



INSTITUTO FEDERAL DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE PERNAMBUCO

Campus Jaboatão

Departamento de Tecnologia

Curso Informática para Internet

ERYCK MATHEUS, GABRIEL SILVA, LUCIANO CAVALCANTE

**FACBANK: SISTEMA DE BANCO DIGITAL PARA INCLUSÃO E  
ACESSIBILIDADE PARA A TERCEIRA IDADE**

Jaboatão dos Guararapes

2024

Identificação

Tabela 1 – Identificação do Projeto

Título do Projeto	FacBank
Criador	Eryck Matheus
Coordenador	Gabriel Silva
Editor	Luciano Cavalcante
Instituição Executora	IFPE
Resumo do Projeto	Este projeto visa compreender como pessoas com 60 anos ou mais utilizam aplicativos de smartphones, investigando as dificuldades que enfrentam, os impactos dessas barreiras no uso e propondo soluções de design acessível para melhorar a experiência. Será desenvolvido um protótipo com base em ideias de melhorias e validado por meio de testes com usuários reais desse grupo etário.

Fonte: Criado pelos autores (2024).

Detalhamento

i) Introdução

A crescente adoção de smartphones pelos idosos (60+) evidencia a importância de interfaces acessíveis e intuitivas. No entanto, muitas pessoas dessa faixa etária enfrentam desafios como tamanhos reduzidos de elementos visuais, excesso de passos para realizar tarefas simples e falta de funcionalidades acessíveis. Esses obstáculos frequentemente desestimulam o uso de tecnologias digitais por parte desse grupo, limitando seu acesso à informação, serviços e conexão social.

Objetivos e metas:

- Identificar as dificuldades enfrentadas por pessoas 60+ no uso de aplicativos.
- Propor soluções de design para interfaces móveis mais acessíveis e intuitivas.
- Desenvolver um protótipo funcional com base nas melhorias propostas.
- Validar o protótipo por meio de testes com usuários reais da faixa etária.

Justificativa:

Este projeto é essencial para promover a inclusão digital, garantir autonomia e melhorar a qualidade de vida de pessoas idosas. Interfaces móveis acessíveis também representam um diferencial competitivo para desenvolvedores de aplicativos.

ii) Método

### **Procedimentos para desenvolvimento do projeto:**

1. **Pesquisa inicial:** Revisão bibliográfica sobre usabilidade e acessibilidade em aplicativos móveis para idosos.
2. **Coleta de dados:** Entrevistas e questionários aplicados a pessoas 60+ para identificar dificuldades comuns.
3. **Ideação:** Desenvolvimento de soluções baseadas nos dados coletados, como:
  - i. Interfaces maiores com botões destacados.
  - ii. Tutoriais simples e interativos ao abrir o app.
  - iii. Navegação por reconhecimento de voz.
  - iv. Funções essenciais acessíveis com poucos toques.
4. **Protótipo:** Desenvolvimento de um protótipo funcional com base nas soluções propostas.
5. **Validação:** Testes com pessoas 60+ para simulação de cenários reais, coleta de feedbacks e refinamento do protótipo.

### **iii) Resultados Esperados**

- **Expectativa de Resultados:** Melhor compreensão das dificuldades enfrentadas por idosos ao utilizar aplicativos. Desenvolvimento de soluções acessíveis que possam ser adotadas por desenvolvedores.
- **Entregáveis:**
  - i. Protótipo funcional de aplicativo acessível.
  - ii. Relatório de validação com sugestões para aplicações futuras.

### **iv) Contribuições**

Este projeto contribuirá para:

- **Ciência, Tecnologia e Inovação (CT&I):** Promovendo acessibilidade em tecnologias digitais.
- **Extensão e parcerias:** Potencial para colaboração com desenvolvedores e organizações que atendem ao público idoso.
- **Internacionalização:** Criação de modelos replicáveis em outros países com desafios similares.
- **Fortalecimento de grupos de pesquisa:** Consolidação de estudos interdisciplinares envolvendo tecnologia e inclusão social.

## v) Aderência ao ODS

A proposta deste projeto se alinha diretamente com o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) 10 - Redução das Desigualdades, especialmente com a meta 10.2, que visa promover a inclusão social, econômica e política de todos, incluindo pessoas em situações de vulnerabilidade. A iniciativa busca enfrentar um desafio significativo: a exclusão digital da população idosa (60+), que muitas vezes encontra dificuldades para utilizar tecnologias devido a interfaces móveis não adaptadas às suas necessidades.

A proposta de desenvolver um protótipo de aplicativo com design acessível e intuitivo visa proporcionar aos idosos um acesso mais fácil e eficaz às tecnologias digitais. Isso inclui ajustes como o aumento do tamanho dos elementos visuais, simplificação de processos e integração de funcionalidades acessíveis, como leitura de tela e navegação por comandos de voz, que atendem às necessidades dessa faixa etária. Essas mudanças são essenciais para garantir que o público idoso não seja excluído do uso de dispositivos móveis, permitindo que eles participem ativamente de atividades sociais, culturais e econômicas no ambiente digital.

Além disso, ao promover a inclusão digital, o projeto contribui para a redução das desigualdades, oferecendo às pessoas idosas mais autonomia e maior acesso à informação, serviços essenciais e à conexão social. Isso impacta diretamente a melhoria da qualidade de vida desse grupo, permitindo que eles usufruam das mesmas oportunidades que outros grupos etários. Assim, o projeto não apenas endereça as dificuldades enfrentadas pelos idosos no uso da tecnologia, mas também promove um ambiente mais igualitário e inclusivo, conforme preconizado pelo ODS 10.

## Orçamento

**Tabela 2 – Quadro de desembolsos**

Item orçado	Rubrica (custeio, capital ou bolsas)	Justificativa	Valor (R\$)
Pesquisa bibliográfica	Custeio	Aquisição de livros, artigos e materiais para revisão de literatura sobre usabilidade e acessibilidade para idosos.	2.000,00
Desenvolvimento de protótipo	Capital	Custos relacionados à contratação de ferramentas de design e software para a criação do protótipo funcional.	10.000,00
Teste de Validação com Usuários	Custeio	Custos de transporte, infraestrutura e alimentação para realização de testes com o público alvo (60+).	5.000,00

Entrevistas e questionários	Custeio	Custos relacionados à aplicação de entrevistas e questionários, incluindo impressão e plataformas online.	3.000,00
Consultoria com acessibilidade	Custeio	Contratação de um especialista para orientar o desenvolvimento das soluções acessíveis	8.000,00
Materiais de divulgação	Custeio	Produção de materiais gráficos e online para divulgação do projeto, incluindo cartazes e posts para redes sociais	4.000,00
Bolsa para Estudante (Desenvolvimento)	Bolsas	Bolsa para estudante de graduação que auxiliará no desenvolvimento do protótipo e aplicação de teste	12.000,00
Bolsa para Estudante (Pesquisa)	Bolsas	Bolsa para estudante de graduação que realizará a pesquisa de campo e análise de dados	12.000,00
Equipamentos e Ferramentas Adicionais	Capital	Compra de dispositivos móveis, computadores e outros equipamentos para testes de acessibilidade e desenvolvimento.	10.000,00
Participação em Eventos/Workshops	Custeio	Custos relacionados à participação em eventos, workshops e seminários sobre acessibilidade e design para idosos.	7.000,00
Treinamento e Capacitação	Custeio	Custos para treinamentos da equipe em práticas de design acessível e usabilidade para idosos.	7.000,00
			<b>80.000,00</b>

Fonte: Criado pelos autores (2024).