acompanhamento para os responsáveis.

## 7 PROTOTIPO

A prototipagem é a última fase do processo de Design Thinking e tem como função validar as ideias geradas nas fases anteriores é o momento de unir propostas, refinar conceitos e começar suas ideias. Portanto consiste na produção de uma versão inicial reduzida e de baixo custo de um produto, por meio dos chamados protótipos. Seu objetivo é revelar problemas de design, usabilidade ou adequação.

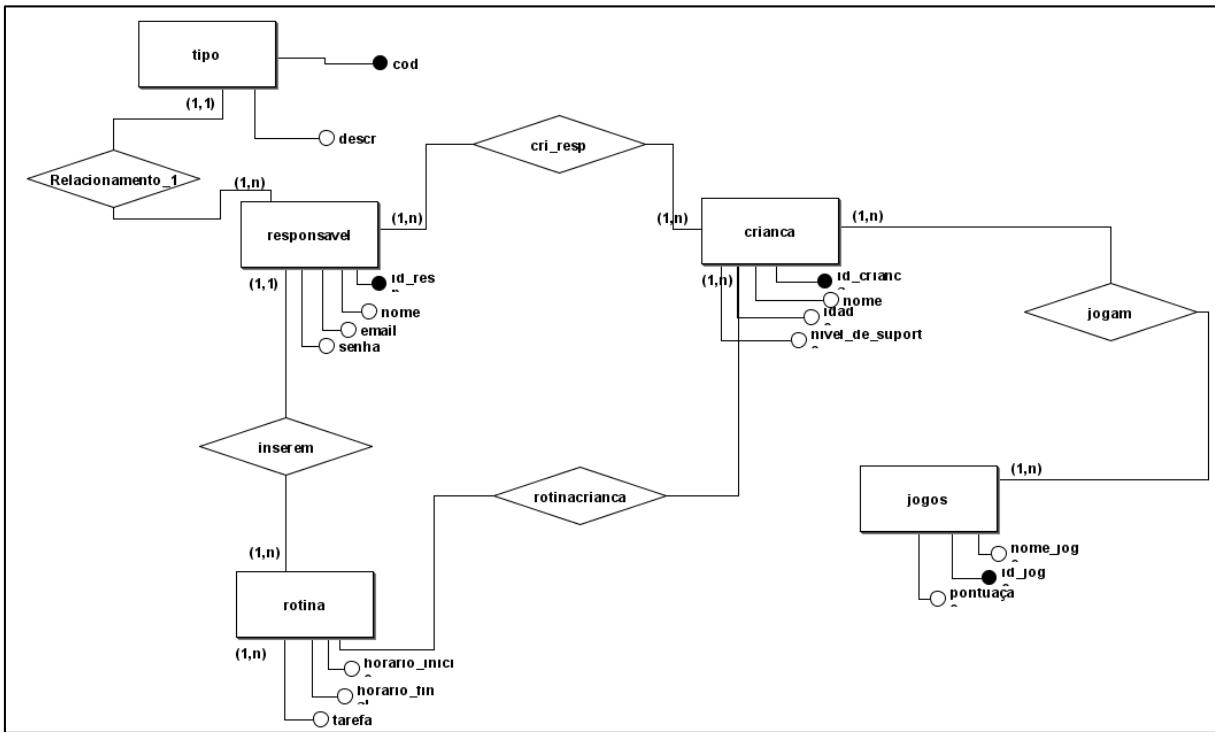
### 7.1 Materiais e recursos necessários para o projeto

Para a devida realização do projeto será necessário ter um servidor com capacidade razoável, visto que caso haja um grande número de usuários, maior será a demanda por recursos do servidor, também será necessário um domínio pois o arquivo que define as propriedades da aplicação precisa ser acessível através de um URL. O desenvolvimento das plataformas do Autily fora realizado através do programa Visual Studio Code, utilizando as linguagens HTML5 para estruturação de páginas, CSS para estilização, JavaScript para diferentes partes comportamentais, PHP nas conexões em relação ao banco de dados e utilização dos usuários, ao banco de dados utilizamos o MySQL para sua criação e manejo de dados.

### 7.2 Modelagem de banco de dados

De acordo com a AWS (2024) modelagem de dados é o processo de criar uma representação visual ou um esquema que define como as informações são coletadas e gerenciadas em uma organização. Esse modelo serve como um guia para muitos pois ajuda a estabelecer uma visão integrada dos dados organizacionais. Ele descreve os tipos de dados que a empresa reúne, as relações entre diferentes conjuntos de informações e os métodos utilizados para armazenar e analisar esses dados.

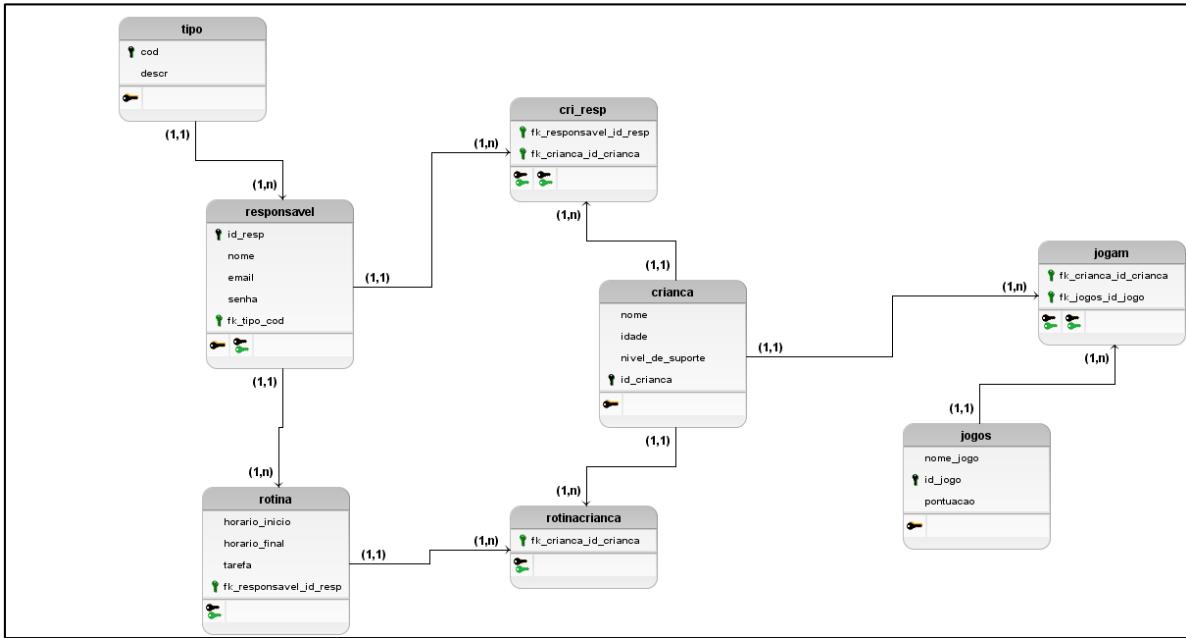
**Figura 19 Modelo Conceitual do Banco de Dados**



Fonte: Autily, 2024

O Modelo entidade-relacionamento trata-se de uma representação diagramática simples que não segue as regras formais de modelagem de dados ajudando as partes interessadas técnicas e não técnicas a compartilhar uma visão comum e concordar com a finalidade, o escopo e o design de seus projetos de dados. Dentro do modelo conceitual é explicado: Quais dados o sistema contém, os atributos de dados e condições ou restrições nos dados, quais regras de negócios os dados estão relacionados e requisitos de segurança e integridade de dados.

