

 <b>Unifor</b>		<b>UNIVERSIDADE DE FORTALEZA</b>	
<b>Curso: ADS/CC</b>		<b>Turma: T197-88</b>	
<b>Disciplina: Desenvolvimento Plataformas Móveis</b>			
<b>Aluno(s): Ana Beatriz de Souza Colaço, Luis Kaio de Araújo Ferreira</b>			
<b>Turno: Tarde</b>	<b>Data: 11/09/2024</b>	<b>Período Letivo:</b>	
<b>TRABALHO</b>			

**Arte em Foco UNIFOR**

**FORTALEZA  
2024**

## SUMÁRIO

<b><i>VISÃO GERAL</i></b>	<b>3</b>
Introdução	3
Objetivo	3
Justificativa	3
Benchmark	3
<b><i>METODOLOGIA PARA O DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE</i></b>	<b>4</b>
Descrição da Metodologia	4
Processo da Metodologia	4
<b><i>ARTEFATOS DO PRODUTO</i></b>	<b>5</b>
Atores	5
Requisitos Funcionais	5
Requisitos Não-funcionais	5
Protótipo de Baixa Fidelidade	6
Diagrama de Caso de Uso	7

# VISÃO GERAL

## Introdução

O projeto visa o desenvolvimento de um aplicativo móvel voltado para a acessibilidade no contexto do Espaço Cultural da Unifor. Com o objetivo de aprimorar a experiência dos visitantes e facilitar a interação com as obras expostas, o aplicativo propõe um sistema de escolha de quizzes interativos e/ou visualização e descrição de obras presentes no local. Este sistema é projetado não só para permitir que os usuários testem seus conhecimentos sobre as obras do museu de maneira informativa, mas também tenham oportunidade de aprender mais sobre tais criações. A funcionalidade de texto para fala (text-to-speech) será implementada para garantir a inclusão de pessoas com deficiências visuais, tornando o conteúdo acessível a todos.

O aplicativo será estruturado com dois perfis principais: um administrador, responsável pela criação e gerenciamento dos quizzes e espaço para a descrição das obras e autores, e os usuários, que acessam o conteúdo pelo aplicativo e/ou participam de quizzes por meio de códigos gerados. Os visitantes que acumularem mais pontos nos quizzes terão a oportunidade de ganhar recompensas simples oferecidas pelo museu.

## Objetivo

O aplicativo tem como objetivo envolver os visitantes do museu com quizzes interativos e um espaço para aprender mais sobre as obras, permitindo ao administrador gerenciar o conteúdo e premiar os usuários com base na pontuação. Além de tornar o aprendizado mais inclusivo e acessível, a iniciativa busca incentivar a participação ativa e a interação com as exposições.

## Justificativa

A implementação deste aplicativo é justificada pela necessidade de tornar as experiências culturais mais acessíveis e envolventes para todos os visitantes do museu, especialmente aqueles com deficiências visuais. A acessibilidade é um aspecto crucial para garantir que todos os públicos possam desfrutar e aprender com as exposições culturais. O uso de quizzes interativos, fórum informativo e a tecnologia de texto para fala não apenas atendem a essa necessidade, mas também incentivam a participação ativa e o aprendizado contínuo. Além disso, o sistema de recompensas simples promove uma maior motivação para a participação, criando um incentivo adicional para o engajamento dos visitantes. Este projeto representa um avanço significativo na integração de soluções tecnológicas e acessibilidade no contexto museológico, beneficiando tanto a experiência do visitante quanto a visibilidade e a educação oferecida pelo Museu da Unifor.

## Benchmark

	Kahoot	Quizur	Socrative
Acesso por código	X		X
Ranking	X		X
Text-to-speech			
Criação de quizzes	X	X	X
Mostrar respostas		X	
Espaço informativo		X	

## METODOLOGIA PARA O DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

### Descrição da Metodologia

A metodologia aplicada será o Scrum, pois este oferece agilidade em projetos de alta complexidade e urgência de entrega.

