

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA – UDESC
CENTRO DE EDUCAÇÃO SUPERIOR DO ALTO VALE DO ITAJAÍ – CEAVI
ENGENHARIA DE SOFTWARE**

MATEUS LUCAS CRUZ BRANDT

**INCLUSÃO E TECNOLOGIA: DESENVOLVIMENTO DE UMA FERRAMENTA DE
AUXÍLIO PARA APLICAÇÕES MÓVEIS ACESSÍVEIS EM FLUTTER**

RIO DO SUL

2024

MATEUS LUCAS CRUZ BRANDT

**INCLUSÃO E TECNOLOGIA: DESENVOLVIMENTO DE UMA FERRAMENTA DE
AUXÍLIO PARA APLICAÇÕES MÓVEIS ACESSÍVEIS EM FLUTTER**

Trabalho de conclusão apresentado ao curso de Engenharia de Software do Centro de Educação Superior do Alto Vale do Itajaí (CEAVI), da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel em Engenharia de Software.

Orientador: Profa. Dra. Marília Guterres Ferreira

RIO DO SUL

2024

Para gerar a ficha catalográfica de teses e
dissertações acessar o link:
<https://www.udesc.br/bu/manuais/ficha>

INCLUSÃO E TECNOLOGIA: DESENVOLVIMENTO DE UMA FERRAMENTA DE AUXÍLIO PARA APLICAÇÕES MÓVEIS ACESSÍVEIS EM FLUTTER / Mateus Lucas Cruz Brandt. – Rio do Sul, 2024.

23 p. : il.

Orientador: Profa. Dra. Marília Guterres Ferreira.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade do Estado de Santa Catarina, Centro de Ciências Tecnológicas, Programa de Pós-Graduação em Engenharia Elétrica, Rio do Sul, 2024.

1. Palavra-chave. 2. Palavra-chave. 3. Palavra-chave. 4. Palavra-chave. 5. Palavra-chave. I. , . II. , . III. Universidade do Estado de Santa Catarina, Centro de Ciências Tecnológicas, Programa de Pós-Graduação em Engenharia Elétrica. IV. Título.

ERRATA

Elemento opcional.

Exemplo:

Sobrenome, Prenome do Autor. Título de obra: subtítulo (se houver). Ano de depósito.

Tipo do trabalho (grau e curso) - Vinculação acadêmica, local de apresentação/defesa, data.

Folha	Linha	Onde se lê	Leia-se
1	10	auto-conclavo	autoconclavo

MATEUS LUCAS CRUZ BRANDT

**INCLUSÃO E TECNOLOGIA: DESENVOLVIMENTO DE UMA FERRAMENTA DE
AUXÍLIO PARA APLICAÇÕES MÓVEIS ACESSÍVEIS EM FLUTTER**

Trabalho de conclusão apresentado ao curso de Engenharia de Software do Centro de Educação Superior do Alto Vale do Itajaí (CEAVI), da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel em Engenharia de Software.

Orientador: Profa. Dra. Marília Guterres Ferreira

BANCA EXAMINADORA:

Nome do Orientador e Titulação
Nome da Instituição

Membros:

Nome do Orientador e Titulação
Nome da Instituição

Nome do Orientador e Titulação
Nome da Instituição

Nome do Orientador e Titulação
Nome da Instituição

Rio do Sul, 01 de maio de 2024

Aos estudantes da Universidade do Estado de
Santa Catarina, pela inspiração de sempre!

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu orientador por aceitar conduzir o meu trabalho de pesquisa. A todos os meus professores do curso de da Universidade do Estado de Santa Catarina – Udesc pela excelência da qualidade técnica de cada um.

Aos meus pais que sempre estiveram ao meu lado me apoiando ao longo de toda a minha trajetória. Sou grato à minha família pelo apoio que sempre me deram durante toda a minha vida.

