



# Diversão Inclusiva



The slide features a central text area surrounded by eight clusters of colorful, teardrop-shaped graphics. These shapes are in shades of yellow, orange, pink, blue, and teal, arranged in a circular pattern around the center. Each cluster contains a few shapes of varying sizes and colors, creating a vibrant, abstract border.

# AtomicXP

Time de Desenvolvimento



# Time de Desenvolvimento

- \* Abner Augusto O. Q. Neto;
- \* Isabelly Negrini A. Oliveira;
- \* João Vitor B. Meni;
- \* Marina Sorati;
- \* Ronaldo Junior de O. Benzi; e
- \* Vinícius Gabriel M. de Melo.



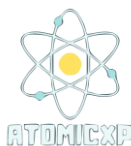


# Introdução



# Introdução

- \* Deficiência é a falta, insuficiência ou imperfeição biológica de uma pessoa, que acarreta dificuldade de locomoção, percepção, pensamento ou relação social;
- \* Há mais de 50 anos que o SENAI desenvolve ações para a formação profissional da pessoa com deficiência no mercado de trabalho.



The slide features a central text area surrounded by ten clusters of colorful, teardrop-shaped graphics. These shapes are in various colors including yellow, orange, pink, blue, and purple, and are arranged in a circular pattern around the center. The central text is as follows:

# Objetivos

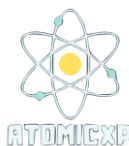
O que esperamos com este projeto?



# Objetivos



- \* Desenvolver um jogo e um aplicativo Mobile lúdico que auxilie na inclusão, inserção e treinamento profissional das pessoas com deficiência;
- \* Implementar controles, funcionalidades e layouts adaptados, de modo a evitar ferir a dignidade das pessoas com deficiência.

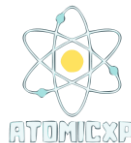




# Objetivos



- \* Desenvolver capacidades organizacionais, de lógica e logística, capacidade de relacionamento humano e social, capacidade de realizar operações matemáticas financeiras básicas e capacidades de autocuidado;
- \* Auxiliar os instrutores do SENAI no processo de ensino e aprendizagem.





The slide features a central text area surrounded by ten clusters of colorful, teardrop-shaped graphics. These shapes are in various colors including yellow, orange, pink, blue, and teal, and are arranged in a circular pattern around the central text. 

# Metodologia

Como o projeto foi desenvolvido?

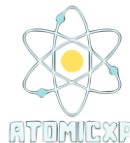
# Metodologia

- \* Proposta:

- Desenvolver um jogo e um aplicativo Mobile lúdico que auxilie na inclusão, inserção e treinamento profissional das pessoas com deficiência.

- \* Escolha do cliente:

- A Diversão Inclusiva será oferecida para a Escola SENAI de Ribeirão Preto, visando auxiliar as práticas inclusivas que a instituição oferece.



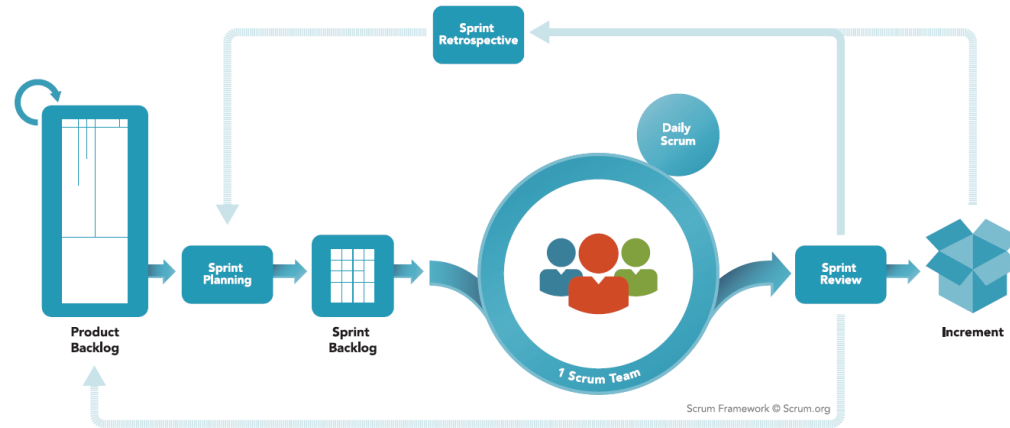
# Metodologia

- \* O projeto foi desenvolvido utilizando a metodologia ágil SCRUM e o Guia PMBOK.



