



UNIVERSIDADE DE FORTALEZA

Curso: Analise e Desenvolvimento de Sistemas

Turma:

Disciplina: Dispositivos Móveis

Aluno(s):

Beatriz Brito

Gabriel Feitosa

Pedro Lucas

Rodrigo Mota

Turno: Noite

Data: Período Letivo:

TRABALHO

Arte Acessível

**FORTALEZA
2024**

Sumário

1.0 - Visão Geral.....	2
1.1 - Introdução.....	2
1.2 - Objetivo.....	3
1.3 - Justificativa.....	3
1.4 - Benchmark.....	3
METODOLOGIA PARA O DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE.....	4
Descrição da Metodologia.....	4
Processo da Metodologia.....	4
ARTEFATOS DO PRODUTO.....	5
Atores.....	5
Requisitos Funcionais.....	5
Requisitos Não-funcionais.....	6
Protótipo de Baixa Fidelidade.....	6
Diagrama de Caso de Uso.....	7

1.0 - Visão Geral

1.1 - Introdução

O projeto Arte Acessível visa criar uma plataforma digital inovadora dedicada à exposição das obras de arte do centro cultural da Universidade de Fortaleza (Unifor). Inspirado pelo sucesso do Google Arts & Culture, este aplicativo busca não apenas promover o acesso à arte, mas também garantir que pessoas com daltonismo possam apreciar plenamente o esplendor visual das obras expostas. Por meio de tecnologia assistiva e design inclusivo, o Arte Acessível se propõe a ser um catalisador para a democratização do acesso à cultura e à arte.

1.2 - Objetivo

O objetivo deste projeto é desenvolver um aplicativo que permita aos usuários explorar, descobrir e aprender sobre as obras de arte do centro cultural da Unifor. Projetado para ser acessível a pessoas com daltonismo, o aplicativo visa oferecer uma experiência rica e inclusiva, conectando os usuários às histórias por trás das obras de arte e seus criadores.

1.3 - Justificativa

A arte é uma expressão fundamental da cultura humana, mas seu acesso pode ser limitado por barreiras físicas e sensoriais. O Arte Acessível busca superar essas barreiras, utilizando a tecnologia para criar um espaço onde todos possam apreciar a arte em igualdade de condições. A inclusão de recursos para daltônicos não é apenas um ato de acessibilidade, mas também um compromisso com a inclusão social, permitindo que um público mais amplo participe da experiência cultural oferecida pela Unifor.

1.4 - Benchmark

Aplicativo android	Possui
Google Arts & Culture	Oferece visualizações de alta qualidade de obras de arte e informações detalhadas sobre as peças e artistas. No entanto, possui limitações quanto à acessibilidade para pessoas com deficiências visuais, como o daltonismo.
ArtLens App (Cleveland Museum of Art)	Integra realidade aumentada para oferecer uma experiência imersiva, mas pode melhorar na oferta de recursos de acessibilidade.
The Accessible Art Project	Foca em acessibilidade, mas tem um alcance mais limitado em termos de conteúdo e interatividade.

