

Objetivo e Escopo do Projeto

Vitural Learn

Dentre as duas opções de caminho que devemos seguir para esse Challenge proposto pela Plusoft, escolhemos trabalhar com a Realidade Virtual para ajudar a resolver algum problema da nossa sociedade.

Acessibilidade é um assunto delicado e que necessita de muita atenção. Felizmente é cada vez mais comum que discussões sobre o tema sejam abordadas no mundo corporativo, o que evidencia a relevância do tema na atualidade. A jornada é longa e demanda muito empenho e dedicação, pois a inclusão de pessoas em qualquer área que seja é de extrema importância para nossa sociedade.

Pessoas com baixa mobilidade tem inúmeras dificuldades e sofrem diariamente com a falta de estrutura que está espalhada por todo o Brasil. Segundo o IBGE, nosso país possui 46 milhões de pessoas com algum tipo de deficiência, um número bem expressivo pois representa aproximadamente $\frac{1}{4}$ da população do país.

Quase 70% das pessoas com deficiência no Brasil não concluíram o ensino fundamental, e apenas 5% terminaram o ensino superior. Um levantamento realizado também pelo IBGE em 2019 concluiu que há cerca de 17,3 milhões de pessoas (8,4% do total) com ao menos um tipo de limitação relacionada às suas funções.

Outro fato interessante que foi divulgado pelo TSE é de que apenas 1,6% das pessoas que foram votar em 2022 declararam que possuíam algum tipo de deficiência. Com esse dado podemos notar que a baixa mobilidade infelizmente impede pessoas de executarem tarefas simples e muito importantes para a cidadania.

Pensando nisso, nosso grupo optou por dar atenção e tentar contribuir para melhorar de alguma forma a vida das pessoas com baixa mobilidade. Idealizamos uma plataforma de cursos em Realidade Virtual que permite

capacitar e profissionalizar pessoas que possuem algum tipo de deficiência física.

Nossa plataforma entrega cursos e Realidade Virtual em diversas áreas, dentro e fora do setor de tecnologia. Profissionais de todos os lugares do país poderão se cadastrar na plataforma e adicionar conteúdo de cursos completos que forem gravados para serem assistidos com a tecnologia da Realidade Virtual.

Cursos profissionalizantes:

Para os cursos profissionalizantes a ideia é a criação de um conteúdo onde o professor utilizará uma câmera acoplada em sua cabeça, posicionada de forma específica para que o espectador tenha a sensação de que está fazendo parte daquilo da forma mais imersiva possível.

Como exemplo um curso de montagem e manutenção de computadores: As aulas serão gravadas com um equipamento específico acoplado a cabeça do professor. Esse equipamento permite que o aluno visualize a forma correta de manusear ferramentas e peças do computador, posicionamento de encaixe das peças, etc.

É importante destacar que os movimentos serão gravados em posição de primeira pessoa, permitindo assim que o aluno tenha uma melhor visualização de detalhes do processo.

Achamos muito importante a interação nesse caso, e em certos momentos da aula, de forma sutil, a ferramenta pausa o vídeo e apresenta na tela algumas questões sobre o que o espectador acabou de ver. A aula só volta a acontecer de pois da interação, respondendo à questão apresentada. Quando o aluno opta por escolher uma resposta correta, a ferramenta informa que a resposta é a certa e continua a reprodução do conteúdo. Caso contrário, ele informa que a resposta está incorreta, mostra a resposta correta, exibe um breve resumo sobre seu erro e continua a reprodução do conteúdo.

Cursos de idiomas:

Nossa ideia é usar o mesmo modelo de interação e correção descrito acima no momento das aulas. Não seria um curso de idiomas tradicional para que a pessoa aprenda do início ao fim um idioma específico. A ideia é criar um conteúdo que permita que a pessoa vivencie a rotina de um nativo em alguma atividade do seu dia. Exemplo: Usaremos a câmera posicionada no peito de tutor que seria um nativo, e dessa forma ele realizaria alguma atividade comum de um nativo.

Exemplo de aplicabilidade:

Aula 03 – Indo a um jogo da NBA

O professor vai gravar a rotina de uma pessoa que está indo ao estádio assistir a um jogo de basquete. Saindo de casa, usando o transporte público, comprando o ingresso na bilheteria, comprando comida e bebida, entre outros. Toda a interação com as pessoas durante esse processo será gravada. Perguntas, cumprimentos, agradecimentos, informações... tudo gravado. No meio dessas atividades pequenas pausas para questões do tipo: O que ele perguntou para o atendente do caixa? O aluno escolhe a alternativa correta e o vídeo continua.

Basicamente um curso com muita imersão para melhorar sua conversação. O aluno poderá vivenciar em Realidade Virtual o dia a dia em um outro país, em outro idioma... tudo isso sem sair de casa.

Monetização

A monetização pode ser feita de várias formas: Os professores que desejarem ministrar na plataforma deveram fazer uma breve cadastro e nos

enviar seus dados pessoais e profissionais. Faremos uma análise e comprovação do que nos foi passado para verificar a se o mesmo está elegível para que seu conteúdo possa ser disponibilizado na plataforma. Após a aprovação ele estará pronto para produzir conteúdo e disponibilizar para pessoas do mundo inteiro.

Os professores terão que pagar uma taxa de inscrição. O valor da taxa ainda não foi definido. Essa inscrição possui uma data de validade de 1 ano. Após esse período, será solicitado que ele renove sua inscrição e faça novamente o pagamento da taxa. Professores que atingirem um nível de relacionamento e constância com a plataforma terão descontos em suas inscrições após o primeiro ano.

E além da inscrição, teremos uma pequena comissão em todos os cursos vendidos.

