

CULTURAR

Equipe

Anna Chandra Felício Teixeira

Gabriel Victor Souza Lopes

Nico Jobski Andrade

Pedro Eduardo Pimenta

Tiago Alves Benevenuto

Yurajyánay Correia Andaluz

Professores

Diego Augusto de Faria Barros

João Paulo Carneiro Aramuni

Michelle Hanne Soares de Andrade

1. INTRODUÇÃO

O Brasil enfrenta grandes disparidades no acesso à cultura, especialmente em regiões periféricas e rurais. A concentração de eventos culturais, bibliotecas, museus e centros artísticos nas áreas urbanas cria barreiras para parte significativa da população. Além da distância geográfica, fatores econômicos e falta de informação limitam o consumo cultural. Nesse contexto, a tecnologia se apresenta como uma solução poderosa para democratizar o acesso à cultura, proporcionando oportunidades de aprendizado, lazer e engajamento cultural para todos, independentemente de sua localização ou condição financeira.

2. PROBLEMA

A falta de acesso equitativo à cultura resulta em exclusão social, privando comunidades de ferramentas essenciais para seu desenvolvimento intelectual, emocional e social. Essa ausência afeta diretamente a capacidade de formação crítica e criativa de indivíduos, agravando as desigualdades sociais. A concentração de equipamentos culturais nas grandes cidades, aliada a barreiras econômicas, dificulta a participação de grupos vulneráveis em atividades que poderiam enriquecer suas vidas e fortalecer o tecido social.

3. OBJETIVOS

3.1. Objetivo geral:

Desenvolver uma plataforma web acessível que conecte cidadãos e agentes culturais, permitindo a criação, divulgação e busca de eventos culturais gratuitos ou de baixo custo, além de oferecer conteúdos artísticos e educacionais online, promovendo a inclusão cultural e fortalecendo a colaboração entre diferentes atores do meio cultural.

3.2. Objetivos específicos:

3.2.1. Desenvolver um sistema de busca e divulgação de eventos culturais, priorizando atividades gratuitas ou de baixo custo.



PUC Minas

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS

3.2.2. Permitir que agentes culturais criem e divulguem eventos diretamente na plataforma, facilitando a gestão e a promoção de atividades em suas regiões.

3.2.3. Oferecer conteúdo artístico e educacional, como vídeos, artigos e oficinas online, acessíveis a qualquer usuário.

3.2.4. Aumentar a visibilidade de eventos culturais em áreas rurais e periféricas, garantindo que mais pessoas tenham acesso a essas oportunidades.

3.2.5. Promover a interação entre agentes culturais, público e educadores, criando uma rede colaborativa para o fomento cultural.

4. JUSTIFICATIVA

A cultura desempenha um papel vital na formação de cidadãos críticos, conscientes e engajados socialmente. Entretanto, o acesso a esse recurso continua sendo um privilégio restrito a poucas pessoas no Brasil. Ao propor o desenvolvimento de uma solução tecnológica, busca-se criar um ambiente digital que elimine barreiras geográficas e econômicas, permitindo que indivíduos e comunidades, principalmente das periferias e áreas rurais, possam se conectar a um universo de possibilidades culturais. Este projeto visa, portanto, não apenas expandir o acesso à cultura, mas também contribuir para o desenvolvimento social e intelectual de seus usuários.

5. PÚBLICO-ALVO

O público-alvo da aplicação são jovens e adultos de áreas periféricas e rurais com limitado acesso a atividades culturais. Também se inclui agentes culturais que buscam incentivar a cultura em suas comunidades, utilizando a plataforma como ferramenta de ensino e engajamento social.

6. HISTÓRIAS DE USUÁRIOS

- Eu, como usuário, **desejo** encontrar eventos culturais gratuitos próximos de mim, para que eu possa participar e expandir meus conhecimentos artísticos.



