

StArt!



Divirta-se, desafie e descubra tesouros

Problema

- Segundo o IBGE, só 25,9% dos municípios possuem museus. Em 2010, estimava-se que quase 70% da população brasileira nunca tinha ido a um museu. Pesquisa realizada na cidade de São Paulo (Inteligência/ Ibope) em 2019 também indicou que dois terços da população nunca foi a um centro cultural.
- Desafio: possibilitar o acesso dos brasileiros a diferentes acervos culturais, desde a formação escolar.
- Entendemos que o desafio da universalização e democratização do acesso à cultura ainda demanda muito esforço, nesse sentido, a tecnologia pode ser uma importante aliada.



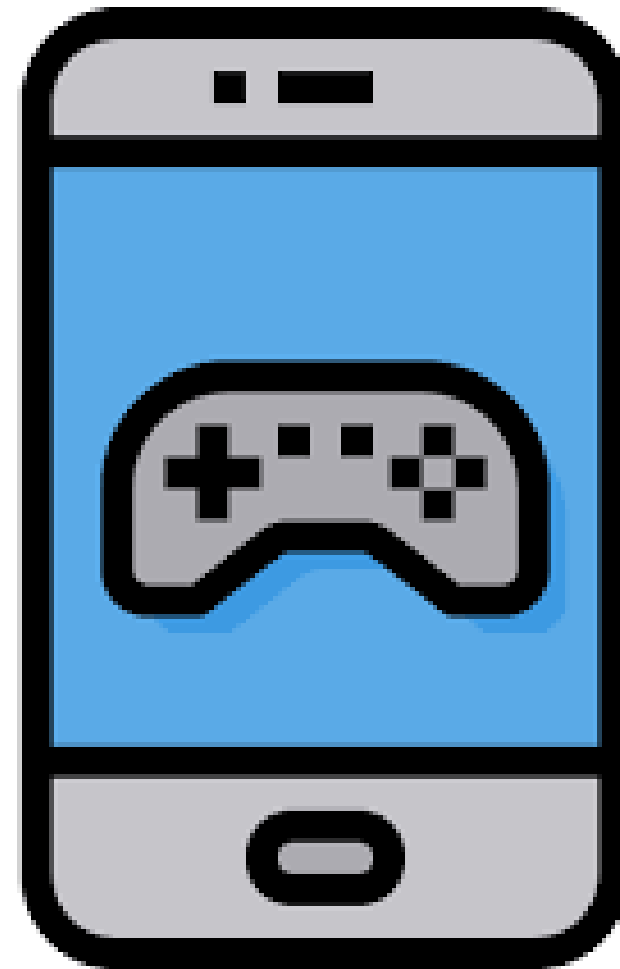
Dados de Mercado

- Segundo a pesquisa TIC Domicílios 2019, 71% dos domicílios brasileiros têm acesso à internet.
- O telefone celular é utilizado para acessar a rede por 98% dos alunos, sendo este o único dispositivo de acesso para 18% dos respondentes da pesquisa TIC Educação 2019. Entre o público com mais de 60 anos, 91% dos idosos conectados acessam a internet pelo celular. Um público que também tem interesse em cultura e apresenta demanda de atividades educativas, culturais e de entretenimento.
- A pesquisa indica também que o acesso exclusivo pelo celular foi maior entre os alunos regiões Norte (25%) e Nordeste (26%) e entre os estudantes de escolas públicas urbanas (21%). Em relação à presença de outros dispositivos de acesso à rede nos domicílios, 29% dos alunos de escolas urbanas contam com um tablet em casa, 35% com um computador de mesa e 41% com um computador portátil. Mas a pesquisa contabilizou que 39% dos alunos de escolas públicas não possuem nenhum destes dispositivos em casa, o que pode dificultar a realização de atividades pedagógicas de forma remota.



Dados de Mercado

- Plataformas e softwares de jogos eletrônicos como Kahoot viram nessa pandemia um crescimento exponencial (O Kahoot registrou nos últimos 12 meses 1,3 bilhão de jogadores e 200 milhões de jogos).
- Assim, nossa proposta é aproveitar um hábito já existente (jogos online) e contribuir para democratizar o acesso à informação sobre os acervos digitais, bem como ampliar o interesse pela cultura e história do país, bem como pelo trabalho das diversas instituições culturais, além de gerar materiais de suporte, interativos e colaborativos, para escolas, instituições e profissionais de educação, ensino e cultura.

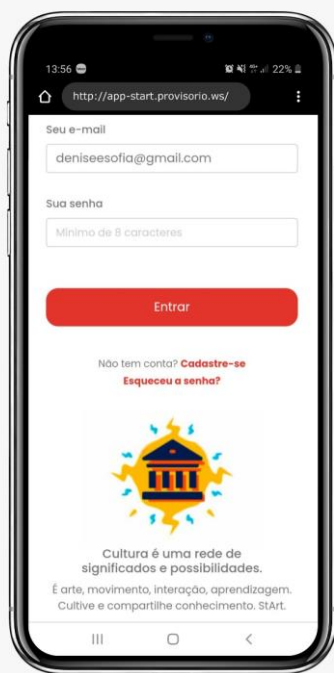


Solução



- Desenvolver um aplicativo, com dados abertos, integrando o acervo digital de diversas instituições de maneira lúdica e promovendo interação e atividades colaborativas, a partir de quizzes personalizáveis. Tecnologia utilizada: React (web) e React Native (mobile).
- A proposta é trazer curiosidades e informações sobre os acervos com questões com diferentes níveis de complexidade e organizadas por temas, para atrair públicos com diferentes interesses e faixas etárias, além de favorecer o trabalho de professores, monitores e estudantes que a partir de questões temáticas podem aprimorar conteúdos trabalhados em sala de aula.