**Figura 20 Modelo Lógico do Banco de Dados**

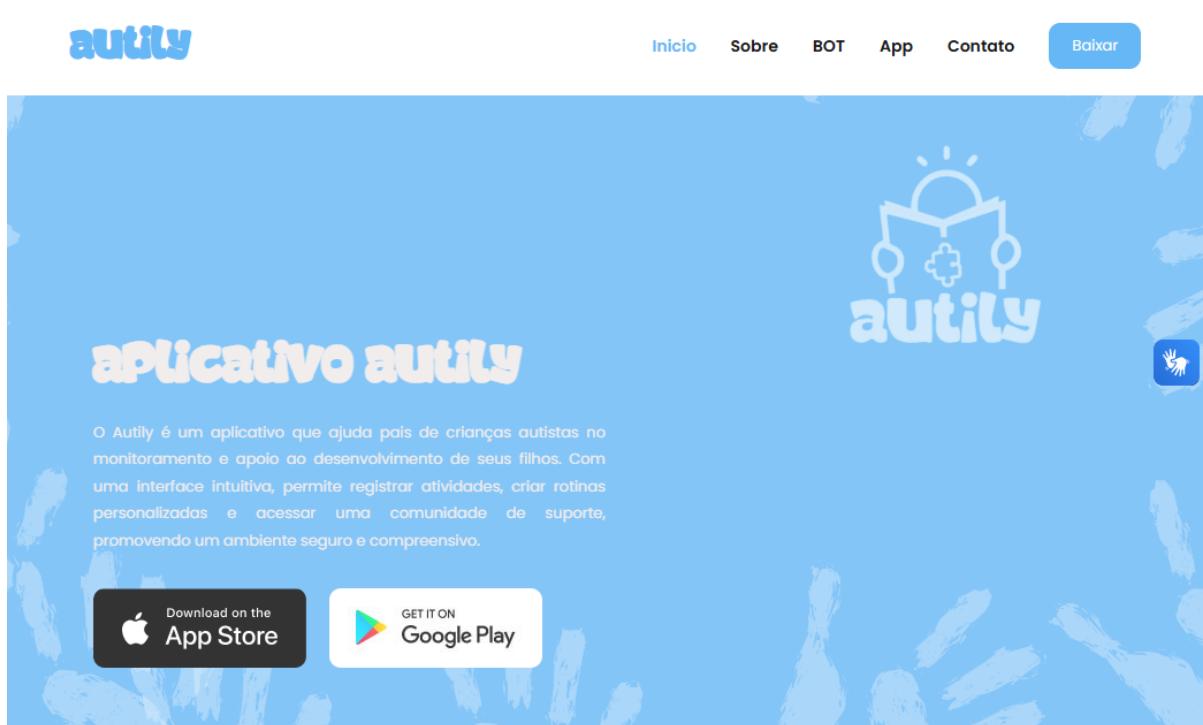


Fonte: Autily, 2024

O Modelo lógico mapeia as classes de dados conceituais para estruturas de dados técnicos. Ele fornece mais detalhes sobre os conceitos de dados e as relações de dados complexas que foram identificados no modelo de dados conceitual, como: Tipos de dados dos vários atributos (string ou número), relações entre as entidades de dados, atributos primários ou campos-chave nos dados.

### 7.3 Telas

Nas primeiras imagens a seguir está a homepage do site do projeto, unicamente desenvolvido para compartilhar informações sobre o aplicativo do Autily e divulgar o projeto de maneira simplista.

**Figura 21 Tela Site**

Fonte: Autily, 2024

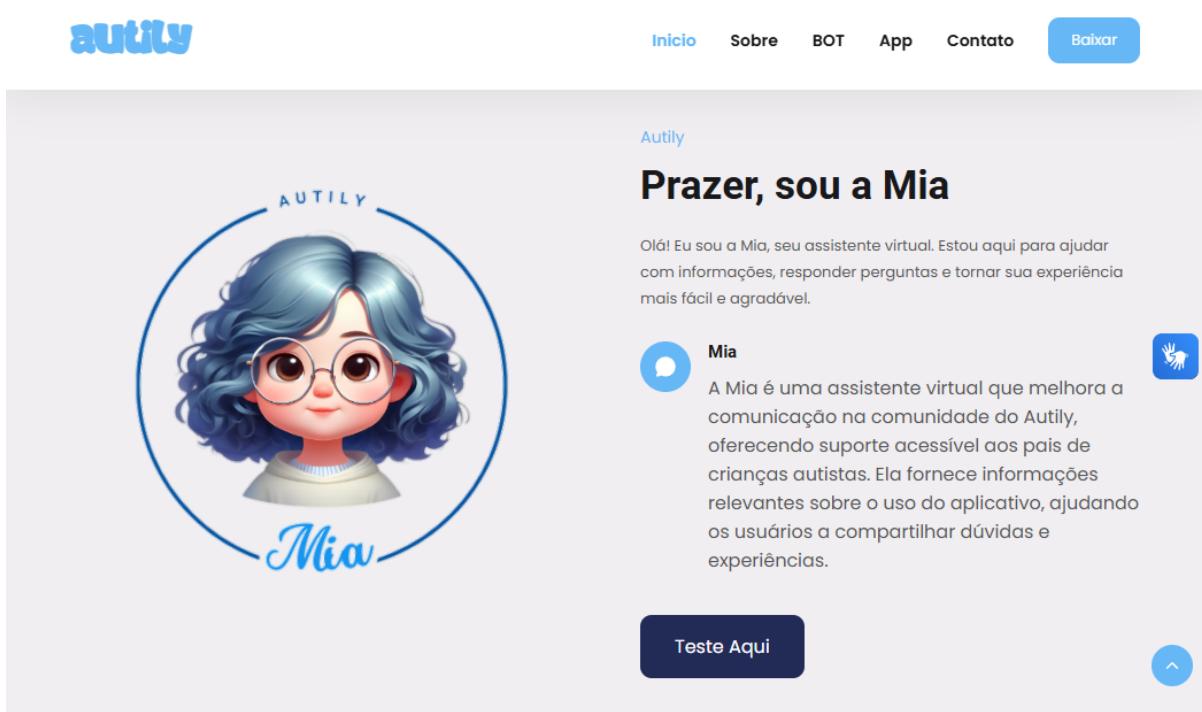
**Figura 22 Tela Site 2**

 A screenshot of a specific page on the Autily website titled 'Sobre o autismo' (About autism). The title 'Nível de SUPORte' is prominently displayed. The page contains four cards, each representing a level of support:
 

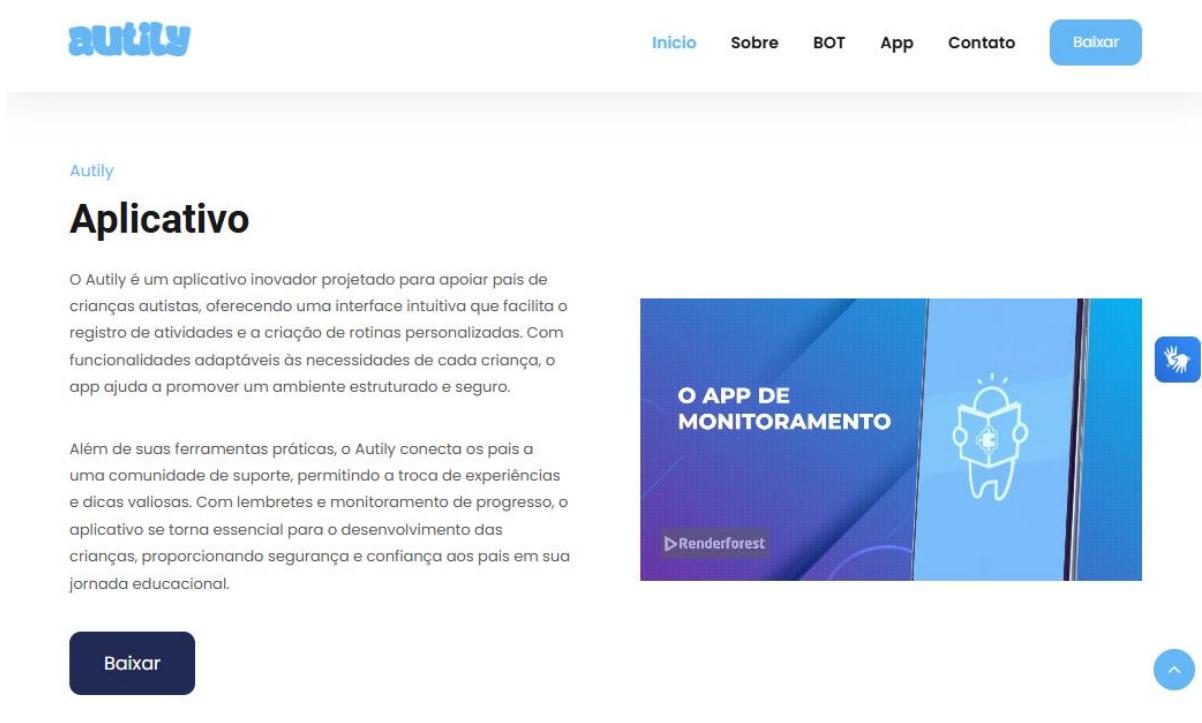
- Nível 1:** Characterized by difficulties in social interaction and communication, such as repetitive behaviors and restricted interests.
- Nível 2:** Considered moderate and characterized by significant difficulties in communication and social interaction.
- Nível 3:** Beyond the characteristics described in levels 1 and 2, this level is characterized by significant difficulties in communication and social interaction.