PUC Minas

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS

- Eu, como professor, **quero** acessar conteúdos culturais digitais, como vídeos, exposições virtuais e materiais didáticos, para incluir em minhas aulas e enriquecer a educação de meus alunos.
- Eu, como um organizador de eventos culturais, **preciso** divulgar meus eventos na plataforma, para atrair mais participantes, especialmente aqueles que não possuem acesso a outros meios de divulgação.
- Eu, como cidadão, **preciso** encontrar os locais dos eventos culturais de meu interesse, para que eu possa participar deles
- Eu, como professor de música, **preciso** publicar informações sobre minhas aulas, para facilitar a divulgação do meu trabalho
- Eu, como dono de restaurante, **preciso** encontrar ou organizar eventos onde eu possa divulgar minha culinária, para expandir o público do meu estabelecimento
- Eu, como organizador de eventos, **preciso** conhecer o trabalho de diversos agentes culturais, para construir eventos diversos, atuais e relevantes
- Eu, como músico, **preciso** divulgar minhas apresentações de forma direcionada, criativa e descritiva, para atrair meu público-alvo
- Eu, como curador de museu, **preciso** de formas diversas de conhecer artistas, para desenvolver exposições que sejam atraentes ao público
- Eu, como músico, **preciso** me conectar com mais músicos na indústria, para poder desenvolver projetos colaborativos
- Eu, como cidadão / agente cultural, **preciso** de um tutorial, para aprender a usar o site
- Eu, como cidadão / agente cultural, **preciso** realizar cadastro no site, para salvar minhas informações e favoritar eventos.
- Eu, como cidadão, **preciso** de uma opção para favoritar eventos, para encontrar meus eventos favoritos facilmente
- Eu, como cidadão, **preciso** integrar os eventos que quero participar à minha agenda, para organizar meus horários para poder participar dos eventos
- Eu, como agente cultural, **preciso** integrar os eventos que estou organizando à minha agenda, para organizar os horários dos meus eventos

7. REQUISITOS DO PROJETO

REQUISITOS FUNCIONAIS	REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS
O sistema deve permitir que o agente cultural se cadastre na plataforma	O sistema deve ser acessível aos usuários que tem dificuldade em utilizar aparelhos eletrônicos (ex: idosos) aplicando métricas de acessibilidade no design da plataforma
O sistema deve permitir que o usuário se cadastre na plataforma, caso ele queira	O sistema deve estar alinhado aos padrões de usabilidade do mercado, e à QMP 1 da ISO 9001 (foco no cliente), proporcionando maior qualidade na experiência do usuário
O sistema deve permitir que o usuário salve os eventos no qual planeja ir	O sistema deve ser passível de manutenção
O sistema deve permitir que o usuário tenha a opção de avaliar o evento, e comentar sobre ele	O sistema deve permitir que o usuário complete uma tarefa de cadastro de evento em menos de 5 minutos
Em um sistema de promoção de eventos culturais devem ser armazenadas as datas do evento, uma breve descrição, o local e quem são os agentes culturais envolvidos (organizadores)	O sistema deve carregar em menos de 3 segundos em redes móveis e Wi-Fi
O sistema deve permitir que cada usuário possa visualizar e editar todos os seus eventos culturais postados	O sistema deve ser escalável, suportando o crescimento da quantidade de usuários sem perda de desempenho
Deve permitir que o usuário verifique quais as formas de locomoção (trajeto mais fácil).	O sistema deve ser responsivo, funcionando em celulares, tablets e desktops
Ao cadastrar um evento na plataforma o sistema deve possuir um campo com a descrição dos objetos não permitidos no estabelecimento	O sistema deve ser compatível com a Lei Geral de Proteção de Dados
O sistema deve permitir formas de filtros, para que os eventos possuam categorias.	



PUC Minas

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS

O sistema deve possuir um feed com os eventos adicionados por diferentes usuários	
O sistema deve possuir um tutorial para que os usuários possam entender como usá-lo	
O sistema deve possuir uma opção de favoritar eventos	
O sistema deve possuir integração com agendas externas como Google Calendar, para que a pessoa acompanhe os eventos que irá participar	
O sistema deve possuir uma funcionalidade de denúncia de perfil, caso um usuário esteja impersonando outro	
O sistema deve permitir que um agente cultural se cadastre em uma categoria específica (ex: música, culinária, etc)	

8. FLUXO DO USUÁRIO

[Fluxo de Usuário](#)

9. WIREFRAMES

[Protótipo](#)

Senha de acesso do Protótipo: puc-cultural

9.1. Home

Essa é a tela principal, onde o usuário encontra uma breve descrição do projeto



PUC Minas

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS



Home

Feed

Sobre Nós

Cadastrar-se



Culturar

Facilitando o acesso à cultura através da tecnologia

Como surgiu o Culturar?