Desafios e demandas:



- Disponibilizar arquivos em diferentes formatos (áudio, texto, vídeo), para mostrar a diversidade das coleções.
- Integrar recursos de acessibilidades nativos dos telefones celulares, e incluir funções de descrição de imagem, ampliação de letra, alteração do fundo para respeitar demandas de acessibilidade, tanto no site quanto no App.
- Padronizar e classificar acervos de diferentes instituições para favorecer o trabalho de automação em etapas futuras, permitindo a geração automática de perguntas, com utilização de recursos de machine learning.



stArt!

Meus jogos

Artes Plásticas

Belas Artes ou Artes-plásticas? Quer testar seus conhecimentos sobre diferentes formas de expressão utilizando diversas técnicas de produção e materiais? Clique aqui e inicie sua viagem pelo universo das artes plásticas de diferentes períodos

2 perguntas

História

Todo acervo tem uma história para contar, mas algumas obras de arte tem na história sua temática principal. Outras são documentos históricos. Aventure-se nessa categoria para explorar diferentes obras de arte e saber mais sobre aquele período ou movimento

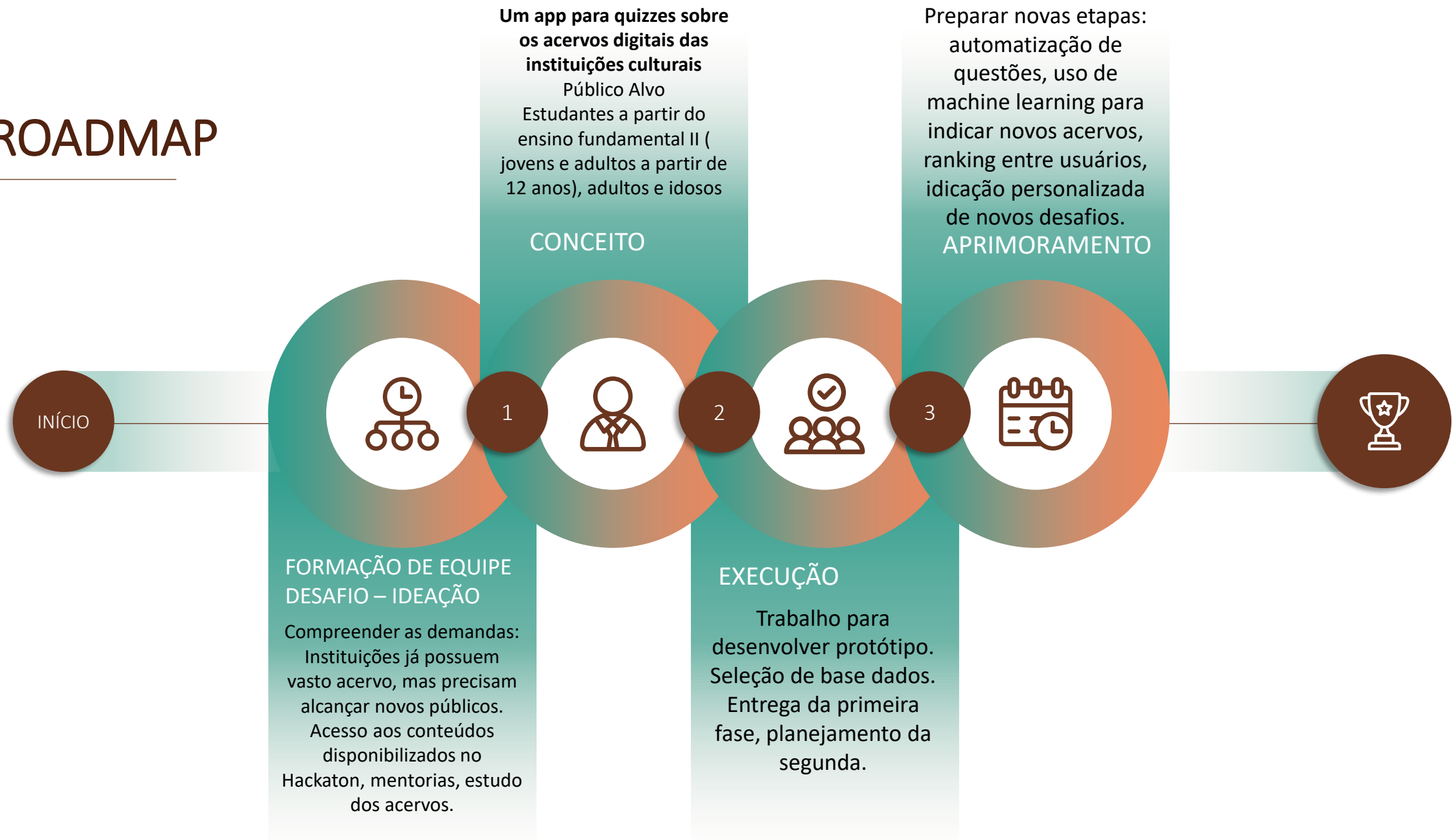
3 perguntas



Acervo, memória, afeto

- No site os usuários podem optar pela função jogar ou criar jogo com base nos acervos cadastrados. Classificar por temas, editar perguntas, definir nível de complexidade. Ao final do jogo, no site e no App os usuários podem navegar em mais informações sobre a coleção, a Instituição e curiosidades sobre os arquivos presentes no Quiz. A ideia é sempre despertar o interesse e promover relações diversas com os acervos, para favorecer a criação de vínculos e a valorização do trabalho das instituições e da cultura brasileira.

ROADMAP





Time 15

Start!



Matheus Mello
Dev Full Stack



Ana Paula
Dev Front End



Denise Crispim
Mkt - Cultura



Mariana Tomaz
Business