2.0 - METODOLOGIA PARA O DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

2.1 - Descrição da Metodologia

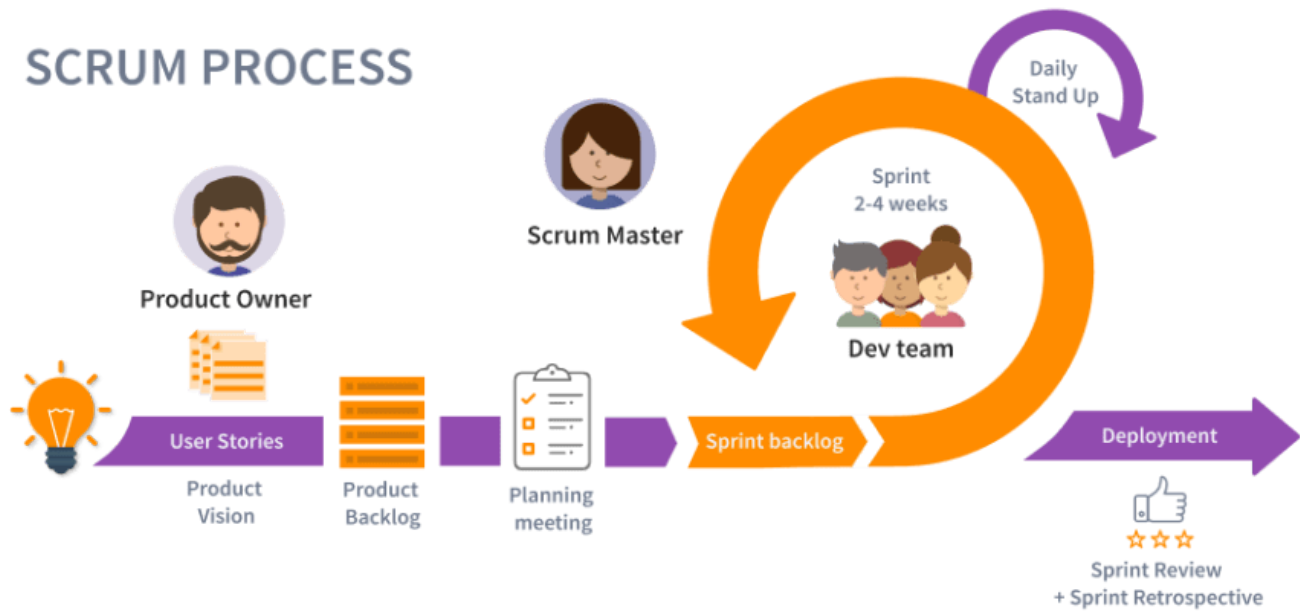
Utilizaremos a metodologia ágil Scrum para o desenvolvimento do aplicativo Arte Acessível. Esta abordagem nos permite adaptar-nos rapidamente a mudanças e incorporar feedback contínuo em nosso processo de desenvolvimento. O Scrum enfatiza a colaboração entre todos os membros da equipe, a entrega iterativa de funcionalidades e o foco constante na qualidade.

- **Papéis Envolvidos: Product Owner, Scrum Master, e Time de Desenvolvimento.**

2.2 - Processo da Metodologia

- Sprint Planning: Definição dos itens de trabalho para o próximo sprint, com duração de duas semanas.
- Daily Stand-up: Reuniões diárias curtas para discutir progresso e obstáculos.
- Sprint Review: Apresentação do trabalho concluído no final de cada sprint para o feedback dos stakeholders.
- Sprint Retrospective: Avaliação do processo de trabalho para identificar melhorias.

SCRUM PROCESS



3.0 - ARTEFATOS DO PRODUTO

3.1 - Atores

- Usuário Geral: Pessoas interessadas em arte e cultura.
- Usuário com Daltonismo: Pessoas com daltonismo que buscam uma experiência visual adaptada.
- Usuário com problema de visão: Pessoas que precisam de interfaces adaptáveis à suas necessidades

3.2 - Requisitos Funcionais

Cod	Requisito Prioridade
RF01	O sistema deve permitir o cadastro de obras e artistas
RF02	O sistema deve ter uma página, atualizável, com exposições do centro cultural da unifor
RF03	O sistema deve ter um modo de acessibilidade que corrija suas cores para pessoas daltônicas
RF04	O sistema deve ter uma funcionalidade de ajustar o tamanho da fonte para pessoas com deficiência visual
RF05	O sistema deve permitir o login de funcionário
RF06	O sistema deve ter uma tela com as informações e histórico dos artistas

3.3 - Requisitos Não-funcionais

Cod	Requisito Prioridade
RNF01	Compatibilidade com Android e IOS
RNF02	Deve ser intuitivo
RNF03	O sistema deve ligar as telas utilizando roteamento
RNF04	O sistema deve fazer uso de material design