 The page also includes a sidebar with a hand icon and a back arrow icon.

Fonte: Autily, 2024

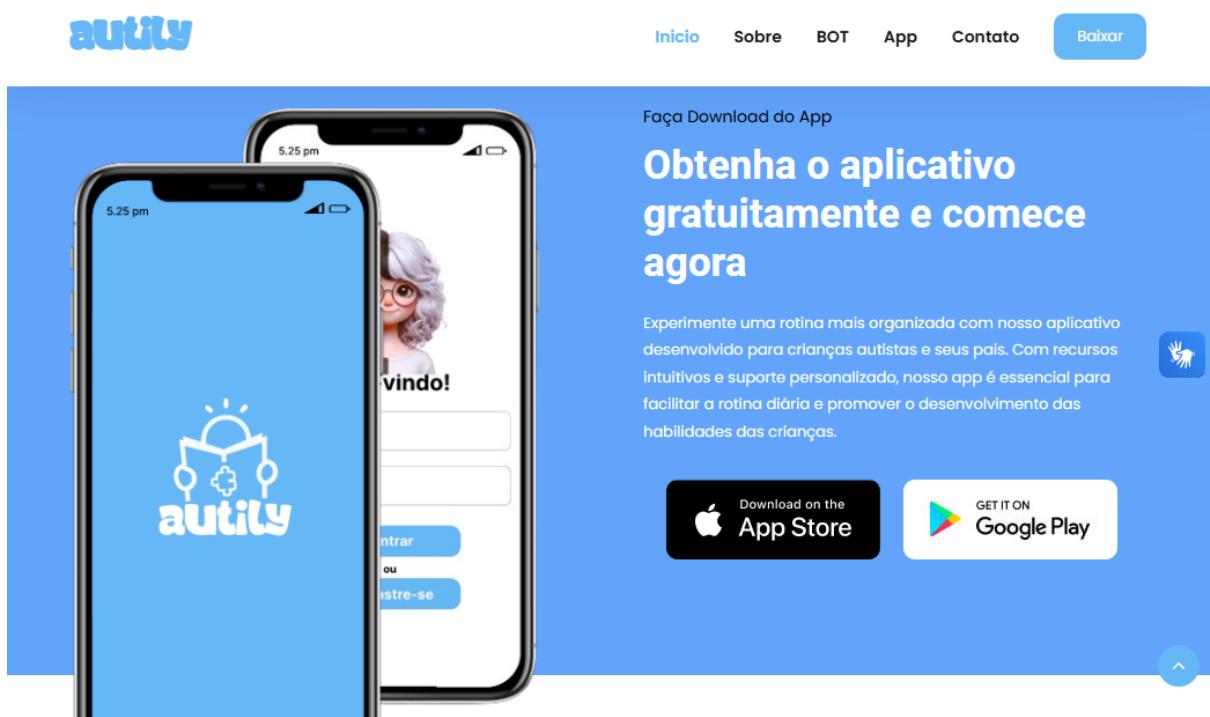
**Figura 23 Tela Site 3**

Fonte: Autily,2024

**Figura 24 Tela Site 4**

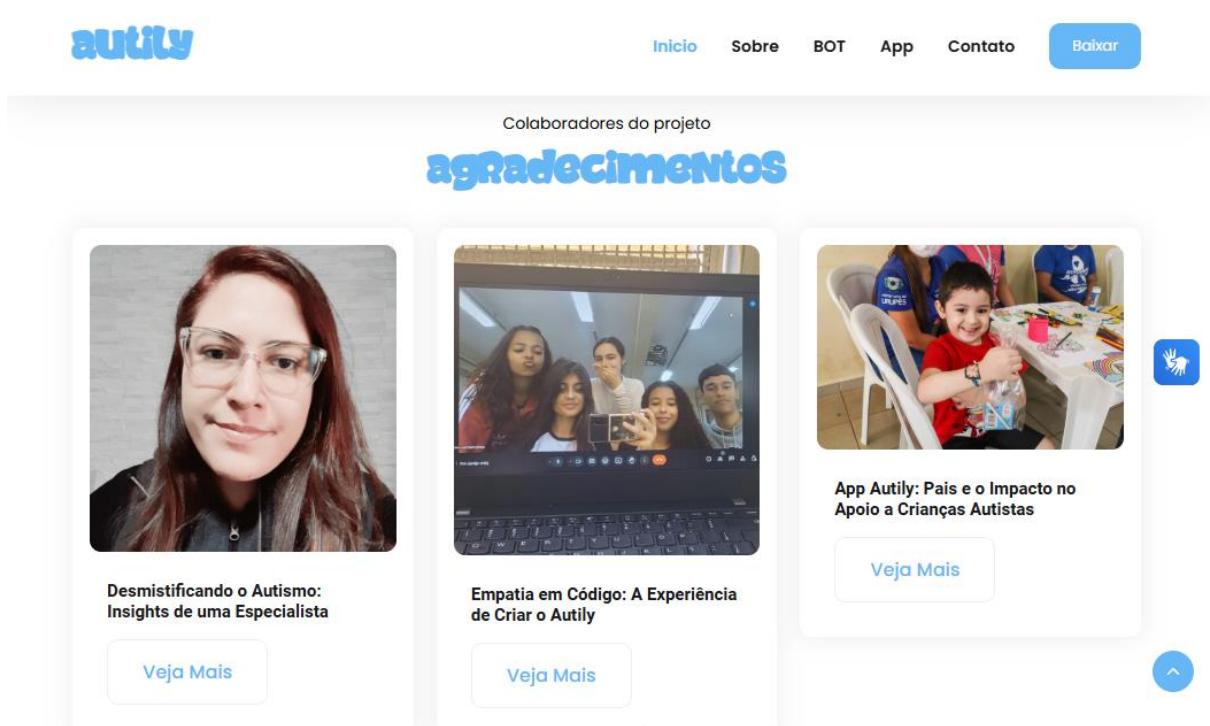
Fonte: Autily,2024

Figura 25 Tela Site 5

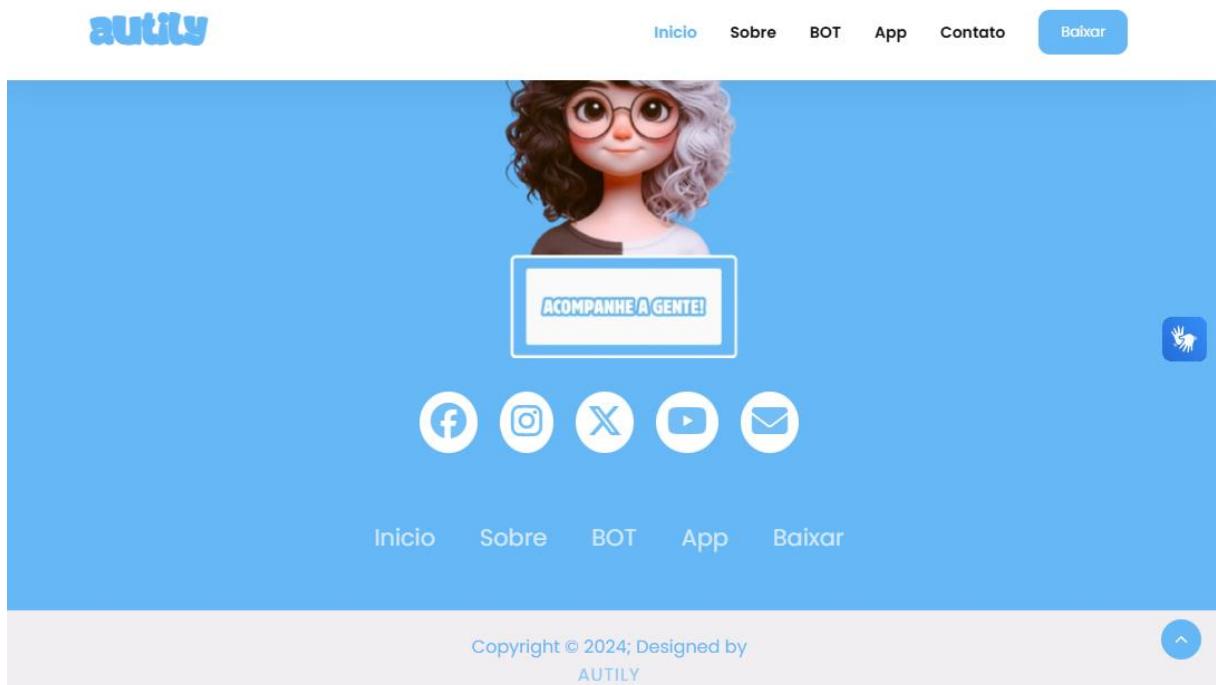


Fonte: Autily, 2024