O Culturar nasceu da necessidade de reduzir a disparidade no acesso à cultura no Brasil, especialmente em áreas periféricas e rurais.

Acreditamos que a tecnologia pode ser uma poderosa aliada na democratização do conhecimento e no engajamento cultural, conectando pessoas a eventos e atividades de forma acessível e inclusiva.





PUC Minas

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS

conhecimento e no engajamento cultural, conectando pessoas a eventos e atividades de forma acessível e inclusiva.



O que o Culturalar oferece?

O **Culturalar** oferece uma plataforma completa para quem deseja criar e divulgar eventos culturais, cursos e oficinas, além de facilitar o acesso de pessoas que buscam essas atividades.

Seja você um **agente cultural** ou **alguém em busca de novas experiências**, o Culturalar conecta oportunidades e promove a cultura para todos!



O **Culturalar** oferece uma plataforma completa para quem deseja criar e divulgar eventos culturais, cursos e oficinas, além de facilitar o acesso de pessoas que buscam essas atividades.

Seja você um **agente cultural** ou **alguém em busca de novas experiências**, o Culturalar conecta oportunidades e promove a cultura para todos!

Fique por dentro!

Receba notificações de eventos, cursos e outras oportunidades.

© Culturalar 2024

9.2. Feed

No feed o usuário encontra os eventos postados pelos agentes culturais. Através da barra de pesquisa é possível pesquisar eventos através de tags ou por título.

Ao clicar em um evento, é aberto o modal com as suas informações. Também é possível visualizar quem postou o evento e acessar o perfil da pessoa.

[Home](#)[Feed](#)[Sobre Nós](#)[Cadastrar-se](#)[Buscar](#)

Eventos que podem te interessar



Encontro de Culinária Mineira

Venha se deliciar nas barraquinhas de comida mineira. Você vai encontrar as principais comidas típicas de Minas Gerais!

Data: 2024-12-20

Regras: Proibido fumar na área das barraquinhas Proibido entrada com bebidas alcoólicas

[gastronomia](#) [comida mineira](#) [feira](#)



Praça da Liberdade - Belo Horizonte / MG





10:00





Encontro de Culinária Mineira

**João Andrade Reis** 

Descrição: Venha se deliciar nas barraquinhas de comida mineira. Você vai encontrar as principais comidas típicas de Minas Gerais!

Data: 2024-12-20

Regras: Proibido fumar na área das barraquinhas
Proibido entrada com bebidas alcoólicas

Comentários

Adicione um comentário...

Publicar

9.3. Sobre Nós

Esta tela contém as informações dos participantes do projeto, incluindo links para o GitHub e LinkedIn de cada um.