# SCRUM

## SCRUM FRAMEWORK



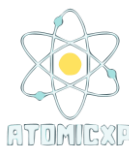
# Product Backlog

## \* Construct2:

- Definição e adequação de estilo;
- Tutorial para cada fase;
- Pontuação nas fases cabíveis;
- Parabenizar por acertos;
- Incentivar a tentar novamente em caso de erro;
- Configurações
- Implementação de legendas, narração e tutorial;
- Gravar narração;

## \* Construct2 (almoxarifado):

- Fase 01: organização de ambientes;
- Fase 02: jogo da memória;
- Fase 03: jogo dos erros;
- Fase 04: coleta de itens (que caem do topo da tela);
- Fase 05: atendimento de requisição de clientes;
- Fase 07: coleta de itens (plataforma);
- Fase 12: delivery de itens;



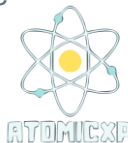
# Product Backlog

## \* Construct2 (vendas):

- Fase 09: como abordar um cliente e organizar as informações dele;
- Fase 15: lidando com reclamações;
- Fase 16: buscar itens para o cliente;
- Fase 17: cálculo com frutas;
- Fase 18: coleta de itens (plataforma)
- Fase 19: análise de entrada e saída de caixa;

## \* Construct2 (transversais):

- Fase 06: liga cores;
- Fase 08: reciclagem;
- Fase 10: jogo da velha (multiplayer);
- Fase 11: genius (siga o som);
- Fase 13: desvio de obstáculos;
- Fase 14: queda livre enquanto desvia de objetos





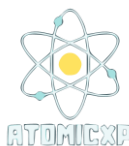
# Product Backlog

## \* Site:

- Vídeo de introdução;
- Gravar narração do vídeo de introdução;
- O porquê do projeto;
- Objetivo do projeto;
- Imagens do jogo;
- Fale conosco;
- Sobre o jogo;
- Sobre os desenvolvedores
- Download do jogo;

## \* Mobile:

- Gravar áudios das categorias
- Montagem de leiautes de tela
- Reprodução de áudio
- Categorias para comunicação: sentimentos, necessidades, cumprimentos, saúde, aula e alfabeto;
- Menu deslizante
  - Início;
  - Sobre o projeto;
  - Configurações de voz (masculina ou feminina)



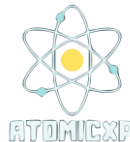
# Product Backlog

## \* Documentação:

- Introdução;
- Justificativa;
- Objetivo;
- Metodologia;
- Boas práticas;
- SCRUM;
- PMBOK;
- Requisitos funcionais;
- Requisitos não funcionais;
- Cronograma;
- Estrutura analítica do projeto;
- Lista de atividades;
- Matriz de responsabilidades;
- Mapa de competências;
- Gráfico de esforço;
- Materiais e equipamentos;
- Softwares
- Hardwares

## \* Documentação:

- Termo de abertura;
- Declaração de escopo;
- Plano de gerenciamento de escopo;
- Esboço de telas;
- Diagrama de caso de uso;
- Descrição de caso de uso;
- Especificação de caso de uso;
- Verificação e validação;
- Diagrama de entidade-relacionamento;
- Implementação;
- Resultados;
- Custos;
- Viabilidade econômica;
- Conclusão
- Referências
- Anexos





# Sprint Backlog

## \* Construct2:

- Definição e adequação de estilo;
- Tutorial para cada fase;
- Pontuação nas fases cabíveis;
- Gravar narração;
- Escrever legendas;
- Botão de configuração para efeitos sonoros, legendas e narração;
- Implementação de legendas, narração e tutorial;

## \* Site:

- Sobre os desenvolvedores;
- Fale conosco;