Figura 26 Tela Site 6



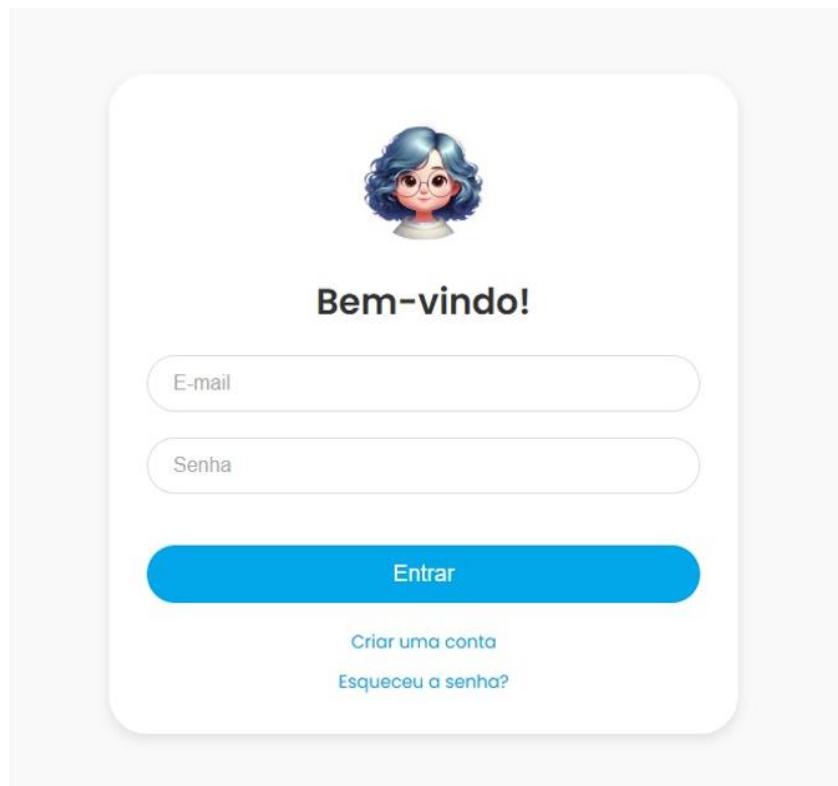
Fonte: Autily, 2024

**Figura 27 Tela Site 7**

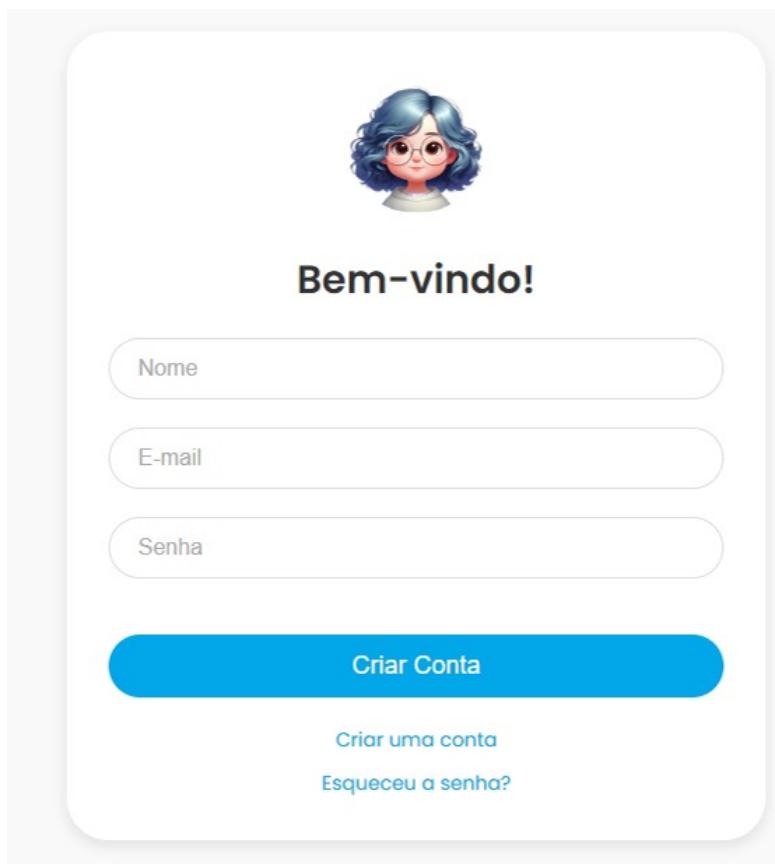
Fonte: Autily, 2024

### 7.3.1 Telas do aplicativo - Responsável

Nas próximas três imagens em sequência é mostrado o sistema de acesso do aplicativo com telas de Login, Cadastro e Recuperação de Senha.

