

# Conecta+

## Projeto de Impacto Social

**Conecta+**

Projeto de Impacto Social

Disciplina: Design Profissional - Turma\_001

Curso: Análise e Desenvolvimento de Sistemas

**Autor:**

22/08/2025

**Marco Antonio Andreotti**

---

## Canvas de Projeto de Impacto Social

Bloco	Conteúdo
<b>1. O Problema</b>	A desigualdade digital exclui jovens de baixa renda, idosos e PCDs em áreas periféricas e rurais. Efeitos: evasão/baixo desempenho escolar, dificuldade de acesso a serviços públicos digitais, menor empregabilidade e renda.
<b>2. A Solução Proposta</b>	Plataforma “Conecta+” (web + app leve) com trilhas gratuitas de inclusão digital, recursos offline, acessibilidade completa (WCAG: leitores de tela, contraste, legendas/Libras, navegação por teclado) e módulo de empregabilidade com parceiros.
<b>3. Público-alvo</b>	Jovens 15–29 em vulnerabilidade; (b) Idosos iniciantes no uso de tecnologia; (c) Pessoas com deficiência visual, auditiva ou motora; (d) Moradores de regiões com internet lenta/intermitente.
<b>4. Proposta de Valor</b>	Aprendizagem acessível + funcionamento em internet lenta e aparelhos抗igos + conteúdo offline + encaminhamento a vagas. Diferencial: foco em inclusão (WCAG), peso leve, dados comprimidos e curadoria para contextos de baixa conectividade.
<b>5. Inclusão e Acessibilidade</b>	Diretrizes WCAG 2.2 AA; modo alto contraste; fontes ajustáveis; legendas e transcrições; suporte a Libras; navegação por teclado/gestos; imagens com texto alternativo; player acessível; download de apostilas para uso offline.
<b>6. Impacto Social Esperado</b>	Indicadores: Nº de pessoas capacitadas/órfãos digitais por região; taxa de conclusão; % inserida em vagas/partnerships; aumento de proficiência digital (pré/pós-teste); satisfação NPS; relatos qualitativos de uso de serviços públicos digitais.
<b>7. Sustentabilidade do Projeto</b>	Modelo negócio social/ONG híbrida (parcerias, editais, doações, B2B de trilhas para empresas). Ambiental: hospedagem com energia renovável, CDN, compressão e imagens responsivas, code-splitting e PWA para reduzir consumo energético. Open-source para colaboração.

### 1. O Problema

A desigualdade digital afeta milhões de brasileiros, especialmente em regiões periféricas e áreas rurais. Jovens, idosos e pessoas com deficiência são os mais impactados, com consequências como exclusão educacional, dificuldade de inserção no mercado de trabalho e menor acesso a serviços digitais.

### 2. A Solução Proposta

Criação da plataforma **Conecta+**, que oferece cursos gratuitos de inclusão digital, acessibilidade total (Libras, leitores de tela, legendas automáticas), recursos offline e módulo de empregabilidade com parcerias empresariais.

### 3. Público-alvo

Jovens de baixa renda, idosos, pessoas com deficiência e comunidades em regiões com baixa conectividade.

#### **4. Proposta de Valor**

Reducir a divisão digital democratizando o acesso ao conhecimento.

Diferencial: funciona com internet lenta e aparelhos antigos, oferecendo oportunidades inclusivas.

#### **5. Inclusão e Acessibilidade**

Interface com leitura de tela, suporte a Libras, legendas automáticas, design responsivo e conteúdo offline. Compatível com dispositivos de baixo desempenho.

#### **6. Impacto Social Esperado**

Número de pessoas capacitadas, inserção no mercado de trabalho e engajamento comunitário.

Objetivo: reduzir barreiras digitais e promover inclusão social.

#### **7. Sustentabilidade do Projeto**

Modelo de negócio social, gratuito para usuários, financiado por parcerias e doações.

Sustentabilidade ambiental com servidores verdes e práticas de TI eficiente.

Possível expansão como projeto open-source.

---

### **Aprofundamento das Seções**

#### **1. O Problema**

Segundo o IBGE (2022), cerca de 20% da população brasileira não possui acesso à internet em casa, com maior concentração em áreas rurais e domicílios de baixa renda. Esse cenário aprofunda desigualdades sociais e limita oportunidades de educação e empregabilidade.

#### **2. A Solução Proposta**

O Conecta+ é uma plataforma inclusiva e sustentável que atua em três pilares:

- Educação digital;
  - Acessibilidade;
  - Empregabilidade.
- A tecnologia será adaptada para contextos de baixa conectividade, garantindo acesso mesmo em regiões desfavorecidas.

#### **3. Público-alvo**

Os beneficiados diretos incluem:

- Jovens em vulnerabilidade social;
  - Idosos que buscam inclusão tecnológica;
  - Pessoas com deficiência.
- A meta é garantir acesso justo e inclusivo ao conhecimento.

#### **4. Proposta de Valor**

A principal inovação é oferecer **acessibilidade completa e funcionamento offline**, características ausentes em grande parte das plataformas de capacitação digital disponíveis atualmente.

## **5. Inclusão e Acessibilidade**

O projeto segue diretrizes **WCAG**, com funcionalidades como narrador de tela, suporte a Libras e legendas automáticas.

O design foi pensado para **baixa exigência de hardware**, garantindo inclusão mesmo em dispositivos antigos.

## **6. Impacto Social Esperado**

O impacto será medido por indicadores sociais, como:

- Aumento no índice de empregabilidade;
- Número de pessoas capacitadas;
- Melhorias em habilidades digitais nas comunidades.

## **7. Sustentabilidade do Projeto**

O modelo prevê financiamento por meio de parcerias empresariais e editais de inovação.

O uso de **servidores verdes** reforça o compromisso ambiental.

A abertura como **software livre** estimula colaboração e melhoria contínua.

---

## **Referências**

- IBGE. *Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua - TIC 2022*. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/>
- Cetic.br. *Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação no Brasil, 2022*. Disponível em: <https://cetic.br/>