|  |  |
| --- | --- |
| CURSO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO – TCC | |
| ( X ) PRÉ-PROJETO     (     ) PROJETO | ANO/SEMESTRE: 2024/1 |

eXPOFRITZ

Felipe Krieger Buche

Prof. Dalton Solano dos Reis - Orientador

# Introdução

A introdução de tecnologias digitais em ambientes expositivos transformou a maneira como interagimos com o espaço e o conteúdo ao nosso redor, ampliando o acesso à informação e enriquecendo a experiência dos visitantes. Entre essas tecnologias, a realidade aumentada (RA) emerge como uma ferramenta poderosa, capaz de adicionar camadas de conteúdo interativo a objetos e espaços físicos. Segundo Jiang et al. (2022), essa tecnologia está sendo usada para desenvolver novas formas de arte digital a partir de artefatos, substituindo descrições textuais tradicionais por experiências mais dinâmicas e atraentes, transformando exposições estáticas em experiências imersivas e dinâmicas. Essa inovação permite uma nova forma de engajamento em museus, exposições e outros espaços culturais. No entanto, apesar desses avanços, há um aspecto crucial que frequentemente é negligenciado: a acessibilidade.

O tema da acessibilidade em ambientes expositivos destaca-se como uma preocupação essencial para garantir que todas as pessoas, independentemente de suas limitações físicas ou sensoriais, possam desfrutar de uma experiência completa. Muitos espaços ainda enfrentam desafios significativos em prover acesso total, criando barreiras ao acesso cultural e para pessoas com deficiência (American Alliance of Museums, 2022). Isso limita não apenas a experiência individual, mas também o potencial educativo e social das exposições.

A realidade aumentada, enquanto oferece novas maneiras de enriquecer exposições através da tecnologia, opera independentemente das questões de acessibilidade física e sensorial nos espaços expositivos. Cada uma dessas áreas, embora relevante para a melhoria da experiência do visitante, requer abordagens específicas e focadas para otimização. Este estudo, portanto, aborda dois temas distintos: o potencial da realidade aumentada para transformar exposições e a importância crítica da acessibilidade aplicada diretamente em aplicativos para dispositivos móveis nesses mesmos espaços.

Este estudo será orientado pela seguinte pergunta de pesquisa: "Como o desenvolvimento de aplicativos utilizando a realidade aumentada pode ser otimizada para enriquecer exposições, e como a acessibilidade aplicada nessas tecnologias em ambientes expositivos pode ser implementada para garantir que os visitantes com deficiências, tenham acesso equalitário?"

## OBJETIVOS

O objetivo é desenvolver um aplicativo com realidade aumentada para a exposição Fritz Muller de Ciências Naturais na FURB, visando proporcionar uma experiência interativa e educativa para os visitantes e inclusão da acessibilidade na aplicação para garantir igualdade de acesso e engajamento para pessoas com diferentes capacidades.

Os objetivos específicos são:

a) implementar funcionalidades de acessibilidade no aplicativo;

b) desenvolver a funcionalidade de reconhecimento de objetos;

c) desenvolver a funcionalidade de realidade aumentada a partir do reconhecimento de objetos;

d) criar uma interface intuitiva e amigável que seja facilmente navegável por todos os públicos, incluindo crianças, adultos e idosos.

# trabalhos correlatos

Nesta seção serão apresentados os trabalhos que se correlacionam com os objetivos deste projeto. Na subseção 2.1 é apresentado um aplicativo móvel que atua como monitor virtual em museus de ciências, utilizando QR Codes para facilitar o acesso a informações educativas (DANTAS et al., 2020). A subseção 2.2 traz a ideia de um sistema que combina QR Code e realidade aumentada para proporcionar informações adicionais sobre obras de arte durante a visitação de museus (SILVA; BREGA; SCHERER, 2012). Por fim, a subseção 2.3 aborda o uso da realidade aumentada em museus para enriquecer a experiência educativa dos visitantes, permitindo uma interação mais profunda com as exposições (NASCIMENTO, 2021).

