

TECNOLOGIAS A SERVIÇO DA TERCEIRA IDADE (INCLUSÃO SOCIAL)

Rafael Oliveira Dias¹, Vivian Toledo Santos Gambarato²

¹Graduando em Análise e Desenvolvimento de Sistemas na Faculdade de Tecnologia de Botucatu;
Email:diasoliveira2014@hotmail.com.

²Prof. Mestre da Faculdade de Tecnologia de Botucatu.

RESUMO: O envelhecimento humano compreende todos os processos de transformação do organismo, tanto físicos quanto psicológicos e sociais, envolvendo principalmente papéis sociais desempenhados pelos indivíduos (PASSERINO E PASQUALOTTI, 2006 citados por SILVEIRA et al, 2011, p.1). No Brasil, seguindo essa tendência mundial, também houve aumento da expectativa de vida nos últimos anos. Segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2014), em censo realizado em 2010 (último disponível), a população de idosos cresce mais expressivamente que a população total, o número de brasileiros com 60 anos ou mais cresceu 55% entre 2001 e 2011. A estimativa é que, em 2050, o público com mais de 60 anos será de 60 milhões dos brasileiros (SOUZA E SALES, 2016). Quando se pensa em projetar produtos para os idosos, fala-se em uma otimização da usabilidade, conduzindo a uma maior produtividade e consequente aumento na satisfação do usuário, atendendo melhor aos idosos como público-alvo específico. Um requisito essencial no projeto da interface de usuário de sistemas é ter usabilidade: facilidade de uso e aprendizagem do sistema, sendo intuitiva e considerando o universo de usuários (ZANELA, JUNIOR, & NAVEIRO, 2010, citado por SOUZA E SALES, 2016, p.133). A inclusão digital promove não só uma inclusão no uso das tecnologias como uma inclusão social do indivíduo. Com o envelhecimento, algumas dificuldades físicas podem ser adquiridas, com isso se faz necessário que a tecnologia se adapte a essa nova realidade do indivíduo, interface com recursos apropriados como botões e letras maiores e aplicativos que possam facilitar a vida deste público. Botões maiores e com ícones intuitivos facilitam o entendimento das funções desempenhadas por cada parte do aplicativo, letras maiores ou lupas facilitam na leitura, leitores de conteúdo ajudam aqueles com perda parcial ou total da visão, comandos de voz facilitam os que têm deficiências motoras ou perdas de membros. Alguns aplicativos estão disponíveis na *PlayStore*. Entre eles estão o *BigLaunger*, *Elementique Senior* e o *iDosos*, umas das suas principais características é disponibilizar uma interface simplificada e intuitiva, tornando acessível o uso do *smartphone*. Além desse aplicativos existe uma função chamada *Acessibilidade*, disponível no próprio *smartphone*, com diversos recursos voltados às necessidades dos usuários. Assim, o objetivo deste trabalho é testar, observar e propor soluções para as necessidades da Terceira Idade em relação à tecnologia. O trabalho está

em fase de levantamento de características e perfil desse tipo de usuário, além das tecnologias e aplicativos disponíveis. As próximas etapas contarão com testes e preenchimento de uma planilha de parâmetros a serem comparados e evidenciados, além do desenvolvimento de propostas e sugestões de recursos voltados a este público. Desta forma, pode-se concluir que o desenvolvimento de um aplicativo para terceira idade deve ser adaptado conforme as necessidades e limitações do indivíduo.

REFERÊNCIAS

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Normas de apresentação tabular**. 3. ed. Rio de Janeiro: IBGE, 2014.

SILVEIRA, M. M. et al. Processo de aprendizagem e inclusão digital na terceira idade. 2011. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/pdf/4966/496650334009.pdf>> Data de acesso: 30 ago. 2019.

SOUZA, J. J. de; SALES, M. B. de. (2016). Tecnologias da Informação e Comunicação, smartphones e usuários idosos: uma revisão integrativa à luz das Teorias Sociológicas do Envelhecimento. São Paulo.
Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/kairos/article/view/31957>> Data de acesso : 30 ago. 2019.