

Termo de Abertura de Projeto	
Título do Projeto	Desenvolvimento de um aplicativo móvel para a educação de idosos sobre fraudes cibernéticas por meio da gamificação
Grupo	Grupo 10
Alunos	Gabriela Ramire Bueno Masso Gabriel Fornaza da Silveira Jessica Regina dos Santos Rebeca Prestes de Andrade
Data	11/04/2024
Justificativa	<p>De acordo com o levantamento do Panorama de Ameaças para a América Latina 2024, o Brasil é o segundo país com o maior número de ataques cibernéticos no mundo, ficando atrás apenas dos Estados Unidos (CNN BRASIL, 2024).</p> <p>Entre as principais vítimas desses ataques estão os idosos, que, muitas vezes, possuem conhecimento limitado sobre o ambiente digital, tornando-se alvos mais vulneráveis. O Estatuto do Idoso (Lei nº 10.741/2003) prevê, em seu artigo 21, a oferta de cursos e atividades voltadas à inclusão digital dessa população, com o objetivo de promover sua integração à vida moderna. Diante disso, é fundamental que sejam adotadas medidas para garantir a efetiva aplicação desse dispositivo legal, contribuindo para o aprimoramento do conhecimento tecnológico dos idosos e, conseqüentemente, para a prevenção de crimes cibernéticos que os afetam (SILVA, 2024).</p> <p>Buscando fortalecer a segurança desse público e ajudá-los a prevenir fraudes cibernéticas, este trabalho propõe o desenvolvimento de um aplicativo móvel baseado em gamificação para educar os idosos sobre as ameaças digitais mais comuns na atualidade.</p>
Objetivo(s)	<p>Desenvolver um aplicativo móvel gamificado para educar idosos sobre fraudes cibernéticas, aumentando a sua conscientização e capacidade de identificar e evitar golpes de forma interativa e acessível.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Disponibilizar um aplicativo com acessibilidade ao idoso (tamanho da fonte maior, contraste de cores, etc).</li><li>• Disponibilizar informações e conteúdo educativo sobre fraudes cibernéticas.</li><li>• Promover um ambiente educativo e estimulante para o aprendizado através da gamificação.</li><li>• Testar conhecimento através de quizzes.</li></ul>
Resultados esperados	Redução da vulnerabilidade digital de idosos.

	<p>Aumento no conhecimento sobre fraudes cibernéticas entre idosos.</p> <p>Melhoria na capacidade de identificar golpes entre idosos.</p> <p>Maior engajamento digital da terceira idade.</p> <p>Entregáveis do Projeto: aplicativo móvel gamificado (com jogos educativos, sistema de recompensa e acessibilidade), metodologia de gamificação aplicada à educação digital para idosos, interface adaptada para idosos e banco de dados atribuído ao sistema, documento de requisitos do sistema (funcionais e não funcionais), relatório de pesquisa (dados sobre fraudes cibernéticas e perfil do público-alvo), manual do usuário e TCC com resultados da validação do aplicativo.</p>
<b>Premissas</b>	<p>O projeto deve conter features de acessibilidade focada em idosos.</p> <p>Cada membro da equipe deve se dedicar ao menos 8 horas por semana ao projeto.</p>
<b>Restrições</b>	<p>O projeto deve ser concluído até dezembro de 2025, incluindo o desenvolvimento do aplicativo, testes, redação do TCC e documentação.</p> <p>O orçamento máximo é de R\$150.000,00, para todas as etapas.</p> <p>O software será de código fechado. A versão final do aplicativo deve ser publicada.</p> <p>Trabalho escrito seguindo as normas de TCC da UFSC/INE.</p> <p>Todas as citações e referências devem seguir ABNT NBR 6023.</p> <p>Infraestrutura permitida: computadores com Windows/macOs e IDE Visual Studio licenciada.</p> <p>Restrições legais: o aplicativo seguirá a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD), Lei nº 13.709/2018, que regulamenta o tratamento de dados pessoais no Brasil.</p>
<b>Estimativa do custo total (R\$)</b>	R\$110.000,00.
<b>Estimativa da duração total</b>	<p>Data de início: 17/04/2025.</p> <p>Data de término: 17/12/2025.</p> <p>A estimativa de duração é de 8 meses.</p> <p>Marcos previstos no cronograma de TCC (TCC I e TCC II):</p> <p>Mês 1 - Planejamento e Design UX/UI (4 semanas)</p> <p>Mês 2 - Infraestrutura e Backend (4 semanas)</p> <p>Mês 3 - Desenvolvimento Mobile Inicial (4 semanas)</p> <p>Mês 4 - Gamificação e Acessibilidade (4 semanas)</p> <p>Mês 5 - Conteúdo e Personalização (4 semanas)</p> <p>Mês 6 - Testes e Melhorias (4 semanas)</p> <p>Mês 7 - Finalização e Ajustes Finais (4 semanas)</p> <p>Mês 8 - Publicação e Lançamento (4 semanas)</p>
<b>CrITÉrios de Aceitação</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Possuir design com acessibilidade (fonte da letra maior, cores com contraste, botões grandes e navegação simplificada, entre outros).</li> <li>- Deve funcionar em sistemas Android e iOS.</li> <li>- Deve possuir um sistema de pontos.</li> <li>- Deve possuir ranking competitivo.</li> <li>- Deve possuir área para conhecimento básico sobre as</li> </ul>

	fraudes cibernéticas mais aplicadas na atualidade. - Deve possuir área de perguntas e respostas frequentes sobre fraudes cibernéticas.	
<b>Partes interessadas e responsabilidades</b>	Orientador(a)	José Eduardo De Lucca
	Gerente de projeto	Rebeca Prestes de Andrade
	Equipe	Gabriela Ramire Bueno Masso Gabriel Fornaza da Silveira Jessica Regina dos Santos Rebeca Prestes de Andrade
	Banca	A definir.

### Referências

SILVA, Uênis Pereira da; OLIVEIRA, Marcela Cordeiro de. Os crimes cibernéticos e a vulnerabilidade dos idosos. LexLab Revista Eletrônica de Direito, v. 1, n. 1, p. 34-55, jan./abr. 2024. Disponível em: <https://revistalexlab.org/index.php/lexlab/article/view/5/3>

BRASIL. Lei nº 10.741, de 1º de outubro de 2003. Dispõe sobre o Estatuto do Idoso e dá outras providências. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2003/l10.741.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/l10.741.htm). Acesso em: 6 abr. 2025.

CNN BRASIL. Brasil é vice-campeão em ataques cibernéticos, com 1.379 golpes por minuto, aponta estudo. 30 out. 2024. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/economia/negocios/brasil-e-vice-campeao-em-ataques-ciberneti-cos-com-1-379-golpes-por-minuto-aponta-estudo/>. Acesso em: 6 abr. 2025.