2.1 DIQUINHA: APLICATIVO MÓVEL PARA AUXILIAR NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NÃO FORMAL EM MUSEUS

Dantas et al. (2020) desenvolveram um aplicativo móvel chamado “Diquinha”, destinado a atuar como um monitor virtual em museus de ciências. Utilizando QR Codes para a identificação de artefatos, o aplicativo proporciona aos visitantes informações e curiosidades de forma interativa, aumentando o engajamento e o aprendizado. Este trabalho destaca a importância da linguagem simples e acessível para facilitar a comunicação de informações complexas em ambientes educacionais não formais.

2.2 USO DE QR CODE E REALIDADE AUMENTADA COMO SUPORTE À VISITAÇÃO DE MUSEU

Silva, Braga e Scherer (2012) exploraram o uso de QR Codes combinados com realidade aumentada para enriquecer a experiência de visitantes em museus de arte. Seu projeto avaliou como essas tecnologias podem superar as limitações de visitas guiadas tradicionais, proporcionando uma experiência mais personalizada e profunda. Este estudo ressalta a capacidade da realidade aumentada em transformar a maneira como os conteúdos são apresentados e percebidos pelos visitantes.

2.3 APP INCLUIR: ACESSIBILIDADE CULTURAL NO MUSEU CASA DE ALUIZIO CAMPOS

Nascimento (2021) focou no uso da realidade aumentada para fins educacionais em museus, demonstrando como essa tecnologia pode ser implementada para criar experiências imersivas que promovem uma compreensão mais rica dos objetos expostos. O trabalho de Nascimento argumenta que a realidade aumentada não só aumenta o engajamento dos visitantes, mas também serve como uma ferramenta poderosa para a educação e a inclusão.

# proposta do software

Nesta seção, será apresentada a relevância desta aplicação para a área tecnológica, destacando sua contribuição para o avanço de soluções em realidade aumentada e acessibilidade em exposições. Serão detalhados os principais requisitos que o software deve atender para assegurar funcionalidade e eficácia, além da metodologia de desenvolvimento, que inclui um passo a passo detalhado integrado a um cronograma. Este planejamento é essencial para orientar a execução do projeto e garantir que os objetivos sejam alcançados dentro do prazo estabelecido.

## JUSTIFICATIVA

No Quadro 1 é apresentado um comparativo entre características entre os trabalhos correlatos. Os itens listados são comuns à aplicação proposta de alguma maneira, onde as linhas apresentam as características e as colunas os trabalhos correlatos.

Quadro 1 - Comparativo dos trabalhos correlatos

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Trabalhos Correlatos  Características | Dantas *et al*.  (2020) | Silva, Braga e Scherer (2012) | Nascimento (2021) |
| Aplicativo móvel | Sim | Sim | Sim |
| Realidade Aumentada | Não | Sim | Não |
| QR Code para informações adicionais | Sim | Sim | Não |
| Processamento de imagem para artefatos | Não | Sim | Não |
| Acessibilidade | Sim | Não | Sim |

Fonte: elaborado pelo autor.

Nos trabalhos correlatos analisados, observa-se que tanto o estudo de Dantas et al. quanto o de Silva, Braga e Scherer exploram a realidade aumentada (RA) e o uso de QR Codes para enriquecer a interação dos visitantes em ambientes museológicos. Eles demonstram como essas tecnologias podem ser utilizadas para fornecer informações adicionais sobre obras e exposições, melhorando significativamente a interatividade e a experiência educativa. No entanto, apesar de suas semelhanças, esses trabalhos apresentam diferenças marcantes em termos de aplicação e tipo de conteúdo oferecido. Por exemplo, Silva, Braga e Scherer adotam uma integração mais complexa que combina RA com QR Codes para uma experiência informativa mais rica, enquanto Dantas et al. se concentram em uma abordagem mais simplificada centrada principalmente no uso de QR Codes.