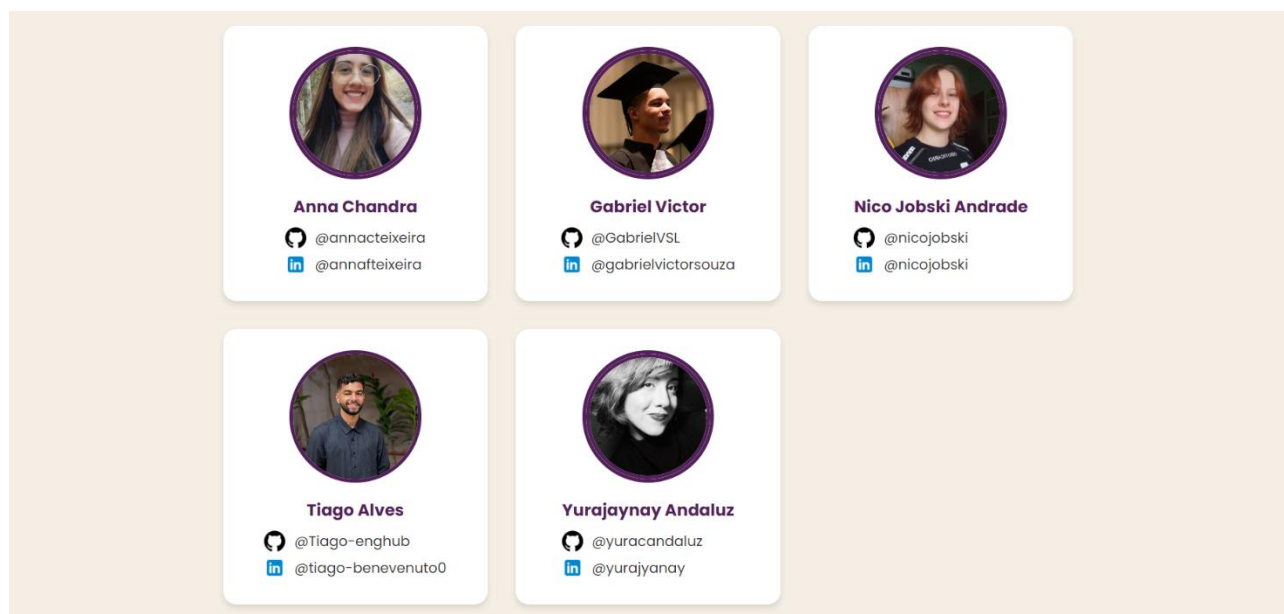
[Home](#)[Feed](#)[Sobre Nós](#)[Cadastrar-se](#)



Sobre Nós

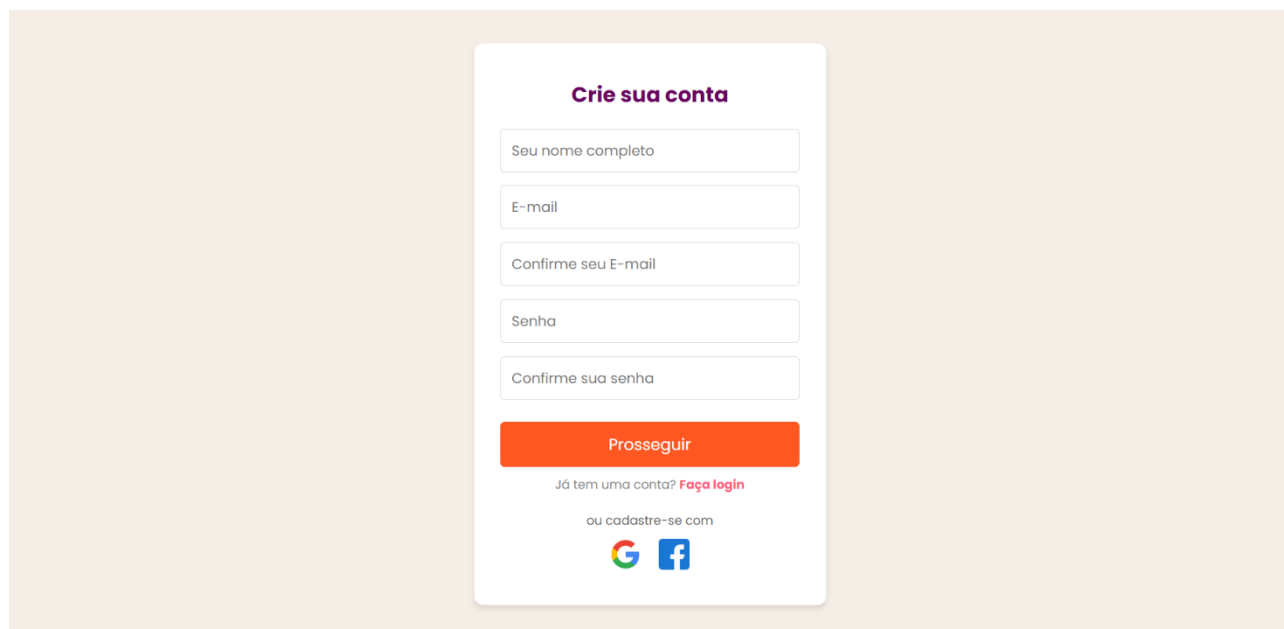
Somos um grupo de alunos do curso de **Engenharia de Software** da PUC Minas, dedicados a usar a tecnologia como ferramenta de transformação social. Com o **Culturar**, nosso objetivo é **facilitar o acesso à cultura**, conectando pessoas e promovendo eventos que alcancem todos os cantos do Brasil.