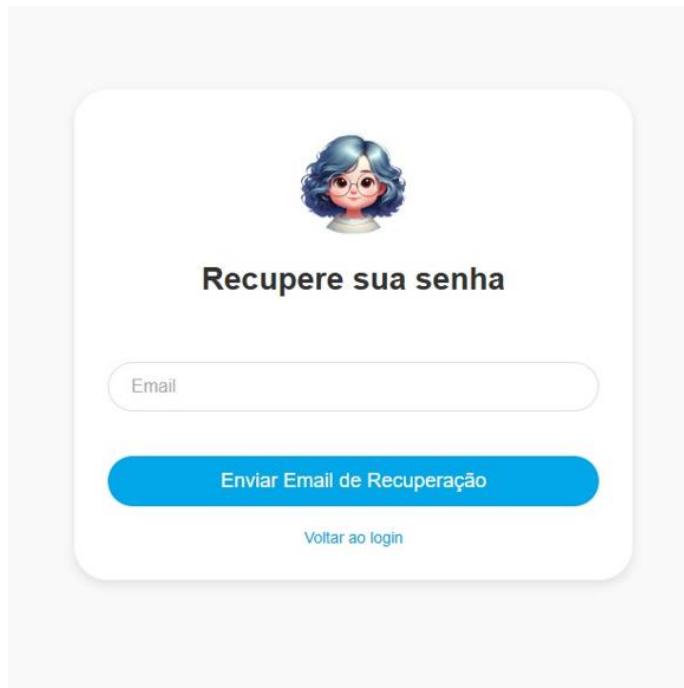
**Figura 28 Login**

Fonte: Autily, 2024

**Figura 29 Cadastro**

Fonte: Autily, 2024

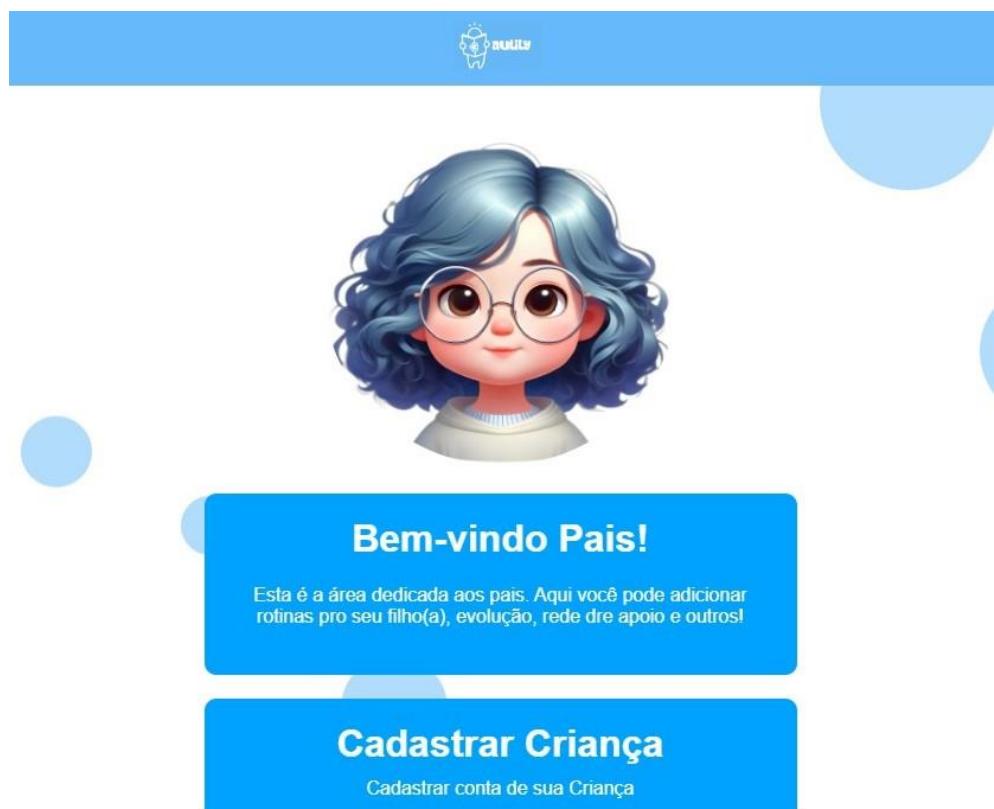
**Figura 30 Recuperar Senha**



Fonte: Autily, 2024

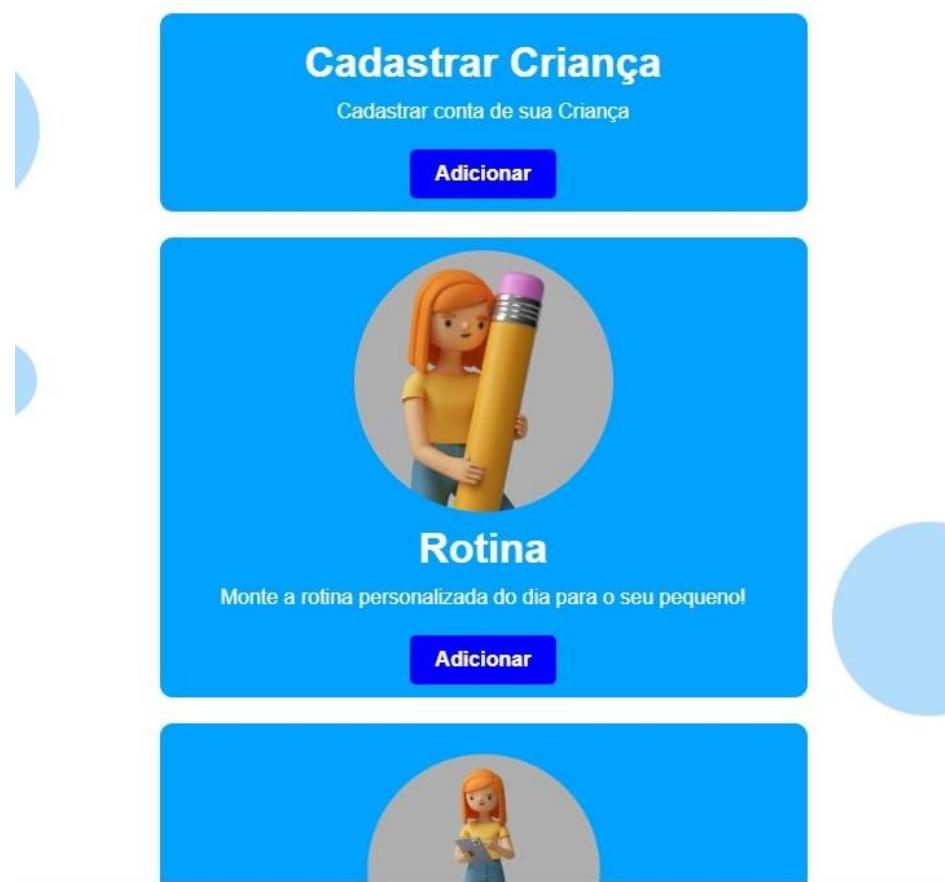
As próximas telas serão da parte do responsável já cadastrado, inicio, chat com assistente virtual, cadastro da criança e atualização de perfil dele e da mesma.

**Figura 31 Início Responsável**

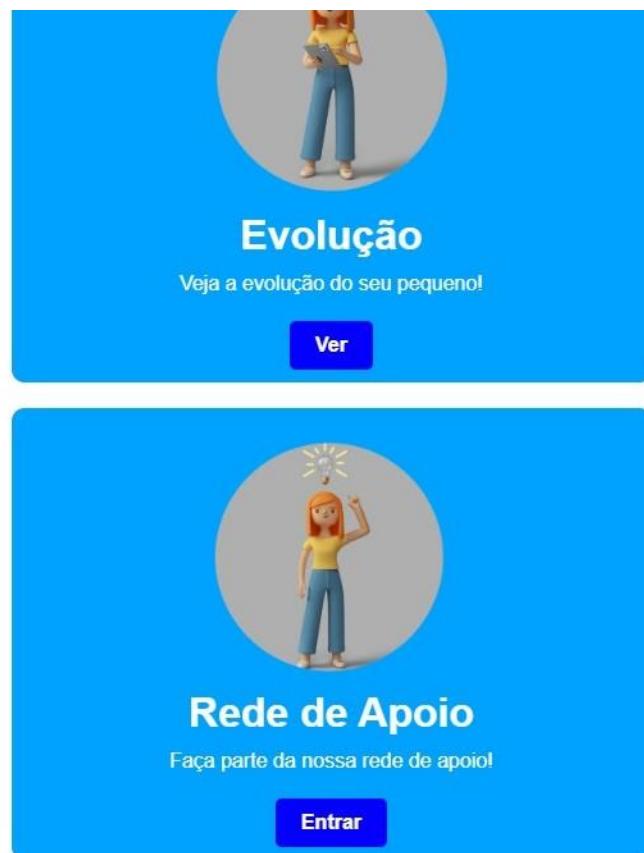


Fonte: Autily, 2024

Figura 32 Início Resp. 2



Fonte: Autily, 2024

**Figura 33 Início Resp. 3**

Fonte: Autily, 2024

**Figura 34 Início - Assistente Virtual**

Fonte: Autily, 2024

**Figura 35 Cadastro Criança**


**Insira os dados da criança**

**Avançar**

Fonte: Autily, 2024

**Figura 36 Atualizar Cadastro**


**Dados do Perfil da Criança**

**Nome:**

**Idade:**

**Email Responsável:**

**Nível de Suporte:**

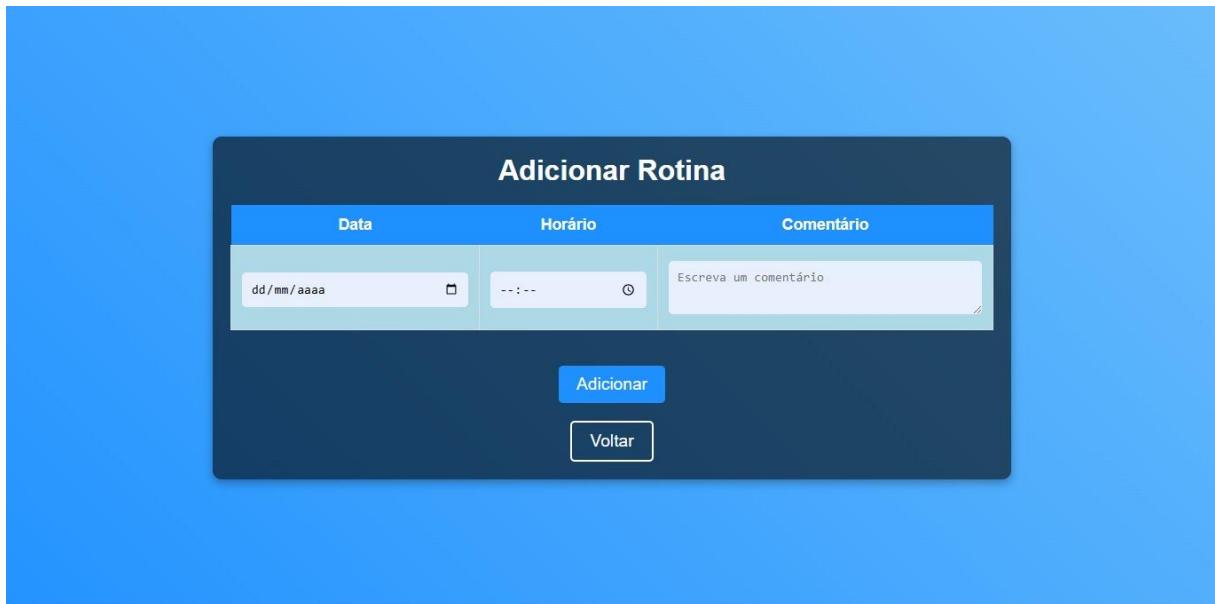
**Informações:**

**Salvar Alterações**

Fonte: Autily, 2024

As telas a seguir são: implementação de rotina por parte dos pais, tabela de custos, tela de evoluções da criança nos jogos e acesso a rede de apoio.

