 Unifor	UNIVERSIDADE DE FORTALEZA	
Curso: Ciência da computação		Turma: M35AB
Disciplina:Desenv de plataformas móveis		
Aluno(s):Fabrício Oliveira, Francisco de Assis, Saulo Benício, João Pedro Santos		
Turno: Manhã	Data: 11/04/24	Período Letivo: 2024.1
TRABALHO		

TÍTULO DO TRABALHO

**FORTALEZA
2024**

SUMÁRIO

VISÃO GERAL	3
Introdução	3
Objetivo	3
Justificativa	3
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	5
Protótipo de Baixa Fidelidade	6
Diagrama de Caso de Uso	

Introdução

Esse projeto visa proporcionar uma melhor experiência para todos os visitantes do Espaço Cultural Unifor, ao buscar incluir aqueles com deficiência auditiva que não conseguem acompanhar a exposição junto dos profissionais que estão apresentando as obras. Através da integração de tecnologia e acessibilidade, a aplicação busca criar uma conexão entre o público e as obras expostas, permitindo com que o usuário compreenda o contexto e a mensagem que o autor queria passar.

Objetivo

O objetivo deste trabalho é desenvolver um aplicativo para o espaço cultural da UNIFOR que integre um catálogo online de obras e um leitor de QR code. O propósito é facilitar o acesso às informações sobre as obras expostas no espaço cultural, proporcionando uma experiência mais acessível e inclusiva. Além disso, busca-se promover a acessibilidade através da implementação de uma função de leitura de voz ativada pelo QR code, permitindo que pessoas com deficiência visual também possam desfrutar das informações disponíveis sobre as obras. O objetivo final é criar uma ferramenta que melhore a experiência dos visitantes, promovendo o acesso à cultura e à arte.

Justificativa

Escolhemos este tema visando promover acessibilidade e democratização da informação em espaços culturais, não apenas na Unifor, tendo em vista que o aplicativo é facilmente editável para qualquer espaço cultural. O desenvolvimento de um aplicativo com leitor de QR code e função de leitura de voz oferece uma solução eficiente para permitir que pessoas com deficiência visual tenham acesso às informações sobre as obras expostas. Além disso, essa iniciativa contribui para a modernização e digitalização do ambiente cultural, tornando-o mais atrativo e interativo para um público mais amplo.

Benchmark

	Minha Aplicação	MoMA	Museu do Louvre
Leitor QR	X		
Assistente de voz	X		
Descrição das obras	X	X	X
Tradução para idiomas		X	X
Mapa interativo		X	X

METODOLOGIA PARA O DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

Descrição da Metodologia

O Scrum representa uma abordagem ágil no desenvolvimento de software, enraizada nos princípios do Manifesto Ágil. Sua característica principal é a entrega incremental e iterativa de funcionalidades em sprints curtos. Durante esses períodos, a equipe colabora para desenvolver e entregar partes do produto, assegurando que haja valor tangível ao término de cada ciclo.

O Scrum também é altamente adaptativo, o que significa que a equipe está constantemente avaliando e ajustando seu processo para melhor atender às necessidades em constante mudança do cliente. Isso é facilitado pelas práticas de revisão da Sprint e retrospectiva da Sprint, onde a equipe reflete sobre seu desempenho e identifica maneiras de melhorar continuamente.

Processo da Metodologia

Planejamento da Sprint: A equipe e o Product Owner colaboram para selecionar itens do Product Backlog para a próxima Sprint e estimam o esforço necessário para completá-los.

Daily Scrum: Reuniões diárias curtas onde os membros da equipe compartilham o que fizeram desde a última reunião, o que planejam fazer até a próxima reunião, e quaisquer obstáculos que estão enfrentando.

Revisão da Sprint: No final da Sprint, a equipe demonstra o trabalho concluído ao Product Owner e outros stakeholders, obtém feedback e discute o que pode ser melhorado.

Retrospectiva da Sprint: A equipe revisa o processo de desenvolvimento da Sprint anterior para identificar o que funcionou bem, o que pode ser melhorado e define ações para implementar melhorias na próxima Sprint.

Atores

Usuário Visitante - Pessoa que visita o espaço cultural da UNIFOR e utiliza o aplicativo para acessar informações sobre as obras expostas.

Administrador do Sistema - Responsável pela gestão e manutenção do aplicativo, incluindo a atualização do catálogo e descrição de obras.

Desenvolvedores de software - Responsáveis pela criação e manutenção do aplicativo do Guia Espaço Cultural Unifor.