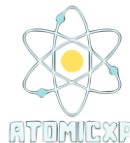
# Sprint Backlog

## \* Mobile:

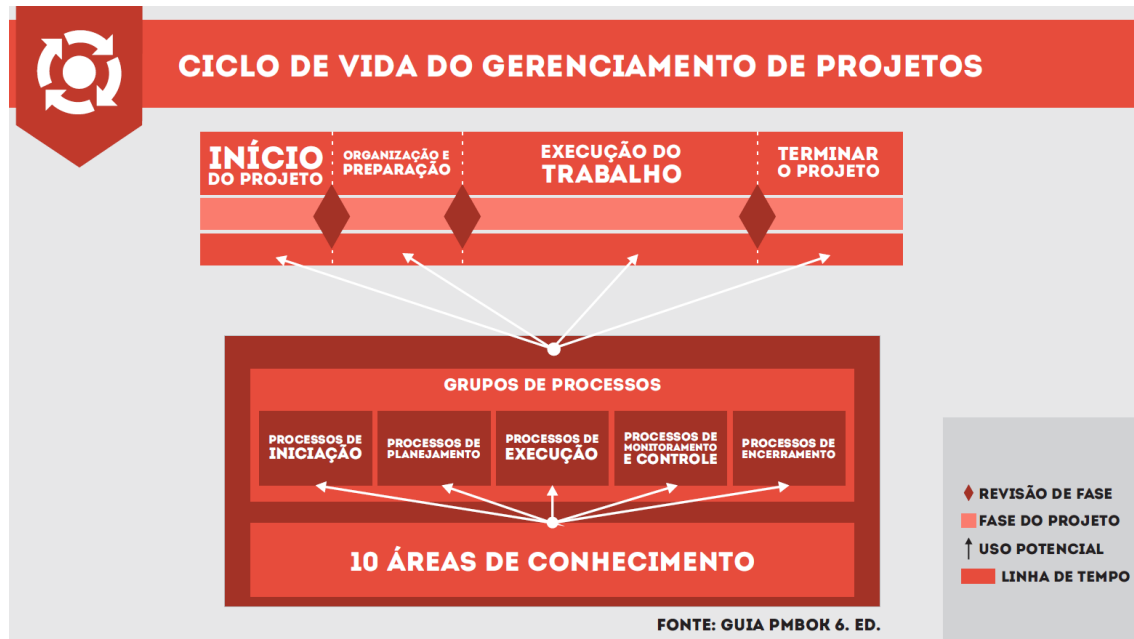
- Gravar áudios das categorias;
- Categorias para comunicação
  - Sentimentos;
  - Necessidades;
  - Cumprimentos;
  - Saúde;
  - Aula;
  - Alfabeto;
- Menu deslizante
  - Início;
  - Configurações;
  - Sobre o projeto;
  - Configurações
    - Voz masculina;
    - Voz feminina;

## \* Documentação:

- Justificativa;
- Objetivo;
- Requisitos funcionais;
- Requisitos não funcionais;
- Matriz de responsabilidades;
- Mapa de competências;
- Materiais e equipamentos;
- Softwares;
- Hardwares;
- Diagrama de caso de uso;
- Descrição de caso de uso;



# PMBOK





# Termo de Abertura

- \* Título do projeto;
- \* Objetivo;
- \* Escopo;
- \* Benefícios esperados.

## TERMO DE ABERTURA DO PROJETO

### TÍTULO DO PROJETO

Jogo lúdico e aplicativo *Mobile* para auxiliar na inclusão, inserção e treinamento profissional de pessoas com deficiência, denominado Diversão Inclusiva.

### OBJETIVO

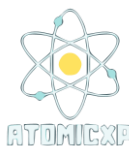
Desenvolver um jogo lúdico e aplicativo *Mobile* que auxilie na inclusão, inserção e treinamento profissional das pessoas com deficiência, de modo a desenvolver habilidades e competências referentes a: organização, lógica, logística, relacionamento humano e social, operações matemáticas financeiras básicas e autocuidado.

### ESCOPO

Desenvolver um jogo e um aplicativo *Mobile* lúdico que auxilie na inclusão, inserção e treinamento profissional das pessoas com deficiência, sendo este adaptado para atender, em especial, pessoas com deficiência sensorial auditiva por meio de legendas e vídeos tutoriais; e pessoas com deficiência física pelo uso de controles adaptados. Não obstante, efeitos sonoros e estilos do jogo foram pensados para garantir o maior conforto possível ao usuário visando, neste caso, pessoas com deficiência intelectual. O jogo trata de tópicos tangentes à organização e logística, relações humanas e sociais, operações financeiras e lógica. O aplicativo *Mobile* é o responsável por promover a integração da pessoa com deficiência com o ambiente ao seu redor, permitindo com que ela expresse seus estados emocionais, físicos, psicológicos e sociais.

