

Aplicativo móvel de interação e comunicação para idosos em asilos

Kaique de Paula Fudemma¹; Cecília Pereira de Andrade¹;
1-Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo – *Campus Campinas*;

Objetivos

Criar uma aplicação na plataforma móvel Android focada para pessoas da terceira idade em asilos, para que elas se comuniquem entre suas famílias e amigos distantes, e possam, inclusive, compartilhar informações entre eles mesmos nos asilos, fazendo com que diminuam as chances desse idoso, que está isolado socialmente, de ter problemas de mal-estar psicológico e até mesmo depressão. Para isso, algumas tarefas necessitam ser feitas, como visitar asilos de idosos para o levantamento de informações para a realização da interface gráfica.

Introdução

Desde 1950, a taxa de crescimento da população idosa permaneceu significativamente mais elevada do que a taxa de crescimento da população total (1). Com isso poderá haver uma alta da população em asilos. Muitos idosos se encontram nesses lugares e possuem grande dificuldade para se comunicar com seus familiares. A manutenção de relações sociais com o cônjuge, com os familiares e, principalmente, com amigos da mesma geração favorece o bem-estar psicológico e social dos idosos (2). Com a baixa de preços para adquirir um dispositivo móvel, muitos agora podem ter acesso a novas tecnologias. O uso desses dispositivos dão fácil acesso às redes sociais, que permitem ao usuário encontrar pessoas e comunicar-se com as mesmas em poucos cliques. Devido à larga escala de funções disponíveis nas maiores redes sociais, acaba sendo um desafio para um idoso encontrar uma função específica.

Figura 1: ícone da aplicação.