Como disse Snoop Dog: “Eu quero me agradecer por acreditar em mim mesmo, quero me agradecer por todo esse trabalho duro. Quero me agradecer por não tirar folgas. Quero me agradecer por nunca desistir. Quero me agradecer por ser generoso e sempre dar mais do que recebo. Quero me agradecer por tentar sempre fazer mais o certo do que o errado. Quero me agradecer por ser eu mesmo o tempo inteiro”.

Deixo um agradecimento especial ao meu orientador pelo incentivo e pela dedicação do seu escasso tempo ao meu projeto de pesquisa.

“The only disability is when people cannot see
human potential.” (DEBRA RUH)

RESUMO

Elemento obrigatório que contém a apresentação concisa dos pontos relevantes do trabalho, fornecendo uma visão rápida e clara do conteúdo e das conclusões do mesmo. A apresentação e a redação do resumo devem seguir os requisitos estipulados pela NBR 6028 (ABNT, 2003). Deve descrever de forma clara e sintética a natureza do trabalho, o objetivo, o método, os resultados e as conclusões, visando fornecer elementos para o leitor decidir sobre a consulta do trabalho no todo.

Palavras-chave: Palavra 1. Palavra 2. Palavra 3. Palavra 4. Palavra 5.

ABSTRACT

Elemento obrigatório para todos os trabalhos de conclusão de curso. Opcional para os demais trabalhos acadêmicos, inclusive para artigo científico. Constitui a versão do resumo em português para um idioma de divulgação internacional. Deve aparecer em página distinta e seguindo a mesma formatação do resumo em português.

Keywords: Keyword 1. Keyword 2. Keyword 3. Keyword 4. Keyword 5.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Figura 1 - Modelo de metodologia	18
---	----

LISTA DE TABELAS

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas
BU	Biblioteca Universitária
IN	Instrução Normativa
NBR	Normas Técnicas Brasileiras
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso
Udesc	Universidade do Estado de Santa Catarina

LISTA DE SÍMBOLOS

@	Arroba
%	Porcento
°C	Graus Celsius
Ca	Cálcio

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	15
1.1	PROBLEMA	15
1.1.1	Objetivo Geral	16
1.1.2	Objetivos Específicos	16
<i>1.1.2.1</i>	<i>Revisão da Literatura</i>	<i>16</i>
<i>1.1.2.2</i>	<i>Projeto e Implementação da Extensão</i>	<i>16</i>
<i>1.1.2.3</i>	<i>Testes e Validação</i>	<i>16</i>
<i>1.1.2.4</i>	<i>Documentar e Disseminar</i>	<i>17</i>
1.2	JUSTIFICATIVA	17
1.3	METODOLOGIA	17
1.4	ESTRUTURA DO TRABALHO	19
	GLOSSÁRIO	20
	APÊNDICE A – TÍTULO	21
	ANEXO A – TÍTULO	22
	ÍNDICE	23

1 INTRODUÇÃO

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) aborda o desenvolvimento de uma extensão Flutter que visa auxiliar os desenvolvedores no processo de criação de aplicações móveis acessíveis em Flutter. A motivação para este trabalho surge da crescente importância da inclusão e da acessibilidade no desenvolvimento de aplicações móveis, bem como da necessidade de simplificar e melhorar o processo de desenvolvimento de soluções acessíveis utilizando tecnologias modernas, como o Flutter.

O TCC foi desenvolvido seguindo uma metodologia baseada nas fases fundamentais da Engenharia de Software, incluindo análise (Engenharia de Requisitos), projeto, programação, testes e validação. Além disso, a execução do trabalho foi gerenciada utilizando a metodologia ágil, garantindo um desenvolvimento iterativo e incremental do projeto.

A introdução detalha o contexto, a problemática, os objetivos geral e específicos, a justificativa e a metodologia adotada no desenvolvimento do trabalho. Em seguida, o TCC é organizado em capítulos que abordam a revisão da literatura, o projeto e a implementação da extensão, os testes e a validação realizados com desenvolvedores e PCDs, e o gerenciamento do projeto. Por fim, as conclusões discutem os principais resultados, limitações e possíveis trabalhos futuros relacionados ao tema da acessibilidade em aplicações móveis.

