

Projeto incluir+

Autor: Leonardo Vinicius Moraes De Lima

Curso: Análise e Desenvolvimento De Sistemas - Cruzeiro
Do Sul Virtual

Disciplina: Design Profissional

Data: Setembro/2025

Projeto Incluir+

1. Objetivo

O **Incluir+** tem como objetivo principal promover a **acessibilidade digital universal**, reduzindo barreiras comunicacionais enfrentadas por pessoas com deficiência auditiva, visual ou cognitiva. A proposta é garantir que conteúdos digitais, educacionais e informativos sejam acessíveis a todos, fortalecendo a inclusão social por meio da tecnologia.

2. O Problema

Atualmente, milhões de pessoas com deficiência no Brasil encontram dificuldades em acessar informações básicas.

- Pessoas surdas enfrentam a escassez de materiais em **Libras**.
- Pessoas cegas têm pouca oferta de conteúdos com **audiodescrição**.
- Muitos vídeos e transmissões online não contam com **legendas sincronizadas**.

Consequências: exclusão educacional, dificuldades no mercado de trabalho, isolamento social e acesso limitado a serviços públicos digitais.

3. A Solução Proposta

Uma plataforma digital e inclusiva, disponível como **aplicativo e versão web progressiva (PWA)**, que oferece:

- **Tradução automática em Libras:** avatar digital para interpretação em tempo real de textos e vídeos.
- **Audiodescrição inteligente:** ferramenta de IA que descreve imagens, vídeos e interfaces.

- **Legendas dinâmicas:** geração automática em tempo real, personalizável conforme a necessidade do usuário.
- **Compatibilidade com dispositivos antigos** e funcionamento em modo offline para ampliar o acesso em contextos de baixa conectividade.
- Conformidade com as **Diretrizes WCAG 2.1**, garantindo acessibilidade plena.

4. Público-Alvo

- Pessoas com deficiência auditiva, visual ou cognitiva;
- Estudantes e trabalhadores que dependem de acessibilidade digital;
- Instituições de ensino e organizações que precisam adaptar seus conteúdos;
 - Famílias e cuidadores que necessitam de apoio em acessibilidade.

5. Benefícios e Diferenciais

- Promove **igualdade de acesso** à informação e educação;
 - Ferramenta **gratuita, inclusiva e escalável**;
- Diferencia-se por integrar múltiplos recursos (Libras + audiodescrição + legendas) em uma única plataforma;
- Funciona em **aparelhos básicos** e **internet lenta**, reduzindo desigualdades digitais.

6. Inclusão e Acessibilidade

- Conformidade com critérios das **WCAG 2.1**:
 - Critério 1.2.2 – legendas em todo conteúdo multimídia;
 - Critério 2.1.1 – navegação completa via teclado;
 - Critério 4.1.2 – compatibilidade com leitores de tela.
- **Design universal** com contraste ajustável, linguagem simples e ícones intuitivos;
- **Modo offline** para conteúdos educativos e informativos.

7. Impacto Social Esperado

- Aumento do acesso de pessoas com deficiência à informação e educação digital;
- Redução da exclusão social causada por barreiras comunicacionais;
 - Formação de comunidades mais inclusivas;
- Ampliação do número de instituições com conteúdos acessíveis.

Medição do impacto: número de usuários ativos, quantidade de conteúdos acessados com acessibilidade, parcerias estabelecidas com escolas e órgãos públicos.

8. Sustentabilidade do Projeto

- **Modelo híbrido:** funcionamento como **negócio social**, com acesso gratuito para usuários finais e parcerias com empresas e órgãos públicos.
 - **Financiamento:** editais de inovação, patrocínios e licenciamento de tecnologias acessíveis.
- **Sustentabilidade ambiental:** servidores otimizados para baixo consumo de energia e incentivo ao uso de **TI verde**.

👉 O **Incluir+** não é apenas uma ferramenta tecnológica, mas uma estratégia de **redução de desigualdades**, que garante a todas as pessoas o direito de acessar, compreender e interagir no mundo digital.