### BENEFÍCIOS ESPERADOS

O jogo e a aplicação *Mobile* auxiliarão na formação das pessoas com deficiência desenvolvendo e aprimorando as habilidades e competências que já possuem por meio de um caráter lúdico. Dentre tais habilidades e competências se encontram: capacidades organizacionais, de lógica e logística, capacidade de relacionamento humano e social, capacidade de realizar operações matemáticas financeiras básicas e capacidades de autocuidado.





# Declaração de Escopo



- \* Objetivo;
- \* Escopo;
- \* Requisitos do projeto.

## DECLARAÇÃO DE ESCOPO DO PROJETO

### OBJETIVO

Desenvolver um jogo lúdico e aplicativo *Mobile* – Diversão Inclusiva – que auxilie na inclusão, inserção e treinamento profissional das pessoas com deficiência, de modo a desenvolver habilidades e competências referentes a: organização, lógica, logística, relacionamento humano e social, operações matemáticas financeiras básicas e autocuidado.

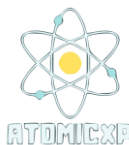
### ESCOPO

Desenvolver um jogo e um aplicativo *Mobile* lúdico que auxilie na inclusão, inserção e treinamento profissional das pessoas com deficiência, sendo este adaptado para atender, em especial, pessoas com deficiência sensorial auditiva, por meio de legendas e vídeos tutoriais; e pessoas com deficiência física, com o uso de controles adaptados. Não obstante, efeitos sonoros e estilos do jogo foram pensados para garantir o maior conforto possível ao usuário visando, neste caso, pessoas com deficiência intelectual. O jogo trata de tópicos tangentes à organização e logística, relações humanas e sociais, operações financeiras e lógica. O aplicativo *Mobile* é o responsável por promover a integração da pessoa com deficiência com o ambiente ao seu redor, permitindo com que ela expresse seus estados emocionais, físicos, psicológicos, sociais e fisiológicas.

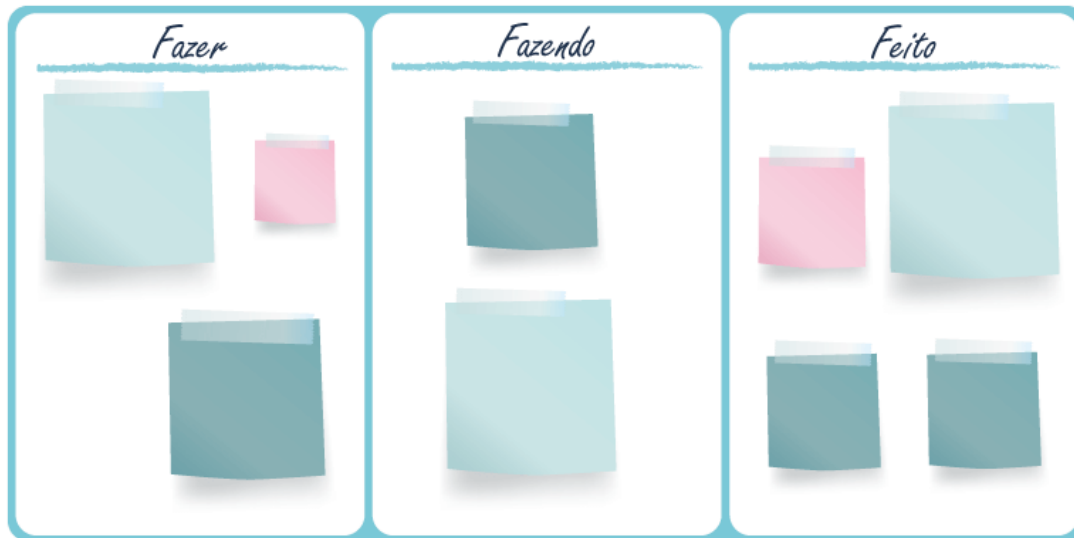
### REQUISITOS DO PROJETO

Os requisitos para que o presente projeto seja considerado encerrado são:

- criação de um jogo lúdico e um aplicativo *Mobile*;
- os produtos desenvolvidos deverão auxiliar no desenvolvimento de habilidades e competências, dentre as quais se encontram capacidades organizacionais, de lógica e logística, capacidade de relacionamento humano e social, capacidade de realizar operações matemáticas financeiras básicas e capacidades de autocuidado; e
- nenhum dos produtos deve, de forma alguma, ferir a dignidade do público-alvo ao qual é destinado.



