

Aplicativo para celular destinado à inclusão da terceira idade no meio digital

Luiz E. X. Neto¹, Roberto D. Fontes²

1. Estudante do Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília - IFB, Campus Taguatinga; *ximenes130@gmail.com
2. Docente do Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília - IFB, Campus Taguatinga

Palavras Chave: *Smartphone, Inclusão Digital, Terceira Idade*

Introdução

Até o ano de 2022, aproximadamente 13% da população Brasileira será composta por idosos[1], ou pessoas com faixa etária superior a 60 anos. A convivência com as revoluções geradas pela tecnologia será mais desafiadora. Portanto, manter-se informado e atualizado é fundamental para permanecer integrado à sociedade.

A facilidade em acessar dados nas redes sociais tem despertado o interesse de pessoas da terceira idade em *smartphones*, ou celulares inteligentes. O Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) mostra que de 2005 a 2011, o índice de idosos que fazem uso da internet aumentou em 222,3%, sendo quase 13 mil os que possuem um aparelho celular conectado à rede.

O objetivo deste trabalho foi o de estudar, desenvolver, implementar e validar um aplicativo - App - para *smartphone* Android. Em sua concepção, a ideia foi solucionar alguns paradoxos, como: ter algo simples e fácil de usar, com a capacidade de realizar qualquer ação mais complexa[2][3].

Resultados e Discussão

A partir da análise de literatura acadêmica disponível e através da pesquisa de campo, foram identificadas dificuldades e necessidades apresentadas pelo usuário idoso, motivo deste trabalho. Assim, podemos estabelecer como parte da metodologia, um conjunto de requisitos para o aplicativo: interface intuitiva; resposta indicando o toque na tela, tal como, vibração, estímulos visuais e sonoros; bloqueio de gestos que requerem maior coordenação motora; realizar ligações; busca por reconhecimento de voz a contatos e aplicativos; agrupamento de contatos favoritos e frequentes; envio e leitura de mensagens de texto; fotografar; exibir galeria de fotos; controlar alarmes; reprodução de músicas; exibição de data, horário, carga da bateria, ligações perdidas e mensagens recebidas.

Durante a submissão do aplicativo aos usuários específicos, verificou-se três principais necessidades com soluções possíveis. A primeira, refere-se à redução da qualidade de visão normalmente apresentada pelo idoso, compensada no aplicativo pelo uso de ícones e botões grandes de cores diferentes, como demonstrado na figura 1. Outra necessidade foi a utilização de telas sensíveis ao toque, que costuma ser um desafio enfrentado por idosos ao interagir com *smartphones*, visto que não apresentam uma resposta tátil similar ao teclado físico de telefones convencionais. Para sanar esse problema, três medidas foram adotadas, com a finalidade de sinalizar a efetivação do toque: vibração, animação e alteração da cor do elemento onde ocorreu a interação. Por último, visando sanar dúvidas quanto ao uso de algumas funcionalidades, foi adicionada uma área com tutoriais de respostas para dúvidas frequentes.

O resultado obtido para a solução de todas as necessidades demandadas foi satisfatório.

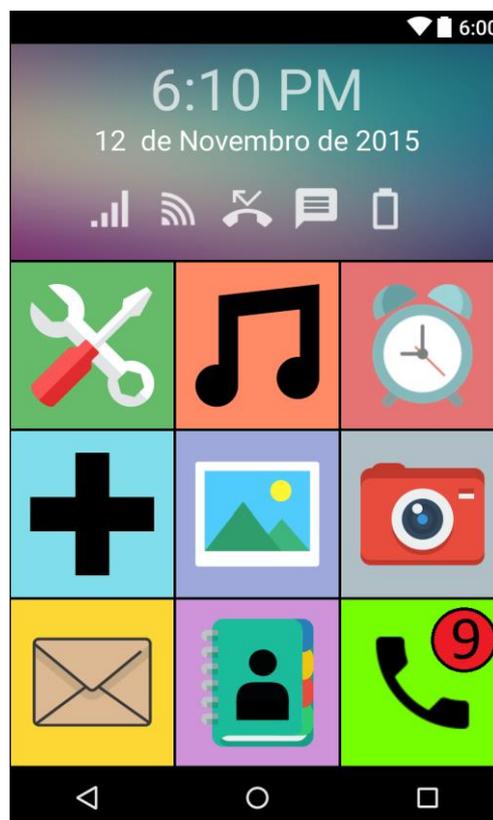


Figura 1. Menu principal do App

Conclusões

O presente trabalho compreende a apresentação de um aplicativo para *smartphones*, adaptado às necessidades de usuários na terceira idade, para facilitar o manuseio e, conseqüentemente, auxiliar na integração social. O aplicativo obteve avaliação satisfatória até o presente momento, e ações objetivando seu aperfeiçoamento continuam sendo realizadas e testadas em conjunto com o público alvo, ou seja, usuários na terceira idade.

[1] IBGE. **Perfil dos Idosos Responsáveis pelos Domicílios**. [S.l.:s.n.] 2002. Disponível em: <<http://www.ibge.gov.br/home/presidencia/noticias/25072002pidoso.shtm>>. Acesso em 23 set. 2015.

[2] MAEDA, John. **Padrões de Projeto para Android – Soluções de Projetos de Interação para Desenvolvedores**. Massachusetts Institute of Technology, 2006.

[3] NUDELMAN Greg, John. **The Laws of Simplicity (Simplicity: Design, Technology, Business, Life)**. Wiley Novatec, 2013.