**Figura 37 Rotina Pais**



Fonte: Autily, 2024

**Figura 38 Plano de Custos**



Fonte: Autily, 2024

**Figura 39 Tela de Evolução**

Fonte: Autily, 2024

**Figura 40 Rede de Apoio**

**Rede de apoio - Autily**  
 Convite para grupo do WhatsApp

[Entrar na conversa](#)

Ainda não tem o WhatsApp?

[Baixar](#)

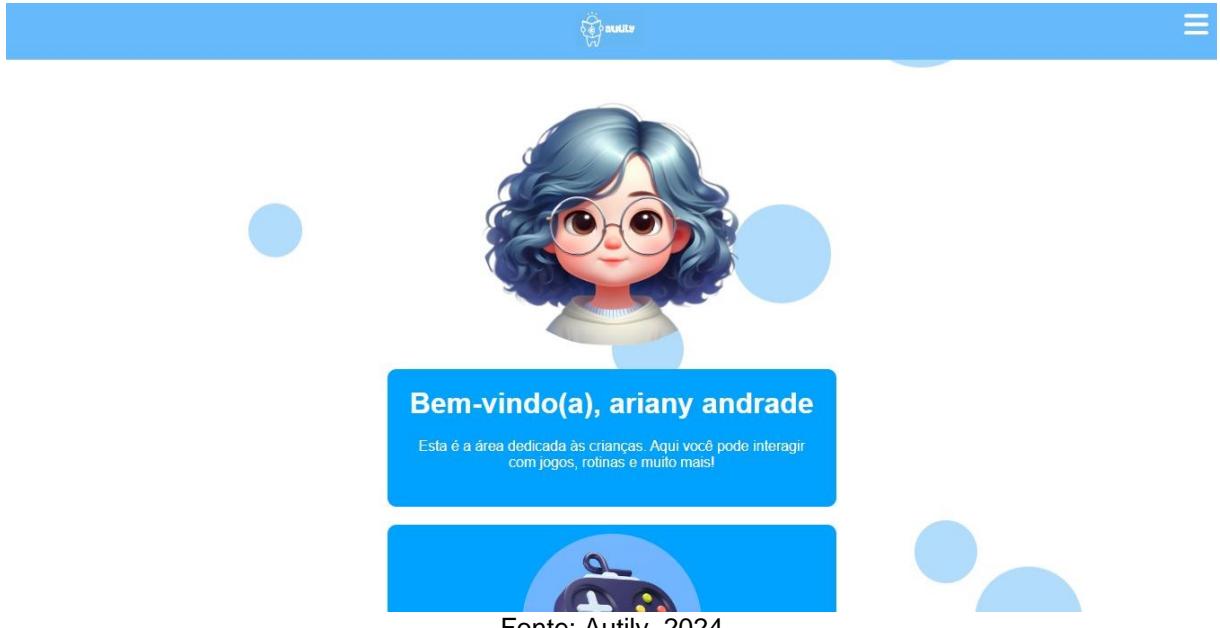
Fonte: Autily, 2024

### 7.3.2 Telas do aplicativo – Criança

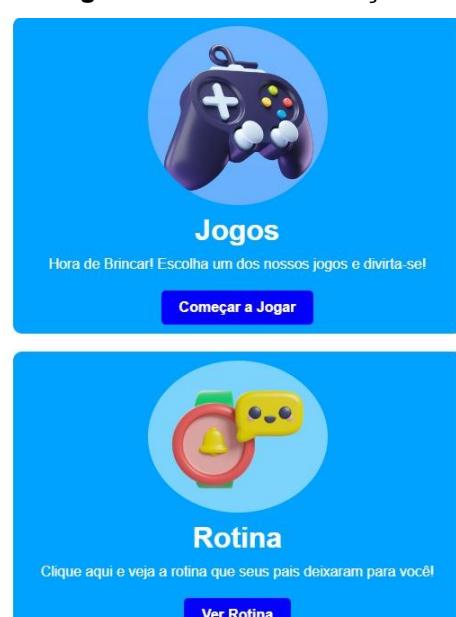
As telas do aplicativo por parte da criança a seguir apresentam: duas telas de início, uma de jogos, quatro telas de jogos diferentes, parte de visualização da rotina

das crianças, e uma tela de perfil onde a criança apenas pode visualizar as informações, sem poder fazer qualquer tipo de alteração.

**Figura 41 Início da Criança**



**Figura 42 Início da Criança 2**



Fonte: Autily, 2024

**Figura 43 Tela de Jogos**

Fonte: Autily, 2024

Os jogos escolhidos para o aplicativo foram definidos com base na pesquisa de campo feita e na reunião com a neuro psicopedagoga que também foi discutido jogos que chamem atenção e ajudem no aprendizado das crianças.

**Figura 44 Jogo das Cores**

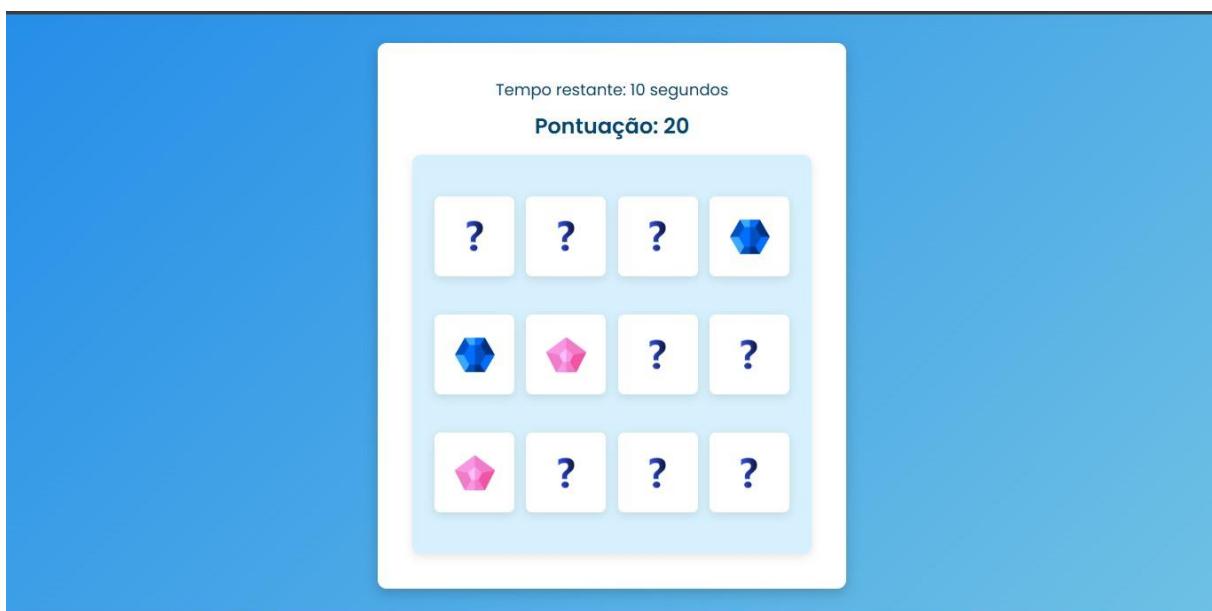
Fonte: Autily, 2024

O jogo sequência de cores foi selecionado pois ajuda a desenvolver habilidades como o reconhecimento de cores, a memória e o raciocínio lógico, essenciais para a compreensão de padrões e sequências. A interação com o dispositivo promove o desenvolvimento da coordenação motora fina, já que a criança precisa tocar, arrastar e iniciar o jogo.

**Figura 45 Jogo dos Sentidos**

Fonte: Autily, 2024

O Jogo dos Sentidos é útil pois ajuda a desenvolver o reconhecimento e a compreensão dos cinco sentidos de maneira divertida e envolvente. Permite que as crianças explorem estímulo sensorial, como imagens, assim associando-as a cada um dos sentidos de forma prática.

**Figura 46 Jogo da Memória**

Fonte: Autily, 2024

O jogo da memória foi escolhido pois oferece uma maneira divertida de desenvolver habilidades cognitivas fundamentais estimulando a atenção e concentração, já que a criança precisa focar nas cartas para encontrar os pares. Além

disso, trabalha a memória visual e a capacidade de estabelecer associações, habilidades essenciais para o aprendizado.