- Bruna:
- Beatriz:
- Kaio:

Referência: <https://www.atlassian.com/br/agile/scrum>

### Processo da Metodologia

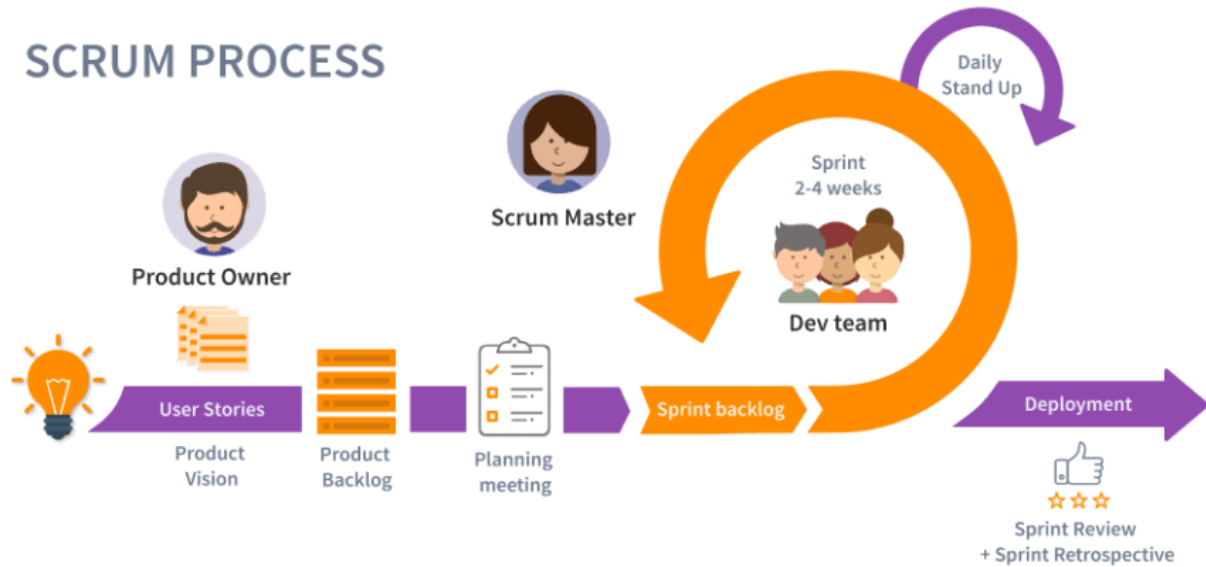
#### Daily:

Iremos nos reunir uma ou duas vezes por semana para discutir sobre o que foi feito nas sprints e o que falta para ser feito.

#### Planning:

As sprints serão divididas de acordo com o papel de cada um e o prazo de cada uma será de uma semana.

## SCRUM PROCESS



## ARTEFATOS DO PRODUTO

### Atores

<Usuário/End User> - <Usuários finais que irão utilizar as funcionalidades principais do sistema >

<Administrador> - <Usuário responsável por administrar obras e quizzes do sistema >

### Requisitos Funcionais

n crud

Cod	Requisito	Prioridade
RF01-1	O sistema deve ter sistema de quizzes interativos:	1
RF01-2	O sistema deve permitir que usuários participem de quizzes sobre as obras expostas ou exposições.	1
RF01-3	O sistema deve fornecer feedback apenas no final sobre número de perguntas corretas.	2

RF02	O sistema deve permitir que os administradores adicionem e removam quizzes.	1
RF03	O usuário normal pode visualizar uma lista de obras e suas descrições.	1
RF04	O sistema deve ter sistema de ranking em cada quiz:	2
RF05	O sistema deve ter funcionalidade de Texto para Fala (Text-to-Speech):	2
RF06	O sistema deve converter texto em áudio para tornar o conteúdo acessível a pessoas com deficiências visuais.	2
RF07	O sistema deve ter chat integrado com cada obra com IA	1
RF08	O sistema deve ter um QR Code e código de acesso ao quizz	2
RF09	O usuário pode inserir um código ou ler um QR code para acessar um quiz.	2
RF10	O administrador pode criar novos quizzes, associando uma obra já cadastrada.	1
RF11	O administrador pode adicionar perguntas ao quiz com descrições e 4 alternativas.	1
RF12	O administrador pode excluir quizzes, mas não pode editá-los após a criação.	2
RF13	O administrador pode excluir perguntas antes de salvar o quiz, mas não pode editá-las.	2
RF14	Ao visualizar um quiz, o administrador pode acessar o código do quiz, ver o ranking dos usuários que jogaram e gerar um QR code para compartilhar o quiz.	1
RF15	O administrador pode adicionar obras ao sistema com descrições, audio-descrição e imagem	1
RF16	O administrador pode remover obras já inseridas	2