Por outro lado, o projeto de Nascimento se destaca por seu foco exclusivo em realidade aumentada para criar uma experiência imersiva educativa em museus, sem a incorporação de QR Codes, mas com uma atenção particular à acessibilidade. Esta ênfase não apenas melhora a inclusão para pessoas com deficiências, mas também amplia o alcance educativo da tecnologia de RA, tornando-a uma ferramenta valiosa para todos os visitantes.

Considerando o contexto atual e as contribuições dos trabalhos correlatos, o projeto proposto visa integrar estas tecnologias de forma mais holística. Ele procura superar as limitações identificadas nos trabalhos anteriores e oferecer uma solução que não só utilize RA e QR Codes de maneira integrada, mas que também aborde de forma robusta a questão da acessibilidade. O objetivo é proporcionar uma solução que melhore não apenas a interação e o engajamento dos visitantes com as exposições, mas que também ofereça recursos educativos mais profundos e acessíveis, com um foco especial na facilidade de uso e na inclusão.

Este enfoque não é trivial, mas sim uma tentativa de aprimorar significativamente a experiência do usuário e de contribuir para a pesquisa e desenvolvimento no campo da educação museológica e da tecnologia aplicada. O projeto busca fornecer uma base robusta para futuras inovações na área e espera-se que os resultados e documentação sejam compartilhados amplamente, beneficiando a comunidade acadêmica e prática com percepções valiosas sobre a implementação eficaz de tecnologias emergentes em ambientes educativos.

## REQUISITOS PRINCIPAIS DO PROBLEMA A SER TRABALHADO

O software proposto deverá apresentar os seguintes Requisitos Funcionais (RF) e Requisitos Não Funcionais (RNF):

1. permitir ao usuário acessar as funções do trabalho proposto via aplicativo móvel (RF);
2. ter uma implementação de reconhecimento de objetos 3D no aplicativo para reconhecer os animais da exposição (RF);
3. utilizar realidade aumentada para exibir informações adicionais sobre o animal dentro do aplicativo (RF);
4. assegurar que o aplicativo tenha implementações de acessibilidade (RF);
5. utilizar animais da exposição como marcadores (RNF);
6. construir o aplicativo para a plataforma Android (RNF);
7. utilizar a linguagem de programação Kotlin (RNF).

## METODOLOGIA

O trabalho será desenvolvido observando as seguintes etapas:

1. levantamento bibliográfico: realizar levantamento bibliográfico sobre acessibilidade, escaneamento de objetos 3D, desenvolvimento de realidade aumentada e trabalhos correlatos;
2. reavaliação dos requisitos: com base no levantamento bibliográfico e nos objetivos do trabalho em questão, reajustar os requisitos, se necessário;
3. seleção de animais: selecionar alguns animais taxidermizados da exposição para usar como base do escaneamento 3D;
4. desenvolvimento: implementação do aplicativo seguindo os requisitos levantados, utilizando Kotlin;
5. testes funcionais: efetuar testes de funcionalidade na exposição com os animais presentes.

As etapas serão realizadas nos períodos relacionados no Quadro 2.

Quadro 2 - Cronograma

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 2024 | | | | | | | | | | | |
|  | jun. | | jul. | | ago. | | set. | | out. | | nov. | |
| etapas / quinzenas | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 |
| levantamento bibliográfico |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| reavaliação dos requisitos |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| seleção de animais |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| desenvolvimento |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| testes funcionais |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Fonte: elaborado pelo autor.

# REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Esta seção descreve brevemente os assuntos que fundamentarão o trabalho a ser realizado: a aplicação de Realidade Aumentada e o reconhecimento de objetos 3D em ambientes de exposição museológica, com um forte enfoque em acessibilidade e usabilidade.

A Realidade Aumentada (RA) é uma tecnologia que permite a sobreposição de informações digitais ao mundo físico, criando a impressão de que objetos virtuais coexistem com o ambiente real. Esta tecnologia tem sido amplamente utilizada em diversos campos como entretenimento, turismo, e mais recentemente, com grande ênfase na educação e em museus. De acordo com Azuma (1997), a RA pode transformar a maneira como os visitantes interagem com as exposições, proporcionando uma experiência mais rica e interativa. Empregando esta tecnologia em museus, os visitantes podem obter informações adicionais e interativas diretamente ao apontar seus dispositivos móveis para objetos específicos, enriquecendo assim sua compreensão e engajamento com as exposições.