Conheça a Equipe



9.4. Cadastro de Usuário

Na tela de cadastro o usuário pode criar uma conta para poder criar eventos.



Crie sua conta

Seu nome completo

E-mail

Confirme seu E-mail



Senha

Confirme sua senha

Prosseguir

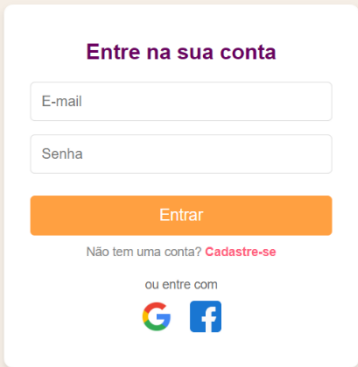
Já tem uma conta? [Faça login](#)

ou cadastre-se com

9.5. Tela de Login

Na tela de login o usuário pode acessar a sua conta com as credenciais de acesso.



Entre na sua conta



E-mail

Senha

Entrar

Não tem uma conta? [Cadastre-se](#)

ou entre com

9.6. Perfil do Usuário

No perfil o usuário tem a opção de editar seu perfil, alterando sua foto, biografia e localização. Nesta tela também é possível acessar a central de cadastramento de eventos.



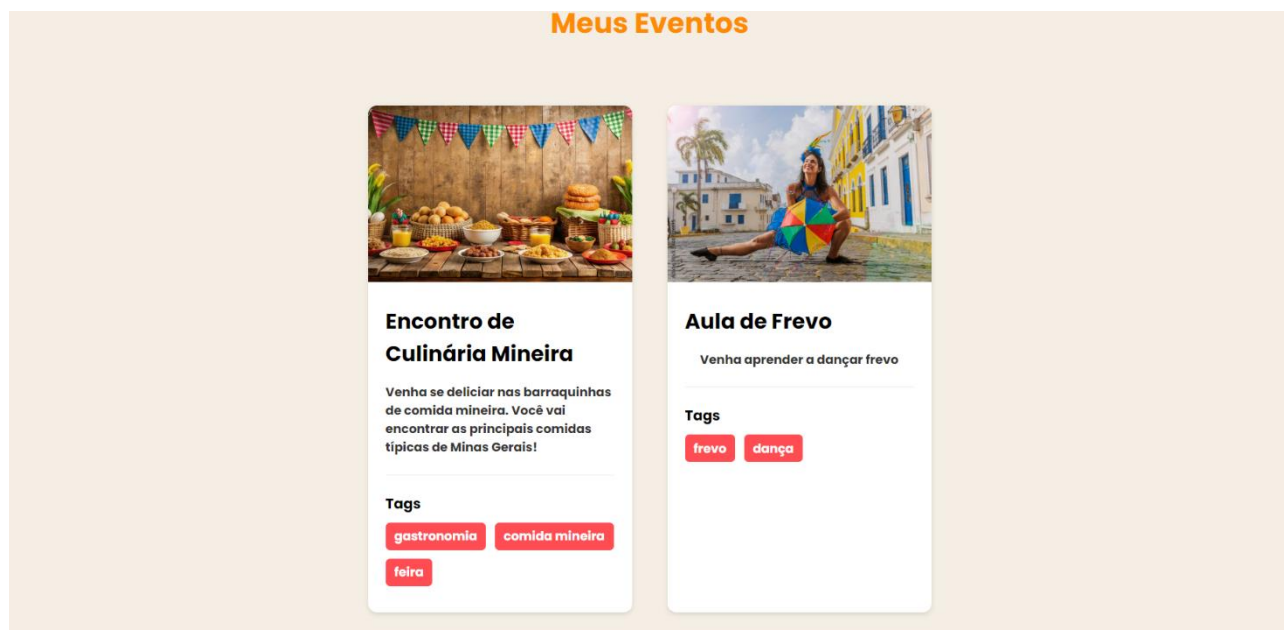
 [Home](#) [Feed](#) [Sobre Nós](#) [Cadastrar-se](#) 

 **João Andrade Reis**

Oi! Eu sou o João. Eu adoro jogar videogame, brincar com meus amigos e assistir desenhos. Meu sonho é ser um inventor quando crescer!

