

Projeto de Impacto Social - EducaDigital

Canvas preenchido e relatório detalhado

Disciplina: Design Profissional

Aluno: Raphael Camilo

Data: Setembro/2025



Sumário

1. Canvas visual
2. Seções detalhadas
 - 2.1 Problema
 - 2.2 Solução
 - 2.3 Público-alvo
 - 2.4 Proposta de valor
 - 2.5 Inclusão e acessibilidade
 - 2.6 Impacto social esperado
 - 2.7 Sustentabilidade do projeto



Canvas do Projeto

1. O Problema

Desigualdade digital no Brasil: milhões sem internet adequada, dispositivos compatíveis ou alfabetização digital. Mais afetados: jovens de baixa renda, periferias e zonas rurais, idosos. Consequências: exclusão de vagas de trabalho, barreiras a serviços públicos digitais e educação online.

2. A Solução Proposta

App multiplataforma gratuito para alfabetização digital. Trilha de habilidades: uso de e-mail, segurança básica, planilhas, cidadania digital e introdução à programação. Conteúdo pode ser baixado para estudo offline. Microlições com vídeo/voz e práticas guiadas.

3. Público-alvo

Usuários diretos: jovens de baixa renda (14-24), adultos em requalificação e idosos. A divisão digital reduz acesso à educação, emprego e cidadania. Design considera conexão instável e baixa familiaridade com tecnologia.

4. Proposta de valor

Benefício principal: acesso simples e gratuito a habilidades digitais aplicáveis ao dia a dia e à empregabilidade. Diferenciais: funciona offline, em aparelhos antigos, linguagem simples, mentoria com ONGs/universidades e foco em primeiro emprego.

5. Inclusão e Acessibilidade

Acessibilidade (WCAG): alto contraste, fonte ajustável, navegação por teclado, suporte a leitores de tela, legenda e narração. App leve (módulos menos de 20MB), otimização para internet lenta, telas com botões grandes e 1 ação por fluxo.

6. Impacto Social Esperado

Mudança esperada: aumento de alfabetização digital e empregabilidade em comunidades vulneráveis. Indicadores: usuários ativos mensais (MAU), conclusão de trilhas, porcentagem que cria currículo e aplica a vagas, parcerias locais firmadas, NPS de acessibilidade e satisfação.

7. Sustentabilidade do Projeto

Modelo: negócio social (gratuito ao usuário final) com editais, doações e parcerias ESG. Código e conteúdo open-source. TI verde: compressão de mídias, hospedagem em cloud com energia renovável, telemetria eficiente e metas de emissão.



Seções detalhadas

2.1 Problema - aprofundamento

- Evidencias: indicadores de conectividade mostram desigualdade entre regiões e renda.
- Causas: custo de dados, baixa escolaridade digital, dispositivos antigos.
- Riscos: ampliação de desigualdades e exclusão do mercado de trabalho.

2.2 Solução - aprofundamento

- Arquitetura: app Android(prioridade), PWA para iOS / web; back end leve; CDN para conteúdos.
- Trilhas: Básico (navegação, e-mail), Produtividade (planilhas), Segurança, Cidadania Digital, Introdução a código.
- Parceiros: telecentros, ONGs, escolas técnicas, empresas para mentoria / estágios.

2.3 Público-alvo - aprofundamento

- Personas: Cleiton(17 anos,ensinomedio,3Ginstavel); Benícia(32 anos, requalificação); Dona Jertrudes (63 anos, baixo conhecimento digital).
- Barreiras: vocabulário técnico, medo de errar, dados caros; Solução: linguagem simples e prática offline.

2.4 Proposta de valor - aprofundamento

- Benefício central: primeira experiencia digital segura e guiada.
- Comparativo: cursos pagos ou apps complexos; foco em inclusao, offline e aparelhos simples.

2.5 Inclusao e acessibilidade - aprofundamento

- WCAG: contraste, texto alternativo, foco visível, ordem logica, sem dependência de cor.
- Desempenho: imagens comprimidas, cache, streaming adaptativo, download por modulo.
- Idiomas / linguagem: português simples; ícones e narração para baixo conhecimento literal.

2.6 Impacto - como medir

- Metas 12 meses: 5kMAU ,40 % conclusão de trilhas básicas, 20 % iniciam jornada de emprego/curso
- Avaliação: pesquisas trimestrais, entrevistas, painel publico de indicadores.

2.7 Sustentabilidade - Roadmap

- Governança: conselho com representantes de ONG, comunidade e parceiros.
- Financiamento: editais, CSR, patrocínios; custos baixos via open-source e cloud otimizada.
- TI verde: meta de energia renovável acima de 80 por cento; auditorias anuais.