O reconhecimento de objetos 3D, por sua vez, é essencial para facilitar essa interatividade no uso da realidade aumentada. Esta tecnologia permite que o aplicativo identifique objetos em tempo real e responda a eles de forma inteligente e contextual. Lowe (1999) destacou a importância das características locais invariantes de escala para o reconhecimento efetivo de objetos, uma técnica que se mostrou fundamental para a precisão e eficácia dos sistemas de RA em ambientes dinâmicos como museus.

Além disso, a acessibilidade é um tema crucial, especialmente em aplicativos destinados ao público em geral, como é o caso dos usados em museus. Wentz e Lazar (2011) discutem a importância de considerar as necessidades de todos os usuários, incluindo aqueles com deficiências visuais, auditivas, motoras ou cognitivas, desde o início do processo de design de tecnologia. Ao focar em interfaces que todos podem usar, os desenvolvedores podem garantir que os aplicativos não apenas sirvam ao seu propósito, mas também sejam acessíveis a todos os usuários. Este projeto visa adotar esses princípios para garantir que o aplicativo seja não apenas útil, mas completamente acessível a todos os usuários.

Desta forma, o presente trabalho tem como objetivo integrar a Realidade Aumentada e o reconhecimento de objetos 3D com práticas de acessibilidade e usabilidade avançadas, para criar um aplicativo que não apenas melhore a experiência de visita a museus, mas que também seja um exemplo de inclusão tecnológica. Com esta abordagem, espera-se não apenas fornecer uma nova camada de interação e educação nos espaços culturais, mas também promover uma inclusão mais ampla, permitindo que pessoas de todas as capacidades desfrutem igualmente das riquezas oferecidas pelos museus.

Referências

Jiang, Q., Chen, J., Wu, Y., Gu, C., & Sun, J. (2022). **A Study of Factors Influencing the Continuance Intention to the Usage of Augmented Reality in Museums.** Systems, 10(3), 73. DOI: 10.3390/systems10030073.

American Alliance of Museums. **Museum Accessibility: An Art and a Science.** 2022. Disponível em: https://www.aam-us.org/2022/10/21/museum-accessibility-an-art-and-a-science/. Acesso em: 19 abr. 2024.

DANTAS, A. C.; XAVIER, M. S.; GUIMARÃES, G. B.; TORRES, H. S.; TAKAHASHI, E. K.; MELO, S. L.; DO NASCIMENTO, M. Z. **Diquinha: Aplicativo móvel para auxiliar no processo de aprendizagem não formal em museus.** 2020. Disponível em: https://sol.sbc.org.br/index.php/cbie\_estendido/article/view/13032/12885. Acesso em: 6 abr. 2024.

SILVA, U. L. da; BRAGA, R. F.; SCHERER, D. **Uso de QR Code e Realidade Aumentada como suporte à visitação de museu.** 2012. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/36132/23325. Acesso em: 6 abr. 2024.

NASCIMENTO, V. V. **APP INCLUIR: ACESSIBILIDADE CULTURAL NO MUSEU CASA DE ALUIZIO CAMPOS.** 2021. Disponível em: https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/26046/1/VanessaVeraDoNascimento\_Dissert.pdf. Acesso em: 6 abr. 2024.

Azuma, R. T. (1997). **A survey of augmented reality.** Presence: Teleoperators & Virtual Environments, 6(4), 355-385.

Lowe, D. G. (1999). **Object recognition from local scale-invariant features.** Proceedings of the International Conference on Computer Vision, 1150-1157.

Wentz, B., & Lazar, J. (2011). **Are separate interfaces inherently unequal? An evaluation with blind users of the usability of two interfaces for a social networking platform.** Proceedings of the 2011 iConference, 91-97.