

# Idoso Seguro - Documentação Sprint 4

## 1. Contexto

### Problema:

O aumento da utilização de tecnologias digitais e da internet por parte da população idosa tem levado a um aumento significativo de golpes digitais direcionados a esse grupo. Muitos idosos não possuem o conhecimento necessário para identificar e evitar esses golpes, o que resulta em perdas financeiras e outros danos.

### Objetivos:

- Informar e educar os idosos sobre os tipos mais comuns de golpes digitais.
- Oferecer ferramentas e recursos para que possam se proteger contra fraudes online.
- Facilitar a comunicação e suporte para idosos que possam ter sido vítimas de golpes.

### Público-alvo:

Públicos de todas as idades, mas principalmente idosos acima de 60 anos que utilizam a internet para atividades diversas como comunicação, compras online, serviços bancários, entre outros.

### Justificativa:

A criação de um site específico para alertar e educar os idosos sobre golpes digitais é essencial para diminuir a vulnerabilidade desse grupo a fraudes online. Ao fornecer informações claras e acessíveis, podemos empoderar os idosos a navegarem na internet de forma mais segura e confiante.

### Artefatos de Design Thinking:

- **Persona:** Representação fictícia de um usuário idoso com pouca experiência em tecnologia.
- **Mapa de Empatia:** Compreensão das necessidades, dores, e desejos do público-alvo.
- **Brainstorming:** Sessões para geração de ideias sobre como melhor apresentar as informações.

- **Prototipação:** Criação de protótipos de baixa fidelidade para testar a navegação e a compreensão das informações pelos usuários.