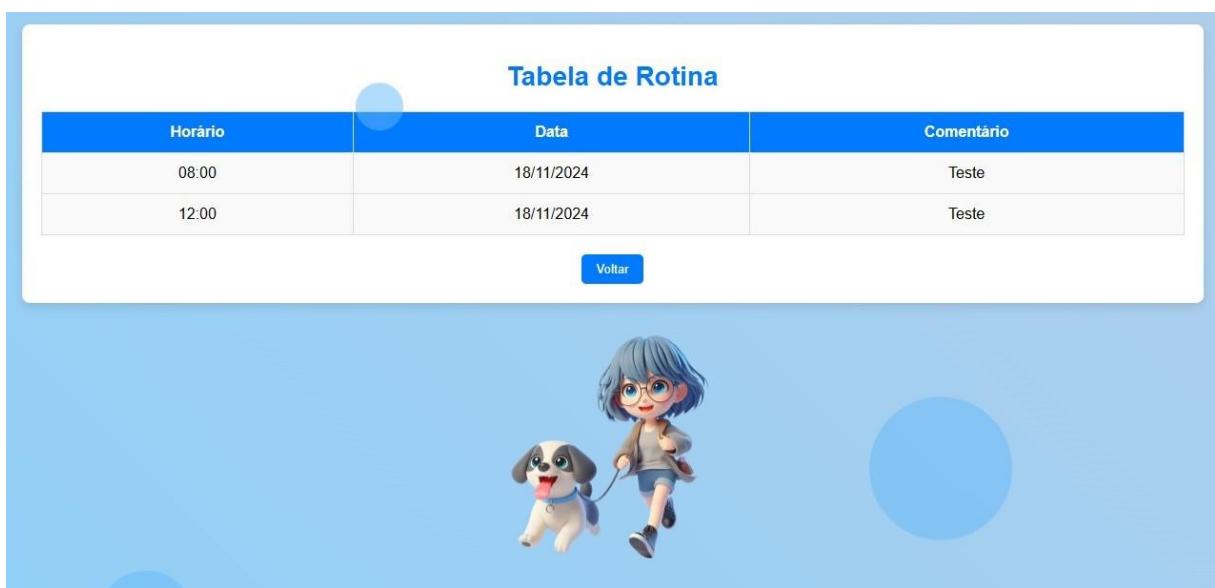
**Figura 47 Jogo de Relacionar**



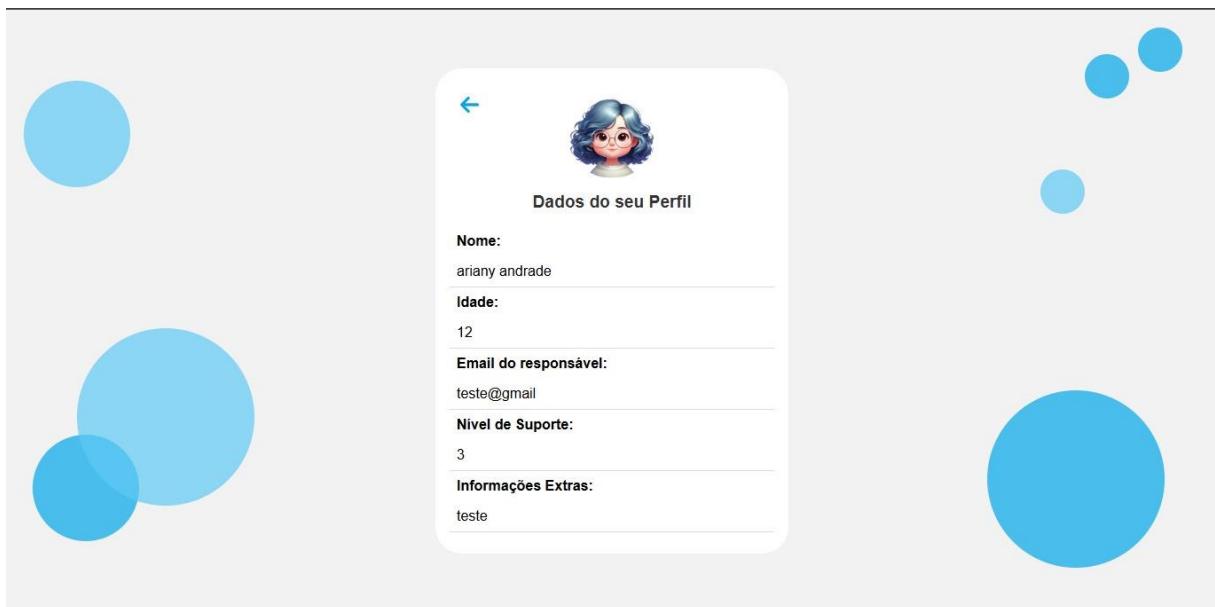
Fonte: Autily, 2024

O jogo de relacionar as letras do alfabeto com as imagens facilita o aprendizado da linguagem de maneira visual e concreta, pois, muitas crianças autistas se beneficiam de estímulos visuais para compreender conceitos abstratos, com isso associar letras a imagens conhecidas ajuda a tornar a aprendizagem mais fácil. O jogo também proporciona um ambiente acolhedor, onde a criança pode aprender no seu próprio ritmo, o que é fundamental para manter o engajamento e reduzir a ansiedade.

**Figura 48 Rotina da Criança**



Fonte: Autily, 2024

**Figura 49 Informações do Perfil**

Fonte: Autily, 2024

## 8 CONCLUSÃO

O projeto Autily e suas funcionalidades como um todo representam um avanço significativo na busca por inclusão e apoio a famílias atípicas, além de preencher parte de uma lacuna social voltada para as neuro divergências. Este projeto não apenas visa o acesso a informações relevantes sobre o autismo, mas também proporciona um ambiente acolhedor seguro onde os pais podem compartilhar experiências, apoiar seu cotidiano e observar a evolução de seus filhos por meio dos jogos educacionais.

Ele promove a autonomia das crianças através de rotinas personalizadas e metódicas para fornecer a previsibilidade e segurança necessária para um bom desempenho diário, e oferece atividades que estimulam seu desenvolvimento, aprendizado, distração e bem-estar.

Além disso, o site e as redes sociais podem servir como um canal de conscientização, educando a sociedade sobre as particularidades do autismo e incentivando a empatia e a inclusão. Em um mundo onde a tecnologia desempenha um papel central, a criação de soluções inovadoras como esta é fundamental para transformar a vida de muitas pessoas, garantindo que todas as crianças, independentemente de suas necessidades, tenham a oportunidade de alcançar seu pleno potencial. Portanto, a implementação deste aplicativo não é apenas um projeto tecnológico, mas um compromisso com a promoção da dignidade, respeito para todos e redução do estigma social.

## 9 REFERÊNCIAS

- ABREU, Leandro - Diagrama de Afinidades: o que é, para que serve e como fazer um? - Publicado em: 12/02/2021. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/diagrama-de-afinidades/>
- ALEJANDRO, Diego - Com falta de dados, pesquisa tenta captar a realidade do autismo no Brasil. Publicado em: 05/12/2023. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/saude/com-falta-de-dados-pesquisa-tenta-captar-a-realidade-do-autismo-no-brasil>
- American Psychiatric Association, 2013. Disponível em: <https://www.psychiatry.org/patients-families/autism>
- AWS - O que é modelagem de dados? - Disponível em: <https://aws.amazon.com/pt/what-is/data-modeling/>
- Awari by Fluency - Descobrindo a Ideação: O Que É? Como funciona? Publicado em: 28/03/2023. Disponível em: <https://awari.com.br/ideacao/>
- BIFANO, Jaqueline. O autismo e a importância da rotina e previsibilidade. Publicado em: 27/04/2023. Disponível em: <https://psiquiatrajaquelinebifano.com.br/autismo-rotina-e-previsibilidade/>
- CAMARGO, Robson - O que é Canvas? E como pode auxiliar em seus projetos? - Publicado em: 27/07/2019. Disponível em: <https://robsoncamargo.com.br/blog/O-que-e-Canvas>
- Câmara dos Deputados - Estimativas apontam cerca de 2 milhões de brasileiros com autismo. Publicado em: 03/04/2014. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/tv/430479-estimativas-apontam-cerca-de-2-milhoes-de-brasileiros-com-autismo>
- CIOFFI, Regina - Porque precisamos falar sobre o autismo? - Publicado em: 08/12/2023. Disponível em: <https://drareginacioffi.com.br/precisamos-falar-sobre-autismo/>
- DOURADO, Bruna - Mapa da empatia: o que é e 6 passos para criar um de qualidade. Publicado em: 16/09/2024. Disponível em: <https://www.rdstation.com/blog/marketing/mapa-da-empatia/>

Estes, A., Munson, J., Dawson, G., Koehler, E., Zhou, X. H., & Abbott, R. (2009). Parenting stress and psychological functioning among mothers of preschool children with autism and developmental delay. *Autism: The International Journal of Research and Practice*. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/19535467/>