1.1 PROBLEMA

A acessibilidade tem se tornado cada vez mais relevante no contexto do desenvolvimento de aplicações móveis, uma vez que possibilita a inclusão e a igualdade de oportunidades para pessoas com deficiência (PCDs). As aplicações móveis têm desempenhado um papel essencial no cotidiano das pessoas, e é imprescindível que elas sejam projetadas de forma inclusiva, garantindo uma experiência eficiente e satisfatória para todos os usuários. Neste cenário, o presente TCC se aplica ao desenvolvimento de aplicações móveis acessíveis utilizando o framework Flutter, que tem sido amplamente adotado devido à sua capacidade de criar aplicativos de alta qualidade e com desempenho otimizado para múltiplas plataformas. Contudo, o desenvolvimento de aplicações móveis acessíveis em Flutter ainda enfrenta desafios relacionados à complexidade e à necessidade de conhecimento especializado.

O problema abordado neste TCC é a dificuldade enfrentada pelos desenvolvedores ao implementar recursos de acessibilidade em aplicações móveis criadas com Flutter, em razão das lacunas de conhecimento e da complexidade inerente a essa tarefa. A solução proposta visa simplificar e tornar mais prática a criação de aplicações móveis acessíveis, contribuindo para a melhoria da experiência dos PCDs ao utilizar essas aplicações.

Para abordar este problema, serão investigadas as melhores práticas e técnicas disponíveis na literatura relacionadas à acessibilidade em aplicações móveis. Além disso, será desenvolvida uma aplicação de exemplo que demonstre a aplicabilidade das soluções propostas, servindo como referência para os desenvolvedores Flutter.

1.1.1 Objetivo Geral

O objetivo geral deste trabalho é apoiar o desenvolvimento de aplicativos móveis mais acessíveis. Para isso, visa-se criar uma extensão Flutter que facilite o processo de desenvolvimento de aplicações móveis acessíveis em Flutter para os desenvolvedores através da análise estática de código. A extensão fornecerá orientações e recomendações sobre a utilização de componentes e a aplicação de regras necessárias para cumprir com os requisitos de acessibilidade não funcionais. Através dessa abordagem, a extensão auxiliará os desenvolvedores a criar aplicativos mais inclusivos, melhorando a experiência dos PCDs ao utilizar essas aplicações.

Além disso, este trabalho visa aumentar a conscientização sobre a importância da acessibilidade no desenvolvimento de aplicações móveis. Para isso, serão publicados os requisitos de acessibilidade utilizados durante o desenvolvimento da extensão, a fim de promover uma compreensão mais ampla das melhores práticas e normas aplicáveis a essa área.

Dessa forma, a solução proposta contribui para resolver o problema apresentado ao facilitar a criação de aplicações móveis acessíveis em Flutter, fornecendo aos desenvolvedores as ferramentas e informações necessárias para atender aos requisitos de acessibilidade e, ao mesmo tempo, promovendo uma maior conscientização sobre a importância desse tema no contexto atual.

1.1.2 Objetivos Específicos

1.1.2.1 *Revisão da Literatura*

Realizar um mapeamento sistemático da literatura para identificar os requisitos não funcionais de acessibilidade necessários para aplicações móveis, permitindo estabelecer uma base sólida para o desenvolvimento da extensão proposta e garantir a aderência às melhores práticas e normas do campo.

1.1.2.2 *Projeto e Implementação da Extensão*

Desenvolver uma extensão Flutter que analise o código-fonte de aplicações móveis e forneça orientações e recomendações sobre a utilização de componentes e a aplicação de regras de acessibilidade. A extensão deverá ser integrada ao ambiente de desenvolvimento e ser capaz de identificar possíveis problemas de acessibilidade no código, sugerindo soluções e boas práticas para corrigi-los.