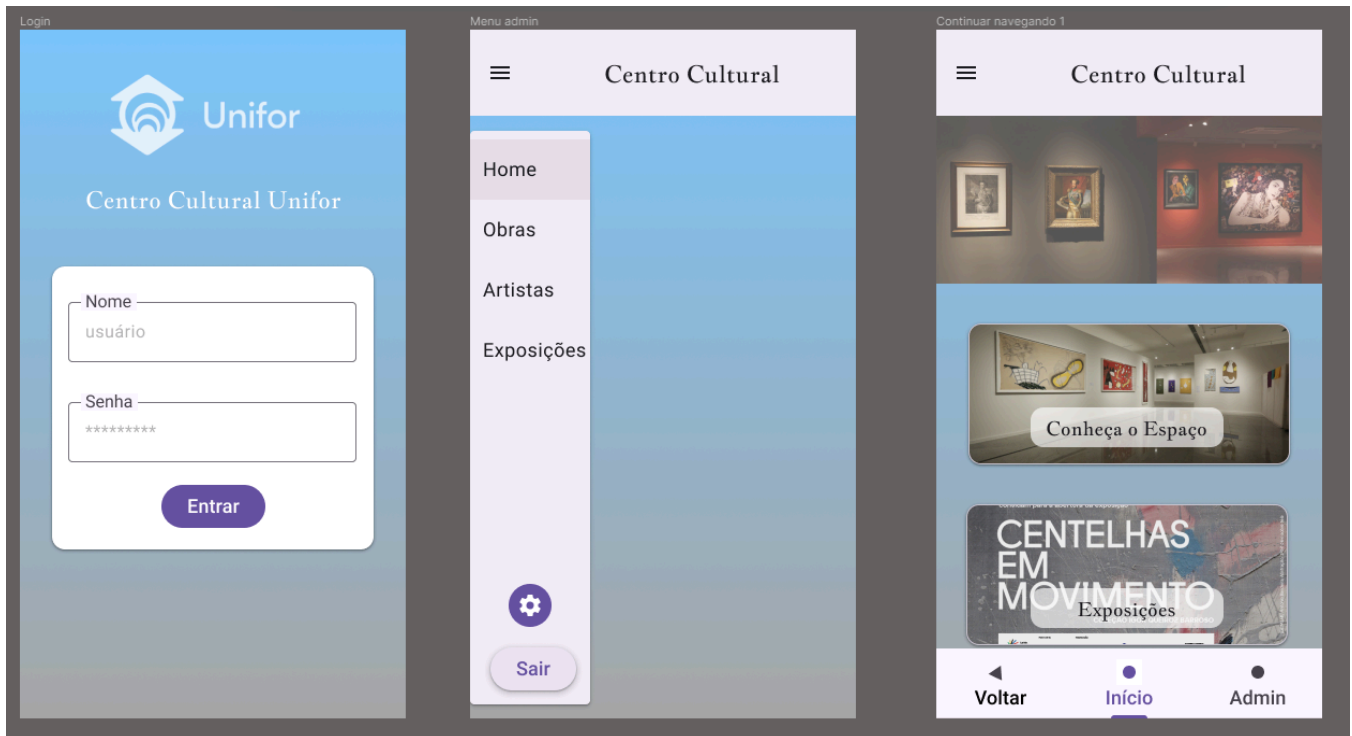
Classificação para Prioridade dos requisitos:

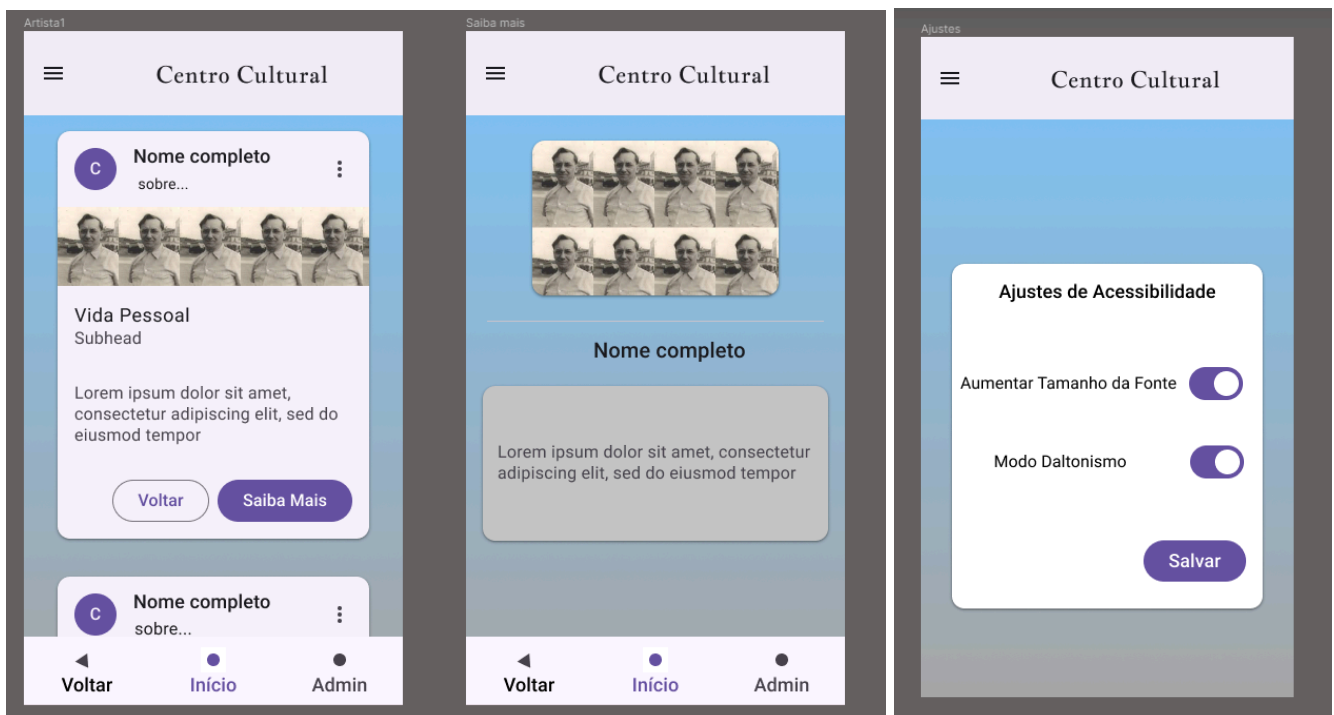
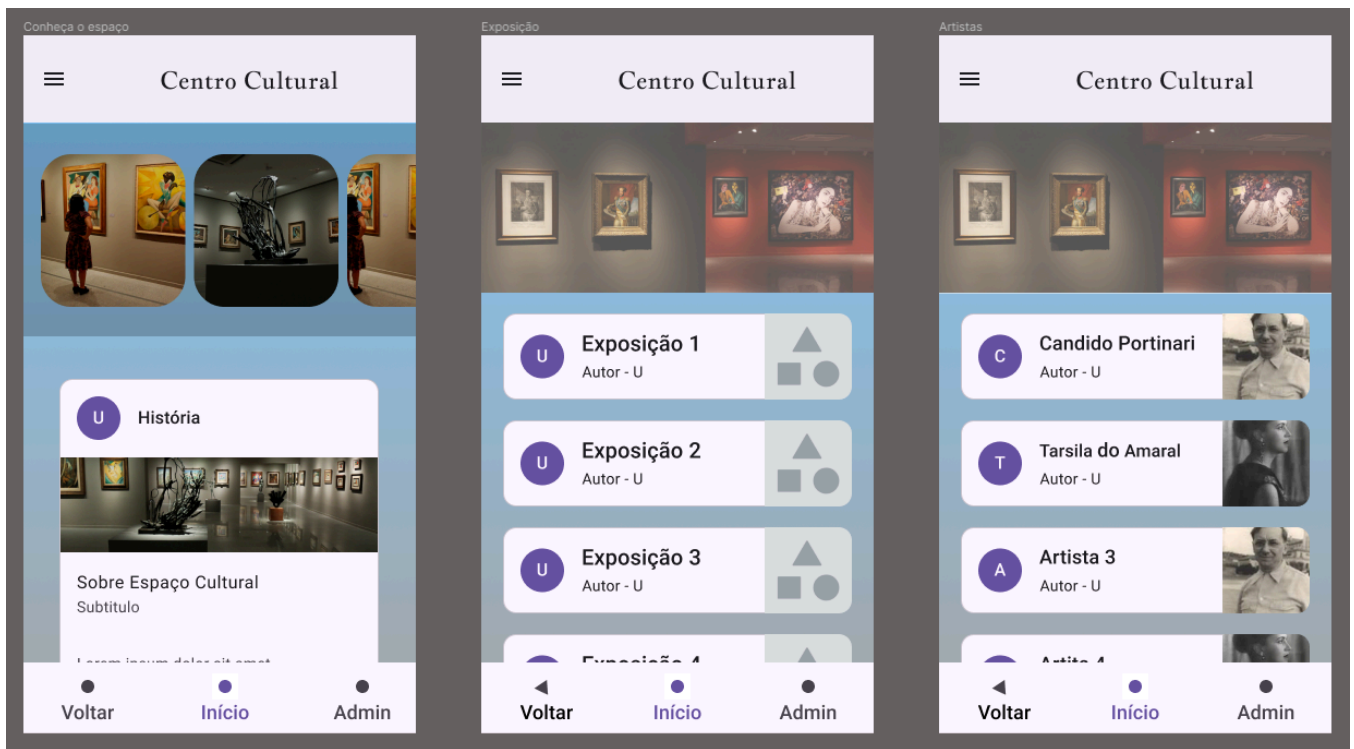
1 - (Deve ter): São os requisitos essenciais e de alta prioridade, considerados fundamentais para o sucesso do sistema. São os requisitos que devem ser implementados obrigatoriamente, pois sem eles o sistema não atenderia às necessidades básicas dos usuários finais ou não cumpriria os objetivos do projeto.