Requisitos Funcionais

Cod	Requisito	Prioridade
RF-01	O sistema deve fornecer um catálogo com todas as obras disponíveis	Deve ter
RF-02	O sistema deve integrar um leitor de QR code	Deve ter
RF-03	O sistema deve direcionar o usuário para a obra no catálogo ao escanear o QR code	Deve ter
RF-04	O usuário deve navegar pelo catálogo	Deve ter
RF-05	O sistema deve fornecer descrições detalhadas sobre cada obra	Deveria ter
RF-06	O usuário pode ativar ou desativar o assistente de voz	Deveria ter
RN-07	O sistema deve permitir que os administradores atualizem o catálogo facilmente	Deveria ter

Requisitos Não-funcionais

Cod	Requisito	Prioridade
RNF-01	O aplicativo deve ser compatível com a maioria dos dispositivos móveis e sistemas operacionais com IOS e Android	Deve ter
RNF-02	A função de assistente de voz deve ser clara e compreensível	Deve ter
RNF-03	O sistema deve ter uma interface intuitiva e fácil de usar	Deveria ter
RNF-04	O aplicativo deve fornecer feedback rápido aos usuários(máx 5 segundos entre telas)	Deveria ter
RNF-05	O sistema deve ser capaz de suportar o aumento no número de usuários sem degradação no desempenho	Deveria ter
RNF-06	O sistema deve permitir que apenas os cadastrados como administradores tenham acesso a funcionalidade de alterações	Deve ter
RNF-07	O sistema só deve acessar a câmera para a captura do QR code com a devida autorização	Deve ter

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.

Protótipo de Baixa Fidelidade

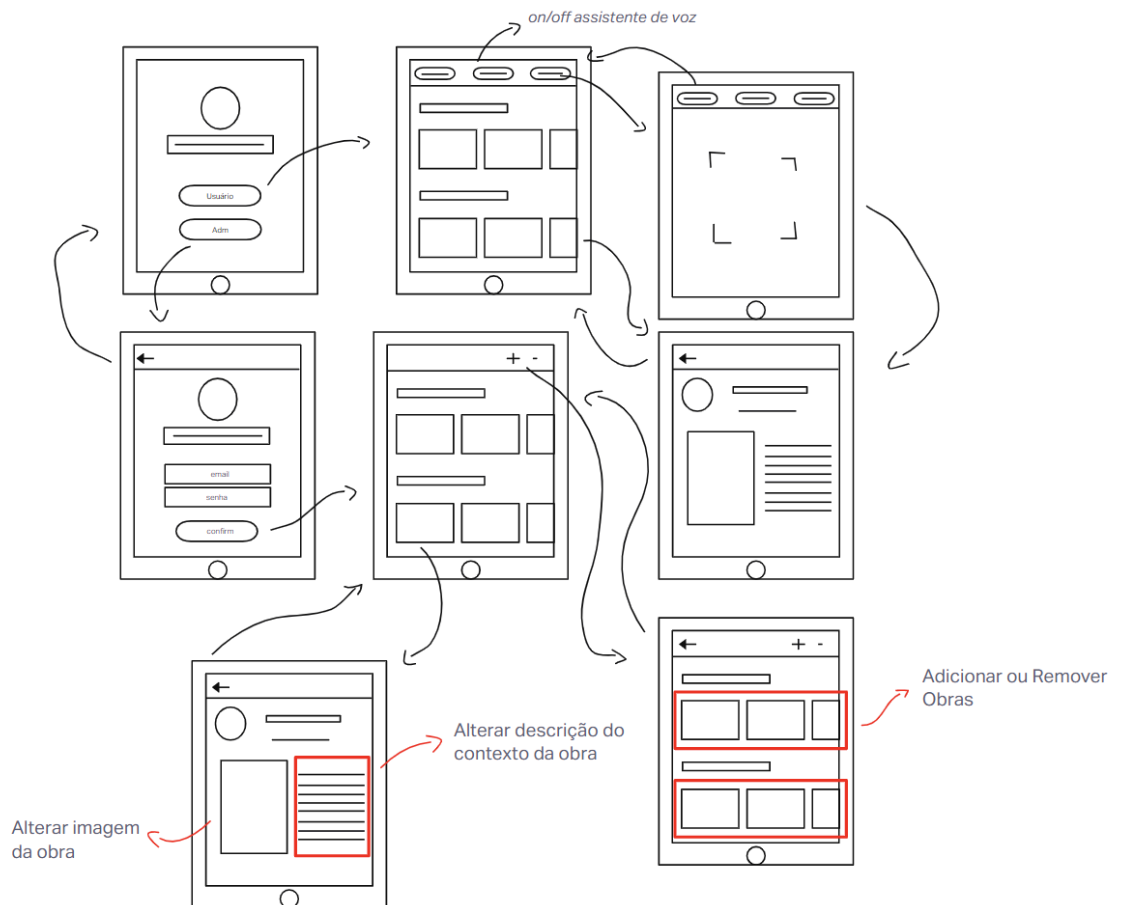


Diagrama de Caso de Uso