 **São Paulo** [Editar Perfil](#)

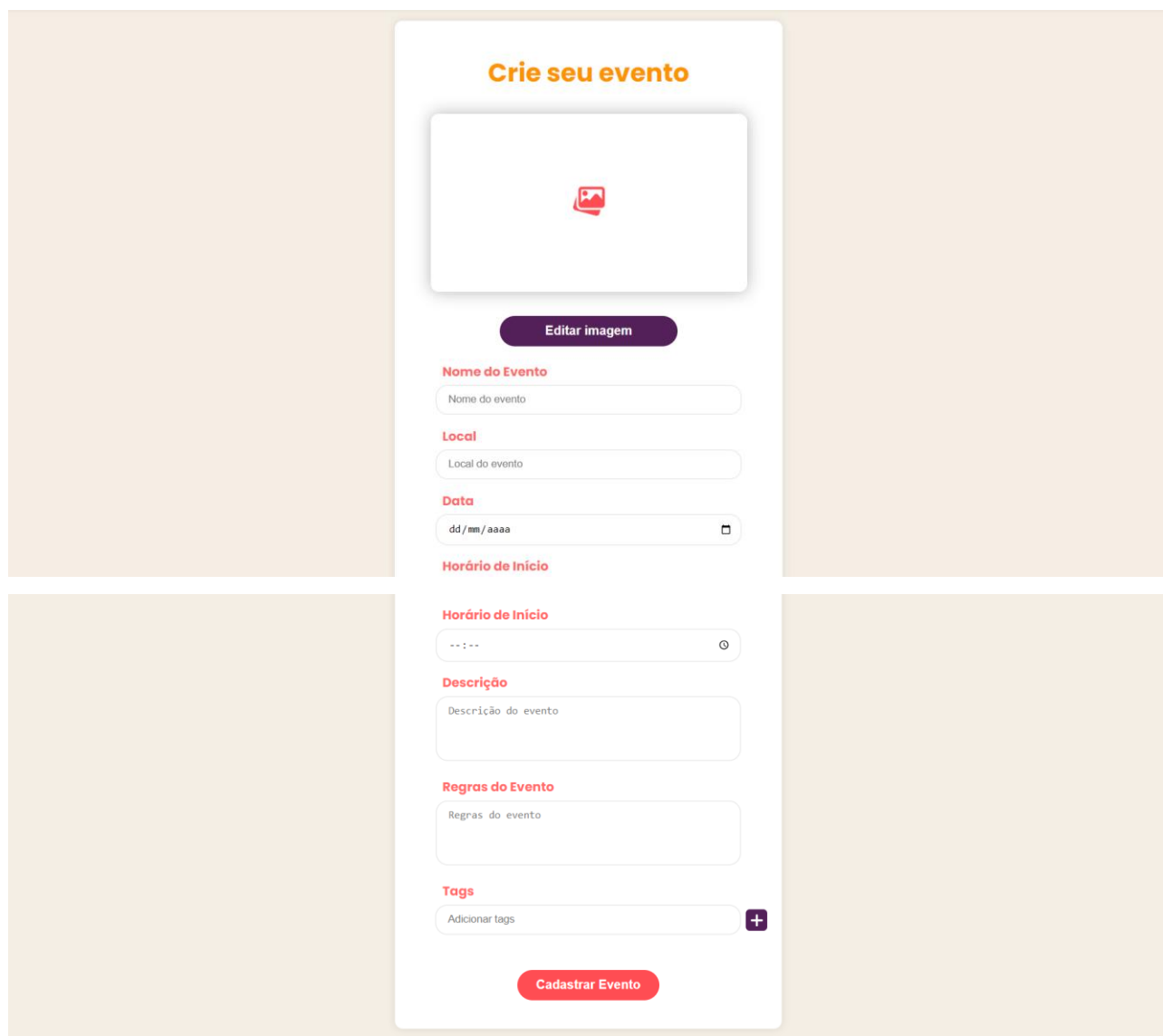
[Criar Evento](#)