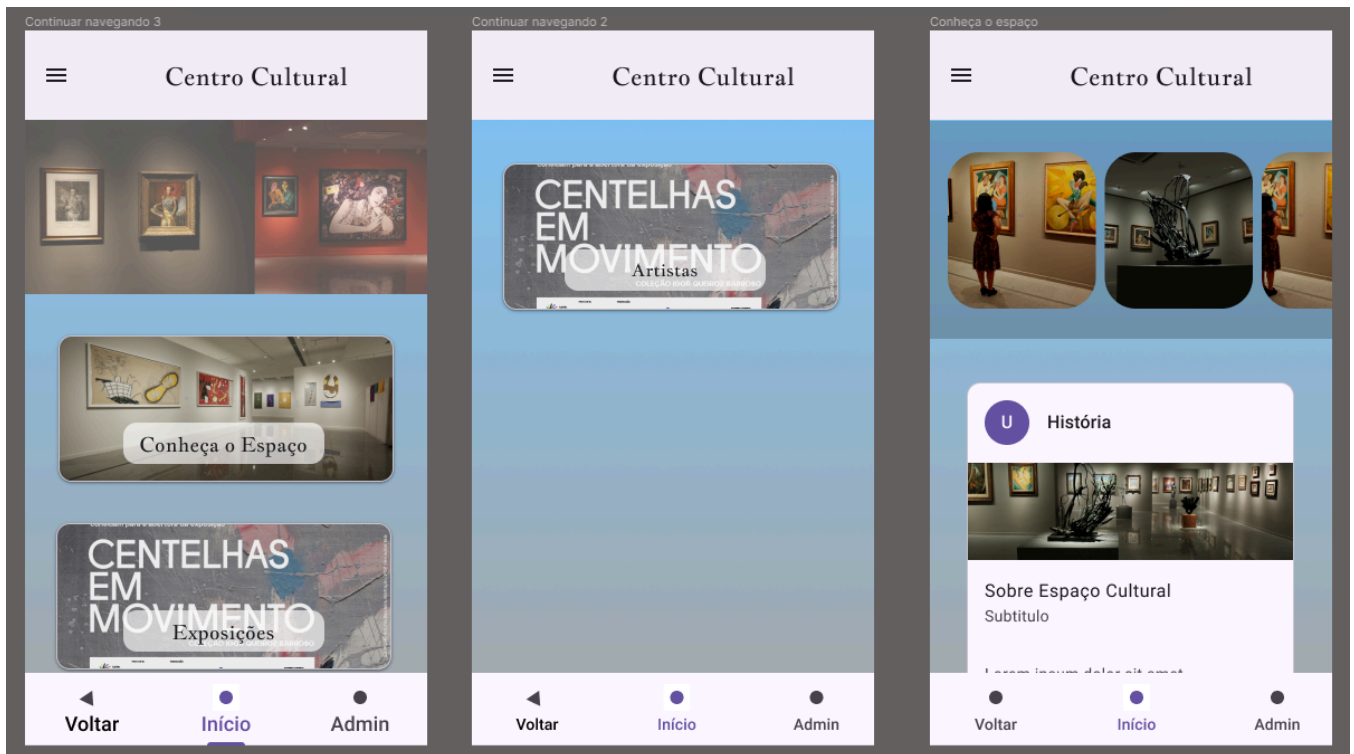
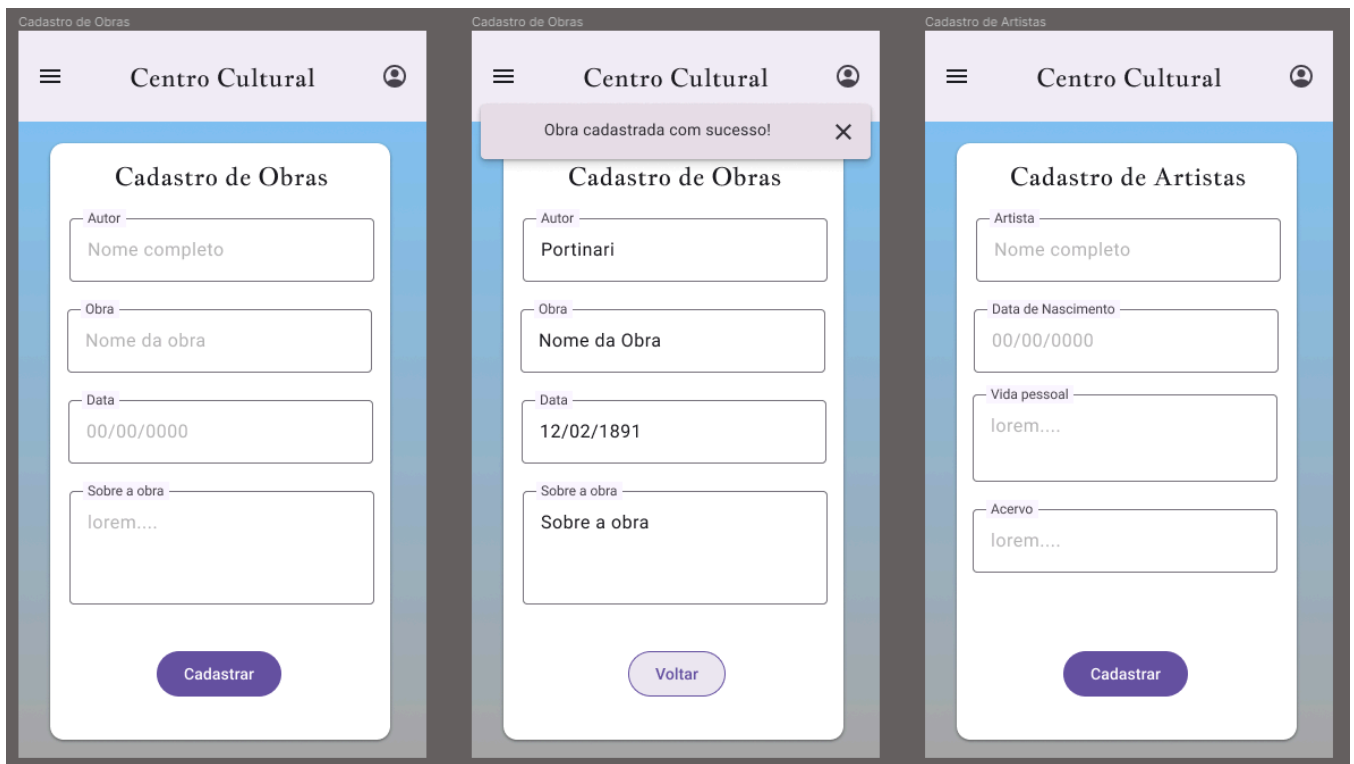
2 - (Deveria ter): São os requisitos importantes, mas não tão críticos quanto os de prioridade 1. Esses requisitos devem ser implementados se possível, mas podem ser adiados caso haja restrições de tempo ou recursos. 3 -