## Requisitos Não-funcionais

Cod	Requisito	Prioridade
RNF01	A senha do administrador deve ser criptografada no banco de dados.	1
RNF02	O carregamento das obras e quizzes deve ser rápido, mesmo com um grande volume de dados.	2
RNF03	A interface deve ser intuitiva e fácil de navegar para diferentes tipos de usuários (administradores e usuários normais).	2
RNF04	O sistema deve ser estável e garantir que os quizzes e as obras sejam salvos e excluídos corretamente.	1

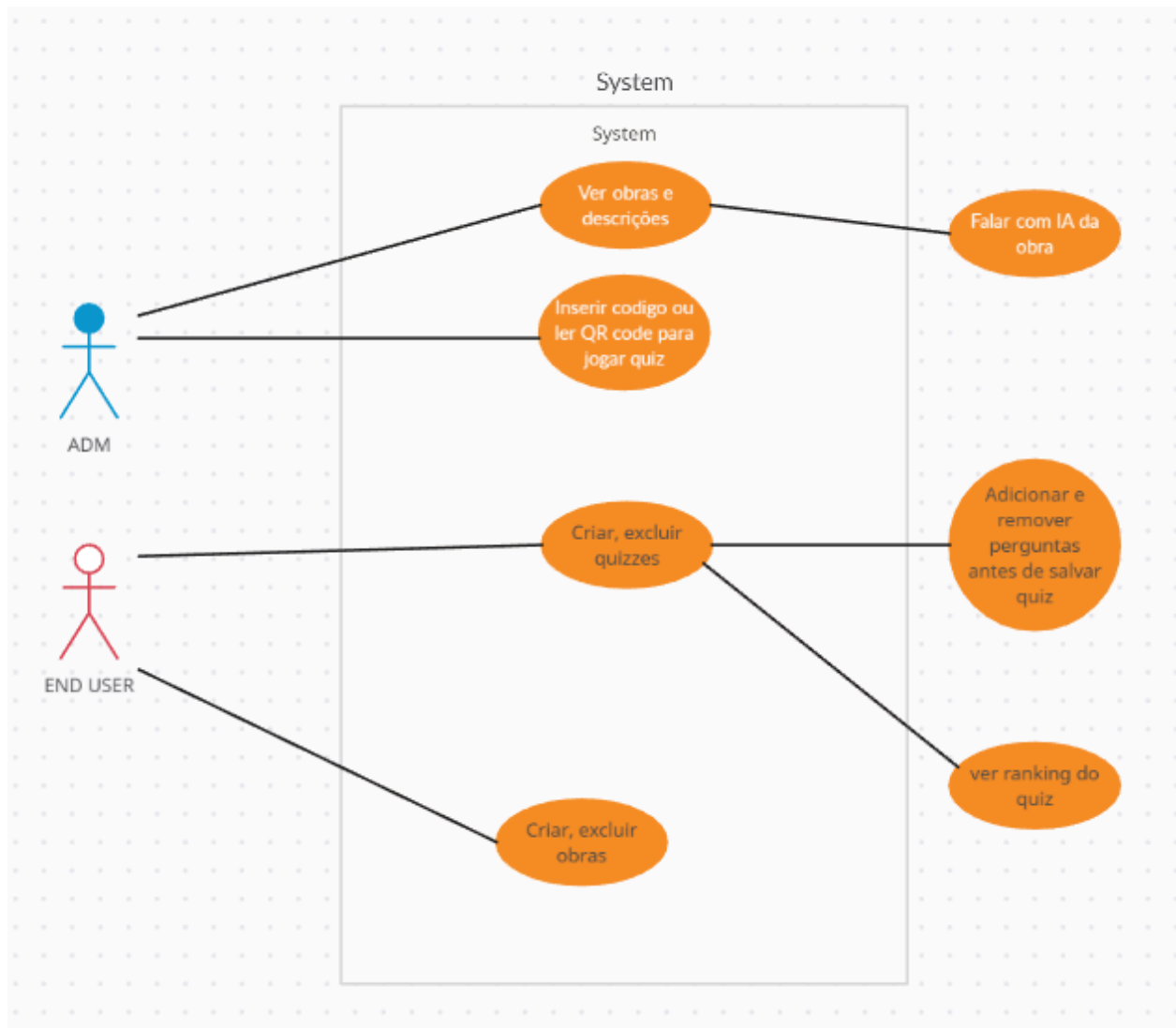
Classificação para Prioridade dos requisitos:

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.

## Diagrama de Caso de Uso



## Protótipo de Baixa Fidelidade

<https://www.figma.com/design/GTIVhUdxxublNX6m5qav4Q/Untitled?node-id=0-1&t=WewRtHUMdFHxFZEA-1>