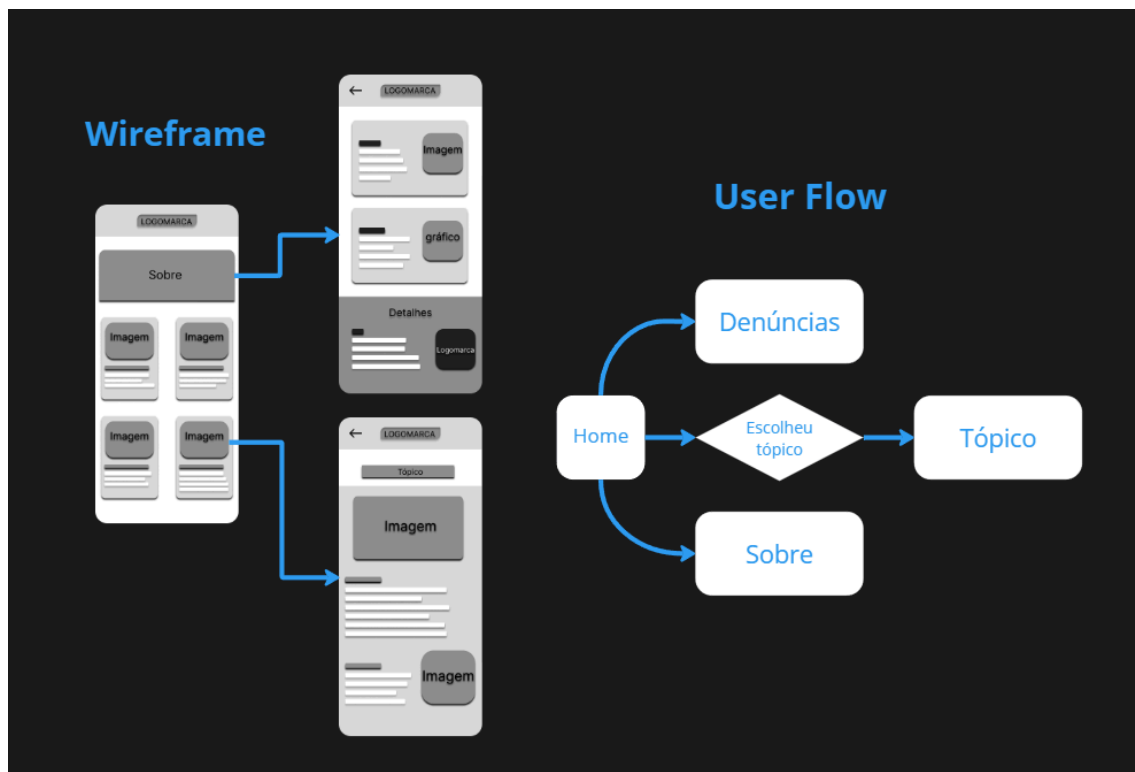
## 2. Projeto da Solução

### Requisitos:

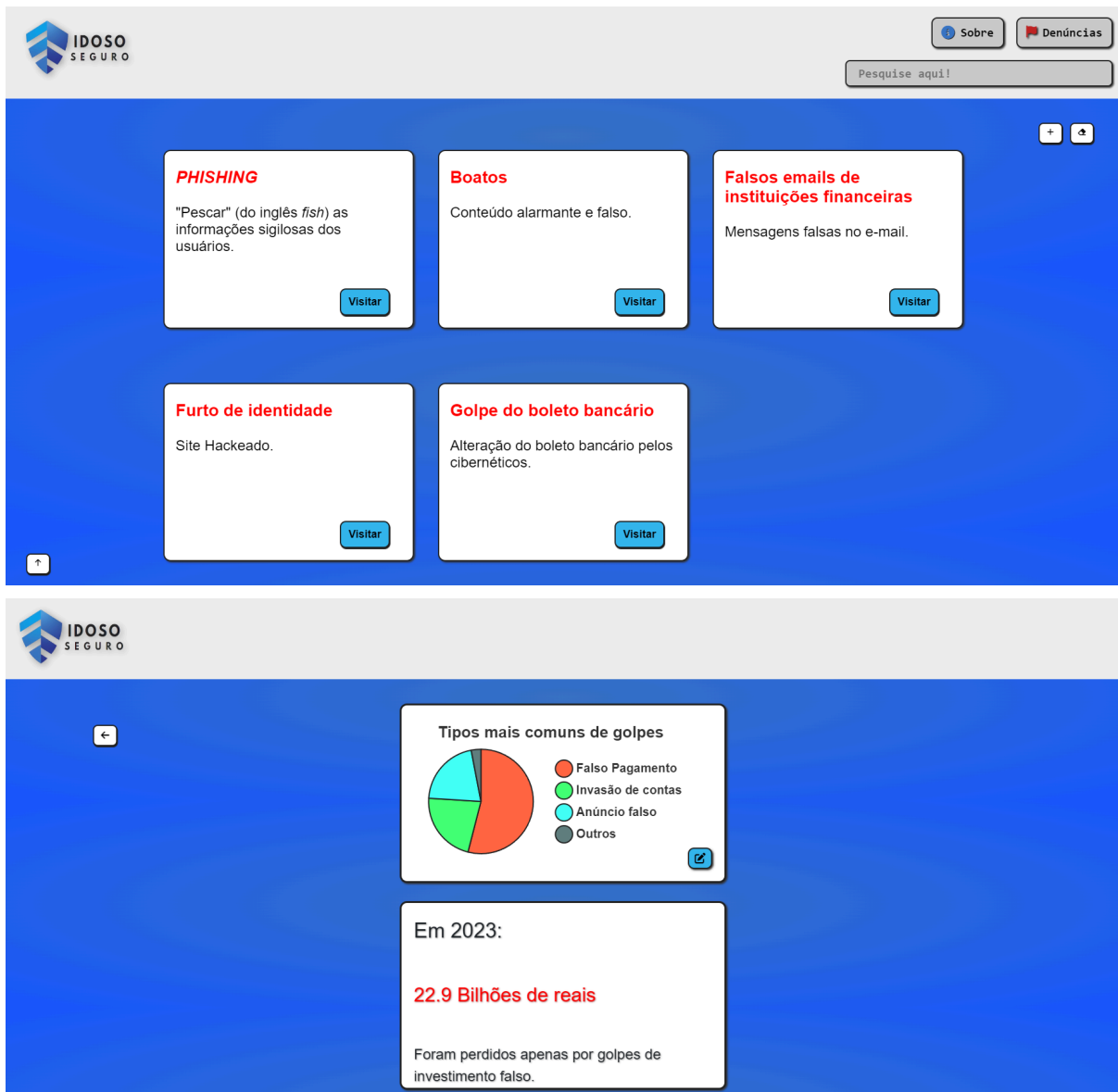
- **Funcionais:**
  - Página inicial com notícias e alertas de golpes recentes.
  - Apresentação de diferentes tipos de golpes (e.g., phishing, fraudes bancárias).
  - Formulário de contato para suporte.
- **Não Funcionais:**
  - Interface intuitiva e de fácil navegação.
  - Design responsivo para acesso em diferentes dispositivos.
  - Segurança dos dados dos usuários.

### Projeto de Interface/Wireframes/Protótipo:

- **Wireframes:** Desenhos simples para esboçar a estrutura e a disposição dos elementos no site.



- **Interface:** Design clean com grandes áreas de texto, botões e menus de fácil acesso, uso de ícones e cores contrastantes para destacar informações importantes.



## Tecnologias:

- **Frontend:** HTML, CSS, JavaScript.
- **Backend:** Javascript.

### ***3. Metodologia de Trabalho***

#### **Processo:**

1. **Planejamento:** Definição de requisitos e cronograma.
2. **Pesquisa e Design:** Pesquisa de necessidades dos usuários e criação de wireframes.
3. **Desenvolvimento:** Programação do frontend e backend.
4. **Testes:** Verificação de funcionalidade, usabilidade e segurança.

#### **Atribuições:**

- **Gestor de Projeto:** Coordenação geral e comunicação entre equipes.
- **Designer UX/UI:** Criação de wireframes, protótipos e design final.
- **Desenvolvedor Frontend:** Implementação da interface e interação com usuários.
- **Desenvolvedor Backend:** Desenvolvimento da lógica de negócio e integração com banco de dados.

#### **Ferramentas:**

- **Gestão de Projeto:** Miro.
- **Design:** Figma.
- **Desenvolvimento:** VS Code, GitHub.
- **Comunicação:** Discord, Whatsapp.

## ***4. Solução Implementada***

### **Funcionalidades de Software:**

- **Página Inicial:**
  - Notícias e alertas sobre golpes e seus tipos.
- **Suporte e Comunidade:**
  - Formulário de contato para denúncias e relatos de golpes recentes.
  - Área de dúvidas frequentes.

### **Benefícios Esperados:**

- Aumento da conscientização dos idosos sobre golpes digitais.
- Redução do número de vítimas de fraudes online entre o público idoso.
- Criação de uma comunidade de suporte e compartilhamento de informações entre os idosos.