1.1.2.3 *Testes e Validação*

Realizar testes e validações da extensão com desenvolvedores e PCDs para avaliar a eficácia e a usabilidade da ferramenta. Os testes serão conduzidos em um ambiente controlado, permitindo identificar possíveis falhas e melhorias na extensão, bem como coletar feedbacks e sugestões para aprimorar a solução proposta.

1.1.2.4 Documentar e Disseminar

Documentar o processo de desenvolvimento da extensão, incluindo os requisitos de acessibilidade utilizados, as técnicas e as ferramentas empregadas, e os resultados obtidos. Além disso, disseminar os resultados do trabalho por meio de artigos, apresentações e publicações, a fim de promover a conscientização sobre a importância da acessibilidade no desenvolvimento de aplicações móveis.

1.2 JUSTIFICATIVA

Este TCC foi desenvolvido considerando a crescente importância da inclusão e acessibilidade no desenvolvimento de aplicações móveis, bem como a necessidade de simplificar e otimizar o processo de desenvolvimento de soluções acessíveis utilizando Flutter. A escolha do Flutter como tecnologia central deste trabalho se justifica por ser um framework em rápido crescimento, adotado por um número cada vez maior de desenvolvedores, devido à sua capacidade de criar aplicativos de alta qualidade e com desempenho otimizado para múltiplas plataformas. Ademais, o Flutter é mantido e promovido pelo Google, o que reforça sua relevância e potencial no cenário atual de desenvolvimento de aplicações móveis.

A escolha de uma extensão de análise estática de código como solução para o problema proposto se deve à sua capacidade de identificar problemas de acessibilidade no código-fonte e fornecer orientações e recomendações para corrigi-los. A análise estática de código é uma técnica amplamente utilizada no desenvolvimento de software para identificar possíveis falhas e melhorias no código, permitindo detectar problemas de acessibilidade em um estágio inicial do desenvolvimento e facilitar a correção desses problemas.

A justificativa para o desenvolvimento deste TCC, portanto, reside na combinação da importância de promover a acessibilidade e inclusão no desenvolvimento de aplicações móveis com a crescente adoção do Flutter como tecnologia de referência para o desenvolvimento de aplicativos. Ao criar uma extensão que facilite o desenvolvimento de aplicações móveis acessíveis em Flutter, este trabalho visa contribuir para a democratização da acessibilidade e a melhoria da experiência dos PCDs ao utilizar aplicações móveis.

1.3 METODOLOGIA

A metodologia adotada neste TCC foi baseada nas fases fundamentais da Engenharia de Software, incluindo análise (Engenharia de Requisitos), projeto, programação, testes e validação. Além disso, a execução do trabalho foi gerenciada utilizando a metodologia ágil Scrum para garantir um desenvolvimento iterativo e incremental do projeto. A seguir, detalhamos cada uma das fases e ferramentas utilizadas na metodologia:

Engenharia de Requisitos: nesta fase, foi realizada um mapeamento sistemático da literatura para identificar os requisitos não funcionais de acessibilidade necessários para aplicações

móveis. As principais fontes consultadas incluíram artigos científicos, livros e diretrizes de organizações especializadas em acessibilidade. As informações coletadas serviram como base para a definição dos requisitos que orientaram o desenvolvimento da extensão proposta.

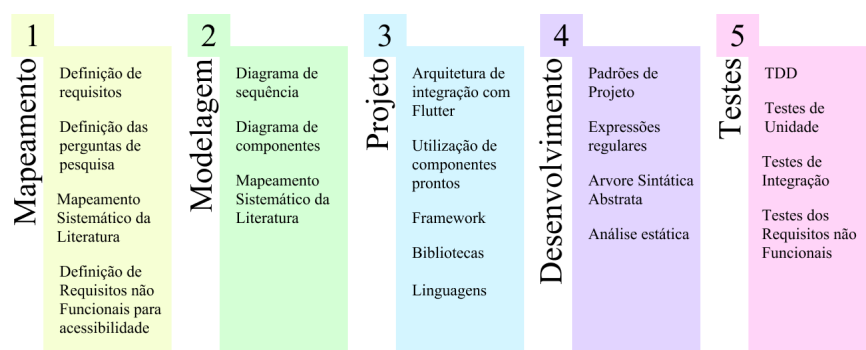
Projeto: com os requisitos de acessibilidade definidos, a próxima etapa foi projetar a extensão para Flutter. Nesta fase, foram elaborados os diagramas e especificações técnicas necessárias para detalhar a arquitetura e o funcionamento da extensão, incluindo a definição das funcionalidades e a interação com o ambiente de desenvolvimento.