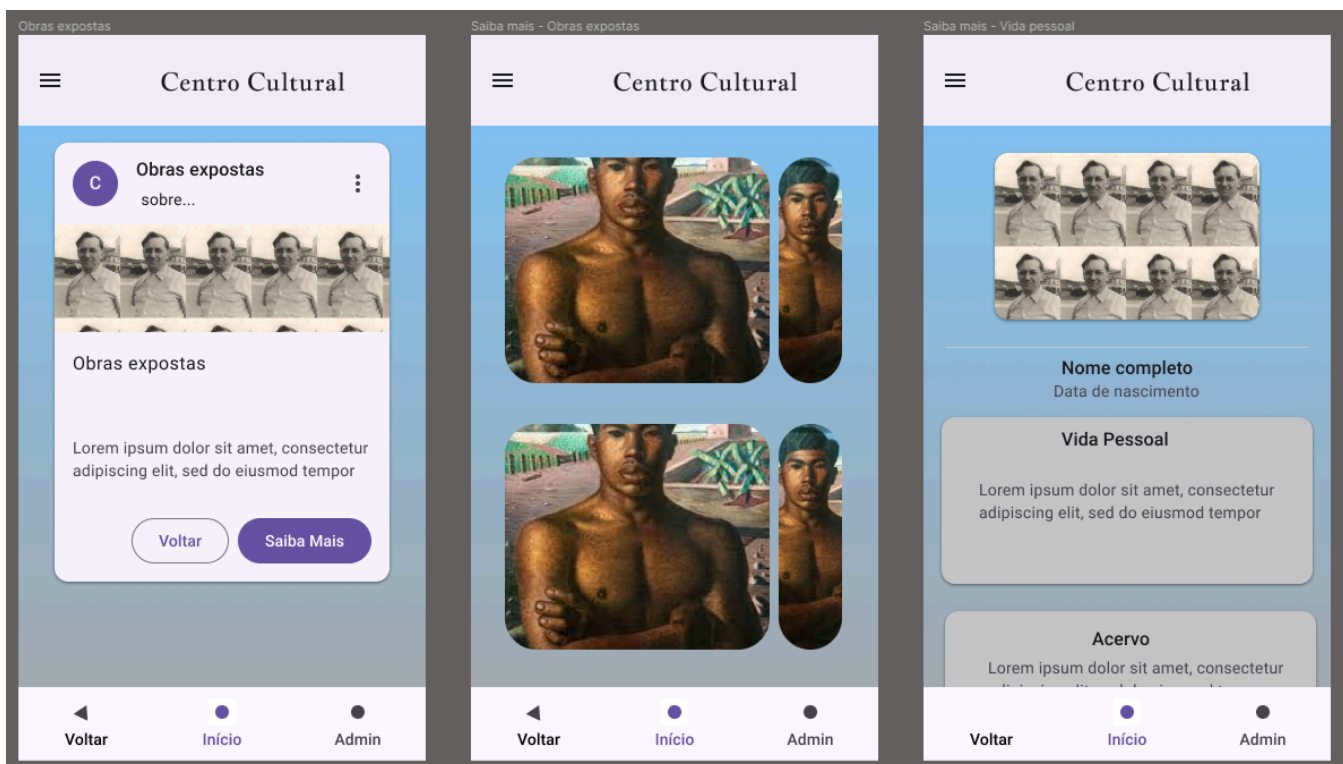
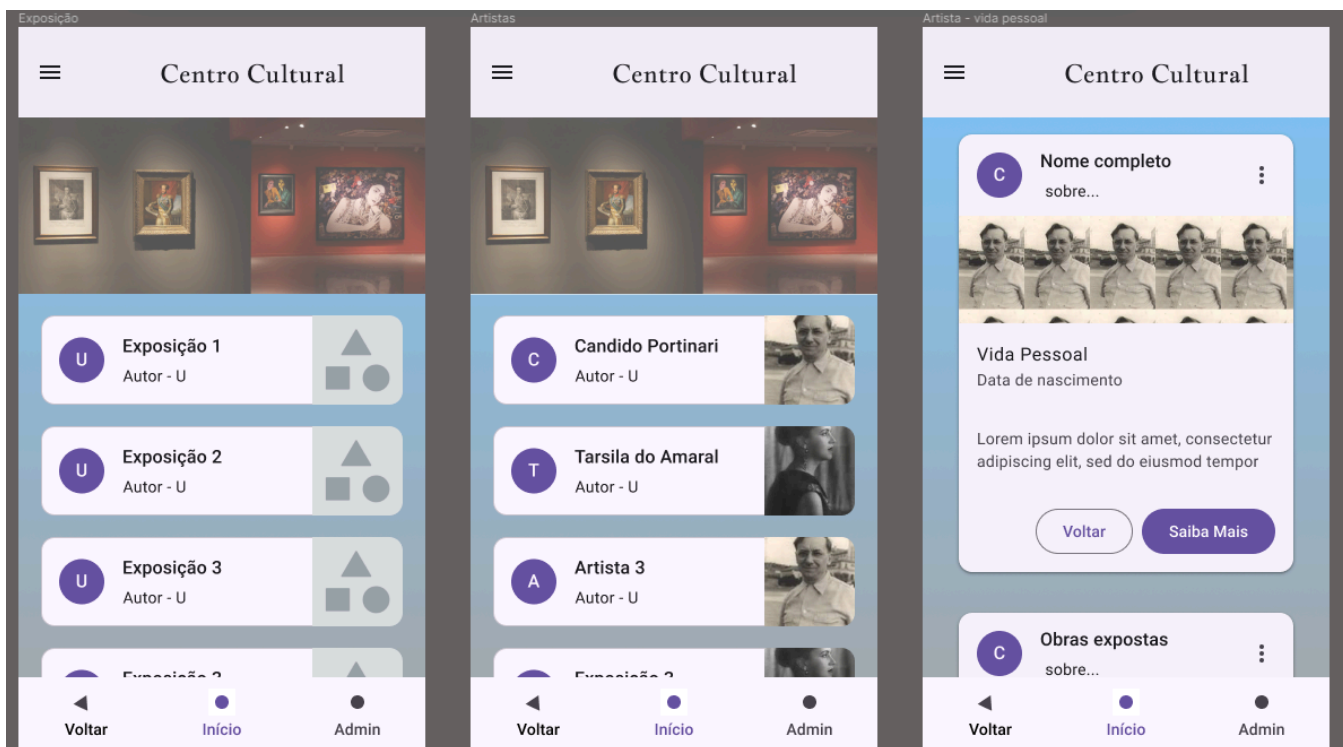
(Poderia ter): São os requisitos desejáveis, mas não essenciais. São requisitos que podem trazer benefícios adicionais ao sistema, mas sua ausência não afetaria significativamente a funcionalidade principal.

3.4 - Protótipo de Baixa Fidelidade









3.5 - Diagrama de Caso de Uso