9.7. Criação de Eventos

Nesta tela o usuário pode personalizar as informações do evento, como:

- Imagem do evento
- Título
- Local
- Data
- Horário de Início
- Descrição
- Regras do Evento
- Tags



Crie seu evento



Editar imagem

Nome do Evento

Nome do evento

Local

Local do evento

Data

dd/mm/aaaa

Horário de Início

Horário de Início

--:--

Descrição

Descrição do evento

Regras do Evento

Regras do evento

Tags

Adicionar tags

Cadastrar Evento

10. METODOLOGIA

O desenvolvimento do projeto "Cultural" foi conduzido utilizando uma combinação das metodologias ágeis Scrum e Kanban, permitindo uma gestão flexível e eficiente das atividades. O Trello, ferramenta da Atlassian, e o GitHub Projects foram utilizados para organizar e acompanhar as tarefas, proporcionando uma visão clara do progresso das sprints e facilitando a priorização de demandas. Além disso, o GitHub foi adotado para o controle de versionamento e documentação, garantindo a rastreabilidade das alterações no código, colaboração entre desenvolvedores e a integridade do projeto ao longo do seu ciclo de desenvolvimento.

[Trello](#) e [GitHub](#)

REFERÊNCIAS

GOMES, Leandro. A falta de acesso a cultura na sociedade brasileira, assimetria popular. Nov., 2016. Disponível em: <https://medium.com/@leandrogomes/a-falta-de-acesso-à-cultura-na-sociedade-brasileira-b16e81ddf09> Acesso em set. 2024.

GLOBO, Jornal Nacional. Pesquisa do IBGE mostra como é desigual o acesso à cultura e ao lazer. Rio de Janeiro, 10 dez. 2019. Disponível em: <https://g1.globo.com/jornal-nacional/noticia/2019/12/10/pesquisa-do-ibgemostra-como-e-desigual-o-acesso-a-cultura-e-ao-lazer.ghtml> Acesso em set.2024.

SIMÕES, Nataly. Cultura em Evidência: Pesquisa aponta desigualdade no acesso à cultura e propõe soluções. 11 dez. 2023. Disponível em: <https://educacaoeterritorio.org.br/reportagens/cultura-em-evidencia-pesquisaaponta-desigualdades-no-acesso-a-cultura-e-propoe-solucoes/> Acesso em set. 2024.

CULTURAL, Itaú. Hábitos culturais 2023 – Quarta edição. Analisa hábitos culturais e as expectativas para a prática de atividades no país. 14 dez. 2023. Disponível em: <https://prod-fundacao-2023-front.fundacaoitau.org.br/observatorio/habitosculturais-2023---4-edicao> Acesso em set. 2024.

ESTADO, Secretaria de Cultura e Turismo. Impulsionada pela cultura, economia da criatividade é um dos principais geradores de empregos em Minas Gerais. 12 jan. 2024. Disponível em: <https://prod-fundacao-2023-front.fundacaoitau.org.br/observatorio/habitosculturais-2023---4-edicao> Acesso em set.2024.

SC, Negócios. Os hábitos culturais e o acesso à cultura no Brasil em dados. 28 fev. 2024. Disponível em: <https://www.negociossc.com.br/blog/os-habitos-culturais-e-o-acesso-a-culturano-brasil-em-dados/> Acesso em set.2024.

ALBINO, Antonio. Paradoxos e desafios da vida cultural brasileira na atualidade. Edição 231, 19 abr.2023. Disponível em: <https://teoriaedebate.org.br/2023/04/19/paradoxos-e-desafios-da-vida-culturalbrasileira-na-atualidade/> Acesso em set. 2024.