Programação: após a conclusão do projeto, a extensão foi implementada utilizando as linguagens de programação e as ferramentas compatíveis com o Flutter, como Dart, a extensão `custom_lint_builder`. O código-fonte foi versionado e gerenciado por meio do Git e hospedado em uma plataforma de repositórios (GitHub), para facilitar a colaboração e o acompanhamento das mudanças realizadas.

Testes e validação: a extensão desenvolvida foi submetida a uma série de testes, envolvendo desenvolvedores e PCDs, a fim de avaliar sua efetividade e garantir que os requisitos de acessibilidade fossem atendidos. Os testes foram realizados em diversas etapas do desenvolvimento e incluíram testes funcionais, de usabilidade e de acessibilidade. Além disso, os requisitos não funcionais coletados na revisão da literatura foram validados por meio de testes estáticos.

Gerenciamento do projeto (Scrum): para garantir um desenvolvimento eficiente e flexível, o projeto foi gerenciado utilizando a metodologia ágil Scrum. O trabalho foi dividido em Sprints, que são períodos de tempo fixos (geralmente de 2 a 4 semanas) nos quais um conjunto específico de tarefas é realizado. As tarefas foram organizadas e priorizadas em um Product Backlog.

Figura 1 – Figura 1 - Modelo de metologia



Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

A metodologia adotada permitiu um desenvolvimento estruturado e ágil do TCC, garantindo que a extensão proposta fosse construída de acordo com os requisitos de acessibilidade identificados. Além disso, a utilização do Scrum proporcionou flexibilidade e adaptabilidade durante o desenvolvimento, possibilitando ajustes e melhorias contínuas.

1.4 ESTRUTURA DO TRABALHO

O presente trabalho está organizado em capítulos que abordam os principais aspectos relacionados ao desenvolvimento da extensão proposta. A estrutura do trabalho é a seguinte:

- Capítulo 2 - Revisão da Literatura: apresenta uma revisão da literatura sobre acessibilidade em aplicações móveis, abordando os principais conceitos, técnicas e ferramentas relacionadas ao tema.
- Capítulo 3 - Projeto e Implementação da Extensão: descreve o projeto e a implementação da extensão proposta, detalhando a arquitetura, as funcionalidades e as tecnologias utilizadas.
- Capítulo 4 - Testes e Validação: apresenta os testes e validações realizados com desenvolvedores e PCDs para avaliar a eficácia e a usabilidade da extensão.
- Capítulo 5 - Gerenciamento do Projeto: discute o gerenciamento do projeto, incluindo a metodologia ágil Scrum, as ferramentas utilizadas e os resultados obtidos.
- Capítulo 6 - Conclusões: apresenta as conclusões do trabalho, discutindo os principais resultados, limitações e possíveis trabalhos futuros relacionados ao tema da acessibilidade em aplicações móveis.

GLOSSÁRIO

Árvore Sintática Abstrata: É uma representação abstrata (simplificada) da estrutura semântica de um código fonte escrito em uma certa linguagem de programação.

Análise Estática: Tem por objetivo encontrar vulnerabilidades e demais problemas na aplicação, e normalmente é executada durante a fase de revisão de código dentro do ciclo de vida de desenvolvimento de sistemas. Idealmente, tais ferramentas encontrariam falhas de segurança automaticamente e com alto grau de confiança.

APÊNDICE A – TÍTULO

ANEXO A – TÍTULO

ÍNDICE

Andesito, 22, 50, 73

Argila, 52, 75, 121

Basalto, 25, 230, 235