# Kanban





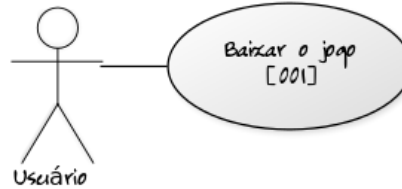
# Casos de Uso

Visualização do projeto.

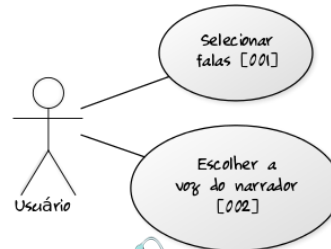


# Casos de Uso

- \* Usuário do site:



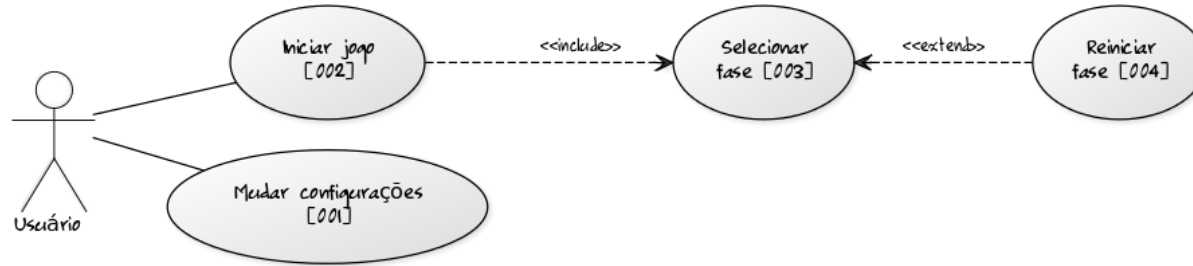
- \* Usuário mobile:





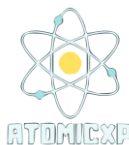
# Casos de Uso

\* Usuário do jogo:



# Descrição e Especificação de Casos de Uso

Descrição e Especificação de Caso de Uso: <i>Construct2 - AtomicXP</i>	
Identificação:	DEC-[002]
Nome:	Iniciar jogo
Ator:	Usuário (jogador)
Pré-condições:	O usuário deve ter iniciado a aplicação
Pós-condições:	O jogador será levado para a tela de seleção de fases
Cenário Básico	
Ator	Sistema
1- O usuário clica no botão "Iniciar jogo" presente na tela inicial da aplicação.	
	2- Redirecionará o usuário para selecionar uma fase para jogar.
Cenário Alternativo	
<b>2- O usuário não é redirecionado para uma nova página</b>	
a) O usuário permanecerá na página inicial do jogo.	



The slide features a light gray background with several clusters of colorful, teardrop-shaped graphics. These shapes are in shades of yellow, orange, pink, blue, and teal, arranged in a circular pattern around the central text. 

# Requisitos de Software

Quais são as funcionalidades do projeto?

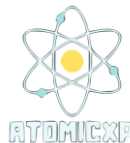
# Requisitos Funcionais

Requisitos de Software: <i>Mobile - AtomicXP</i>			
<b>Identificador:</b>	RF-[003.01]		
<b>Nome:</b>	Estados ou necessidades particulares		
<b>Módulo:</b>	Funcionalidade		
<b>Data de criação:</b>	02 out. 2019	<b>Autor(a):</b>	Abner Augusto
<b>Última modificação:</b>	N.A	<b>Autor(a):</b>	N.A
<b>Versão:</b>	1.0	<b>Prioridade:</b>	Essencial
<b>Descrição:</b>	O aplicativo, em uma determinada categoria de estado ou necessidade, deve possuir diversas opções, as quais representam um estado ou necessidade específica (não entendi, sim, não, preciso ir ao banheiro e afins).		