Em suma esses serão os meios para monetizar a plataforma:

- Valor da inscrição paga pelos professores
- Comissão recebida em cada curso vendido
- Venda ou aluguel do equipamento de VR (em análise)

A venda do curso, valores e como distribuir o equipamento em forma de comodato ainda precisam ser avaliadas, mas acreditamos que não teremos dificuldades com isso. A intenção é que o aluno utilize seu próprio celular para acoplar ao “óculos de realidade virtual” que será enviado para ele em sua casa por um tempo determinado.

Profissionalizar uma pessoa com baixa mobilidade pode mudar totalmente sua vida. Podemos formar técnicos em informática, costureiros, confeitários, cozinheiros... inúmeras opções.

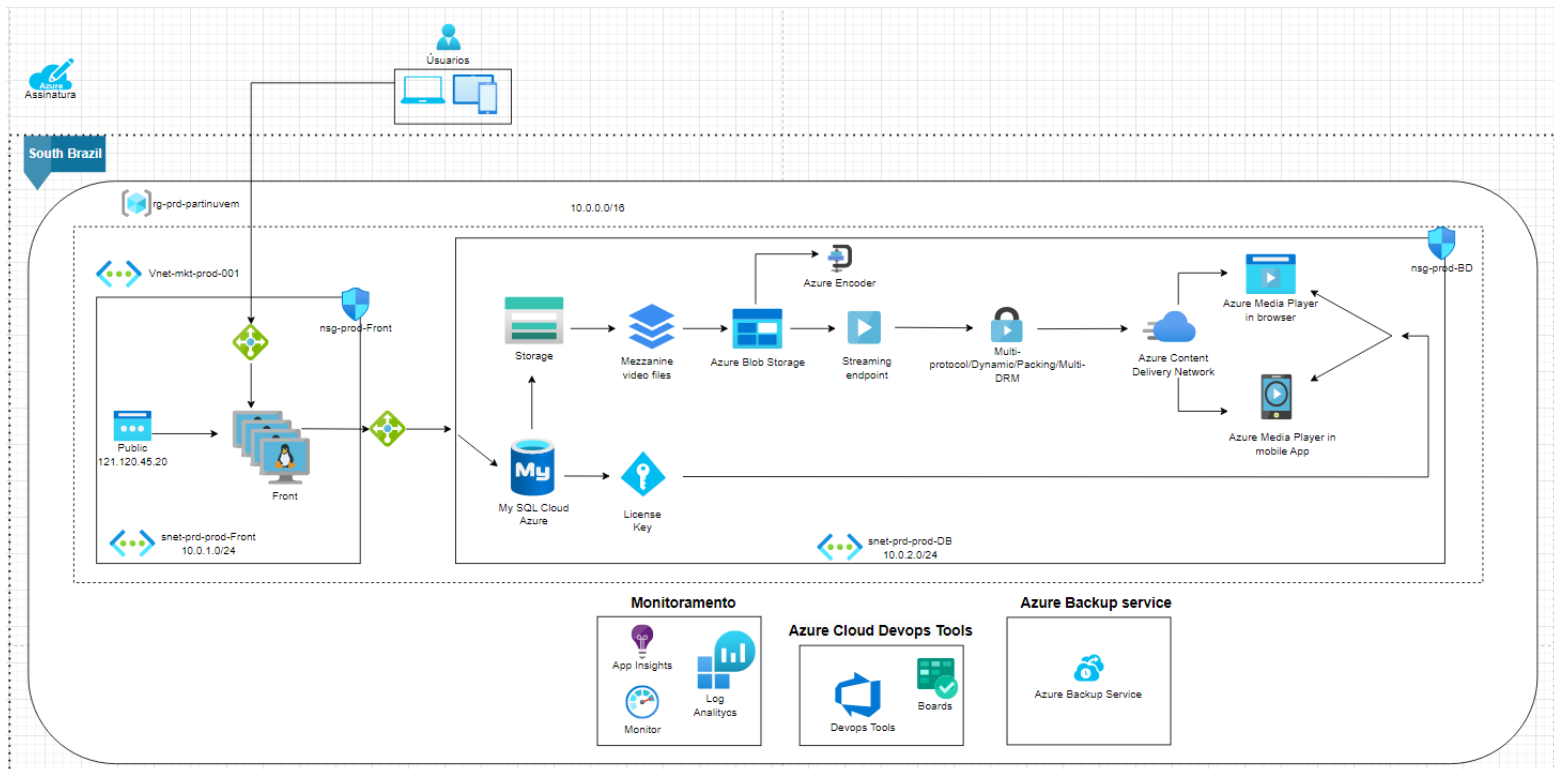
Acreditamos que essa ideia nos permitirá resgatar a autoestima e dar esperança a pessoas que por muita das vezes se sentem esquecidas pela sociedade. Podemos mudar a vida das pessoas e acreditamos que essa ideia seja o começo dessa jornada.

Como não precisamos pagar para sonhar, gostaríamos muito de atingir um grande público, ajudar pessoas, mudar vidas. Caso isso seja possível, podemos

usar nossa plataforma como vitrine. Captando parceiros para que o dinheiro arrecadado com o merchandising seja revertido em bolsas para pessoas de baixa renda. Com toda certeza do mundo isso faria uma diferença ainda maior na vida de milhares de pessoas.

Bem, é isso!

Arquitetura



Integrantes

Flavio Esrenko Zorzetto RM93175

Lucas Kenji Nishida RM94233

Wesley Novais Kleim RM94412

Jorge Rodrigo dos Santos RM93418

Lucas Gonçalves Leu De Lima RM88349