GOMES, L. S.; NASCIMENTO, D. M. P. C.; LOIOLA, M. Q.; SANTOS, W. L. dos. Dificuldades encontradas por pais e cuidadores para o desenvolvimento de crianças autistas: uma revisão da literatura. *Revista JRG de Estudos Acadêmicos*, Brasil, São Paulo, 2023. Disponível em: <https://revistajrg.com/index.php/jrg/article/view/767>

Jornada do usuário: <https://www.mjvinnovation.com/pt-br/blog/como-montar-o-mapa-da-jornada-do-usuario/>

LOPES, M. T. V. Inclusão das crianças autistas. Dissertação (Mestrado em Ciências da Educação) – Universidade de Lisboa. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/334943755 O Uso de aplicativos para auxiliar no desenvolvimento de criancas com transtorno do espectro autista](https://www.researchgate.net/publication/334943755_O_Uso_de_aplicativos_para_auxiliar_no_desenvolvimento_de_criancas_com_transtorno_do_espectro_autista)

MARQUES, Isabela - Tecnologia no autismo: como ela auxilia no desenvolvimento de pessoas autistas? Publicado em: 04/01/2024. Disponível em: <https://genialcare.com.br/blog/tecnologia-no-autismo/>

Miro – Mapa do Site. Disponível em: <https://miro.com/pt/modelos/mapa-do-site/>

MJV Team - Imersão Design Thinking: como funciona essa fase? - Publicado em: 21/06/2022. Disponível em: <https://www.mjvinnovation.com/pt-br/blog/como-funciona-a-imersao-no-design-thinking/>

MJV Team - Ideação: o que é, etapas e ferramentas para realizar na prática - MJV Technology & Innovation. Disponível em: <https://www.mjvinnovation.com/pt-br/blog/ideacao-no-design-thinking/>

MJV Team - Jornada do usuário: o que é, para que serve e como criar. Publicado em: 04/08/2022. Disponível em: <https://www.mjvinnovation.com/pt-br/blog/jornada-do-usuario-o-que-e/>

MJV Team - Prototipagem: o guia definitivo para colocar sua ideia na rua. Publicado em: 05/11/2014. Disponível em: <https://www.mjvinnovation.com/pt-br/blog/prototipagem-o-guia-definitivo/>

NEGRÃO, Davidson Nilson Mendes; SÁ, Rafaela Oliveira da Silva. Tecnologia assistiva: a tecnologia a favor da acessibilidade e inclusão. Publicado em: 17/04/2023. Disponível em: <https://www.each.usp.br/petsi/jornal/?p=2844> Grupo PET-Sistemas de Informação - EACH/USP

NOVO, Benigno Núñez – A importância da interação da família e escola. Acessado em 01/04/2024. Disponível em: <https://meuartigo.brasilescola.uol.com.br/educacao/a-importancia-interacao-familia-escola.htm> Meu artigo Brasil Escola

OLIVEIRA, Isaura Gisele de; POLETTI, Michele. Vivências emocionais de mães e pais de filhos com deficiência. Publicado em: 05/10/2015. Disponível em: [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1677-29702015000200009#2a](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1677-29702015000200009#2a) – Revista da SPAGESP vol.16 – Ribeirão Preto 2015

PAIVA, Francisco - Prevalência de autismo: 1 em 36 é o novo número do CDC nos EUA. Publicado em: 23/03/2024. Disponível em: <https://www.canalautismo.com.br/noticia/prevalencia-de-autismo-1-em-36-e-o-novo-numero-do-cdc-nos-eua/> - CDC (Centro de Controle e Prevenção de Doenças)

Personalité – Análise e Síntese: a segunda fase do Design Thinking. Publicado em: 03/12/2020. Disponível em: <https://personaliteservicos.com.br/personalite/analise-e-sintese/>

Portal Autismo em Dia - Inclusão escolar e autismo: essa mãe conta os desafios de educar uma filha de grau severo. Publicado em: 11/08/2020. Disponível em: <https://www.autismoemdia.com.br/blog/inclusao-escolar-e-autismo-essa-mae-conta-os-desafios-de-educar-uma-filha-de-grau-severo/>

Portal Autismo em Dia. Autismo e tecnologia: conexão que ajuda pessoas com TEA. Publicado em: 16/11/2020. Disponível em: <https://www.autismoemdia.com.br/blog/autismo-e-tecnologia-conexao-que-ajuda-pessoas-com-tea/>

Portal Bicicleta nos Planos, (2016). Disponível em: <https://slidetodoc.com/mapa-de-atores-como-fazer-para-que-serve/>

Portal MJV Innovation - Design Thinking: o que são Cadernos de Sensibilização. Publicado em: 01/02/2016. Disponível em: <https://www.mjvinnovation.com/pt-br/blog/design-thinking-que-sao-cadernos-sensibilizacao/>

Revista Gaúcha de Enfermagem - Apoio informacional às famílias de crianças com transtorno do espectro autista. Publicado em: 26/02/2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rgenf/a/hny3LGg8zSQPJ5p93KZCzwr/?lang=pt>

SALGADO, Danielle - Canais de comunicação: o que são e como definir os seus? - Publicado em: 25/01/2024. Disponível em: <https://blog.opinionbox.com/canais-de-comunicacao/>

SANTOS, Ana Maria Tarcitano. Autismo: um desafio na alfabetização e no convívio escolar. São Paulo: CRDA, 2008. Disponível em: <https://pdf4pro.com/cdn/autismo-desafio-na-alfabetiza-199-195-o-e-no-36a59d.pdf>

SILVA, Ludmila - Transtorno do Espectro Autista é analisado sob o ponto de vista de cuidadores. Publicado em: 24/07/2017. Disponível em: <https://portal.fiocruz.br/noticia/transtorno-do-espectro-autista-e-analisado-sob-o-ponto-de-vista-de-cuidadores>

Time Pontotel - Brainstorm: entenda o que é, para que serve essa técnica e como fazer na prática. Publicado em: 27/06/2024. Disponível em: <https://www.pontotel.com.br/brainstorm/>

Zendesk (2024) – O que é Golden Circle: entenda o conceito de Simon Sinek. Disponível em: <https://www.zendesk.com.br/blog/o-que-e-golden-circle/>

## APÊNDICE A - Termos de Uso

### Seção 1 Introdução

Bem-vindo ao Autily! Estes Termos de Uso regem o uso do nosso aplicativo, destinado a fornecer suporte e recursos para pais de crianças autistas. Ao utilizar o Autily, você concorda com estes termos. Se você não concorda com qualquer parte destes termos, por favor, não utilize o aplicativo.

### Seção 2 Definições

- **Aplicativo:** Refere-se ao Autily, disponível para dispositivos móveis.
- **Usuário:** Qualquer pessoa que utilize o aplicativo.
- **Conteúdo:** Inclui textos, imagens, vídeos, áudios e outros materiais disponibilizados no aplicativo.

### Seção 3 Uso do Aplicativo

O Autily é destinado a fornecer informações e ferramentas para ajudar pais de crianças autistas. O uso do aplicativo deve ser feito de maneira responsável e em conformidade com todas as leis aplicáveis.

### Seção 4 Cadastro e Segurança

Para utilizar algumas funcionalidades do Autily, pode ser necessário criar uma conta. Você é responsável por manter a confidencialidade das informações da sua conta e por todas as atividades que ocorram sob sua conta.

### Seção 5 Privacidade

A privacidade dos nossos usuários é muito importante para nós. Por favor, consulte nossa Política de Privacidade para entender como coletamos, usamos e protegemos suas informações pessoais.

### Seção 6 Propriedade Intelectual

Todos os direitos de propriedade intelectual sobre o conteúdo e funcionalidades do Autily pertencem a nós ou aos nossos licenciadores. Você não pode copiar, modificar, distribuir ou utilizar qualquer conteúdo sem nossa autorização expressa.

### Seção 7 Limitação de Responsabilidade

O Autily é fornecido “como está” e “conforme disponível”. Não garantimos que o aplicativo estará sempre disponível ou livre de erros. Não nos responsabilizamos por quaisquer danos decorrentes do uso ou da incapacidade de usar o aplicativo.

### **Seção 8 Modificações nos Termos de Uso**

Podemos modificar estes Termos de Uso a qualquer momento. As alterações serão publicadas no aplicativo e entrarão em vigor imediatamente após a publicação. O uso contínuo do aplicativo após a publicação das alterações constitui sua aceitação dos novos termos.

### **Seção 9 Contato**

Se você tiver qualquer dúvida sobre estes Termos de Uso, entre em contato conosco através do e-mail: autilly@gmail.com.

Última atualização: novembro, 2024.