

Canvas de Projeto de Impacto Social - Inclusão Digital para Idosos

1. O Problema

Muitos idosos nunca tiveram contato com computadores ou smartphones e, por isso, sentem medo ou insegurança ao usar tecnologia. Essa exclusão digital dificulta o acesso a serviços de saúde, comunicação com familiares, informações e oportunidades de lazer, aumentando o isolamento social e a dependência de terceiros.

2. A Solução Proposta

Um aplicativo educativo e de serviços feito especialmente para idosos, com:

- Ícones grandes e coloridos para fácil identificação.
- Textos curtos e letras grandes.
- Instruções por áudio e vídeos curtos explicativos.
- Passo a passo interativo, como se fosse um "livro de alfabetização digital", ensinando desde ligar o celular até fazer uma chamada de vídeo ou acessar um exame médico.
- Função de modo treino, onde o idoso pode praticar sem medo de "estragar" algo.

3. Público-alvo

Idosos com pouca ou nenhuma experiência tecnológica, especialmente aqueles que vivem sozinhos ou longe da família, e que precisam de mais autonomia para se comunicar, acessar serviços e se manter informados.

4. Principal Benefício

Dar independência digital ao idoso, permitindo que ele se comunique, acesse serviços e aprenda no seu próprio ritmo. Diferente de outros apps, este é feito sob medida para quem nunca usou tecnologia, sem excesso de funções e com linguagem simples.

5. Inclusão e Acessibilidade

- Interface limpa: poucos botões, bem separados e com imagens ilustrativas.
- Compatível com celulares antigos e internet lenta.
- Modo de alto contraste e áudio-narração para quem tem baixa visão.
- Vídeos com Libras e legendas para quem tem deficiência auditiva.
- Repetição ilimitada das lições, sem pressa.

6. Impacto Social Esperado

- Redução do isolamento social.
- Mais idosos usando serviços digitais de saúde, transporte e comunicação.
- Aumento da autoestima e da autonomia.
- Medição por: número de idosos ativos no app, quantidade de tarefas realizadas sozinhos e relatos de melhoria na qualidade de vida.

7. Sustentabilidade do Projeto

- Modelo de negócio social com apoio de ONGs, prefeituras e empresas de tecnologia.
- Parcerias com operadoras para não descontar dados móveis do uso do app.
- Uso de TI verde: otimização para baixo consumo de energia e hospedagem em servidores com energia renovável.
- Conteúdo atualizado por voluntários e especialistas em gerontologia.

*** Contexto visual e pedagógico**

O app funcionaria como um "livro infantil digital", mas para adultos, com imagens grandes, cores vivas, narração amigável e exemplos do dia a dia (como "apertar o botão verde para falar com seu neto"). Cada conquista desbloqueia um selo ou medalha virtual, incentivando o aprendizado contínuo.