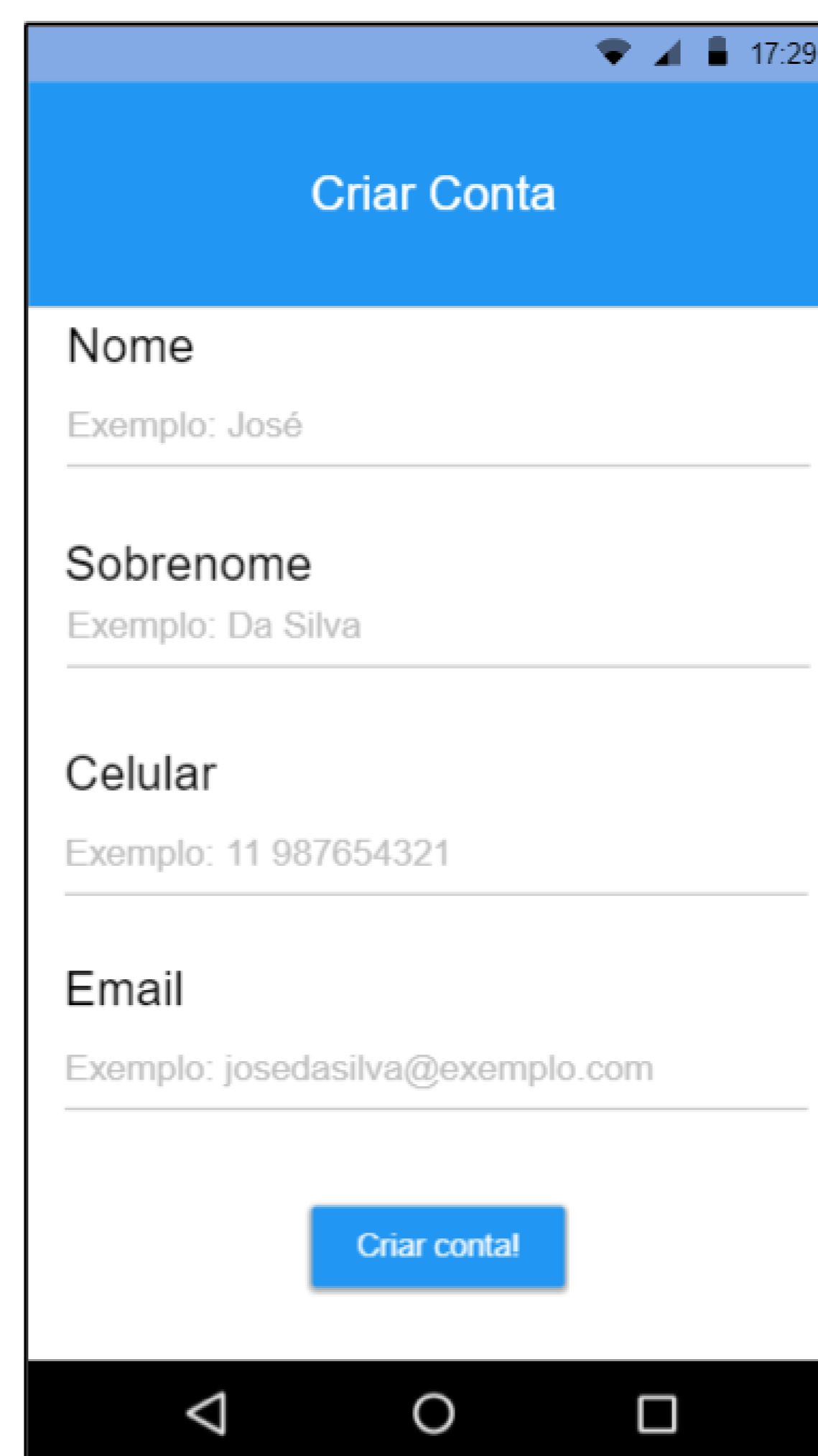
Fonte: Produzido pelos autores

Materiais e Métodos

Na fase inicial, será realizada uma pesquisa de campo em asilos de idosos (Figura 1), para colher informação e *feedback* sobre o desenvolvimento da interface gráfica da aplicação. Será observado dificuldades no manuseio com aplicações famosas, como Facebook e WhatsApp.

Os códigos serão feitos utilizando a linguagem de programação Kotlin para desenvolvimento na plataforma Android. O banco de dados utilizado será o SQLite. Também será usada a API do Google Maps (3) para a geração de pontos que indicam cada asilo no mapa. A parte de atividades digitais terá como base o trabalho de Nakamura et al.(4). A primeira versão será testada nos mesmos asilos nas quais foram feitas as pesquisas de interface gráfica. Com base nos testes, poderão ocorrer algumas alterações e correção de bugs.

Figura 2: Protótipo de tela de criação de conta do aplicativo.



Fonte: proto.io

Resultados esperados

Mostrar uma alternativa em forma de aplicativo móvel na plataforma Android (Figura 2), focada para idosos conversarem e trocarem

informações entre seus familiares e amigos distantes. Reduzir a possibilidade de um idoso desenvolver problemas de mal-estar e depressão por solidão e/ou falta de interação humana. Apresentar atividades de estimulação cognitiva para prevenir ou impedir o avanço de doenças como o Alzheimer. Fazer um código orientado à objetos para melhor compreensão por parte dos programadores, para facilitar a implementação de futuras funções.

Referências

- (1) SAAD, Paulo M. 2016. Envelhecimento populacional: demandas e possibilidades na área de saúde. *Séries Demográficas*, v. 3, p. 153-166.
- (2) CARNEIRO, Rachel Shimba et al. 2007. Qualidade de vida, apoio social e depressão em idosos: relação com habilidades sociais. *Psicologia: reflexão e crítica*, v. 20, n. 2, p. 229-237.
- (3) GOOGLE. Guia do Desenvolvedor. 2017. Disponível em: <<https://developers.google.com/maps/documentation/android-api/map?hl=pt-br>>. Acesso em: 29 ago. 2017.
- (4) NAKAMURA, Ana Lucia et al. 2015. Exergames: jogos digitais para longeviver melhor.
- (5) PROTO.IO. Our latest features. 2017. Disponível em: <<https://proto.io/en/new-features/>>. Acesso em: 24 out. 2017.