# Requisitos Não Funcionais

Requisitos de Software: <i>Construct2 - AtomicXP</i>			
<b>Identificador:</b>	RNF-[005]		
<b>Nome:</b>	Congratulações e incentivos quando se completa ou falha uma fase		
<b>Categoria:</b>	Usabilidade		
<b>Data de criação:</b>	25 set. 2019	<b>Autor(a):</b>	Abner Augusto
<b>Última modificação:</b>	N.A	<b>Autor(a):</b>	N.A
<b>Versão:</b>	1.0	<b>Prioridade:</b>	Essencial
<b>Descrição:</b>	Com o objetivo de oferecer melhor acolhimento, quando as fases são devidamente cumpridas o jogo parabeniza o jogador; quando os objetivos não são cumpridos, é disposta uma mensagem de incentivo como "tente		





# Lições Aprendidas

Qual o conhecimento ganho com este projeto?



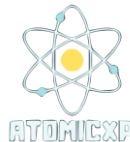
# Lições Aprendidas

- \* Pontos positivos:

- o líder da equipe realizou um trabalho exemplar;
- o relacionamento entre os membros da equipe é saudável; e
- estudo de termos mais adequados para serem utilizados.

- \* Pontos negativos:

- falhas ocasionais de comunicação; e
- falta de atenção aos mecanismos de gerenciamento de projetos, como o quadro KanBan.





# Materiais e Equipamentos

O que foi utilizado no desenvolvimento?



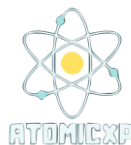
# Materiais e Equipamentos

## \* Softwares:



## \* Hardwares:

- computadores da Escola SENAI





# Tabelas

Como o projeto foi organizado?



# Cronograma

Cronograma: <i>AtomicXP</i> - <i>SPRINT</i> [03]														
ATIVIDADE	RESPONSÁVEL	OUTUBRO												
		1	2	3	4	8	9	10	11	15	16	17	18	22
[Construct2] Adequação das fases ao estilo definido (pixel)	João Meni													
[Construct2] Configurações de inclusão e dificuldade	Isabelly Negrini e Vinicius Gabriel													
[Construct2] Tutoriais das fases	Marina Sorati e Ronaldo Benzi													
[Construct2] Finalização das fases	Isabelly Negrini, João Meni e Vinicius Gabriel													
[Mobile] Ampliação das categorias para comunicação	Ronaldo Benzi													
[Mobile] Menu deslizante e configurações	Ronaldo Benzi													
[Mobile] Gravação de vozes masculinas e femininas	Isabelly Negrini, João Meni e Ronaldo Benzi													
[Mobile] Adicionar as gravações das vozes ao aplicativo	Ronaldo Benzi													
[Web] Sobre nós	Marina Sorati													
[Documentação] <i>SPRINT Backlog</i>	Abner Augusto													
[Documentação] <i>Product Backlog</i>	Abner Augusto													
[Documentação] Metodologia	Abner Augusto													
[Documentação] Cronograma	Abner Augusto													
[Documentação] Termo de abertura e declaração de escopo	Abner Augusto													
[Documentação] Apresentação de slides	Abner Augusto e Marina Sorati													
[Atividades Extra] Site para publicação de periódicos	Marina Sorati													

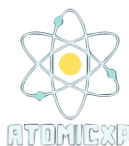
Legenda	
Atividade programada	
Atividade realizada	
Entrega da <i>SPRINT</i>	
Revisão da <i>SPRINT</i>	
Desenvolvimento pós-entrega	
Impedimentos	
Sem atividade	
Duração da <i>SPRINT</i>	
Início	01.10.2019
Fim	22.10.2019



# Mapa de Competências

Mapa de Competências: <i>AtomicXP</i> - <i>SPRINT</i> [03]						
Recurso Humano	Proficiência com editor de textos	Proficiência com planilhas	Desenvolvimento com <i>Construct2</i>	Desenvolvimento <i>WEB</i>	Desenvolvimento <i>Mobile</i>	Atua na liderança da
Abner Augusto O. Q. Neto	7	7				
Isabelly Negrini A. Oliveira			7			
João Vítor B. Meni			9			9
Marina Sorati			7	9		
Ronaldo Junior de O. Benzi			5		9	
Vinicius Gabriel M. de Melo			9		7	

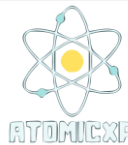
Legenda	
Nenhum conhecimento	0
Participou de treinamento	2
Domínio básico	5
Experiência prática	7
Especialista	9



# Matriz de Responsabilidades

Matriz de Responsabilidades: <i>AtomicXP</i> - <i>SPRINT</i> [03]				
Recurso Humano	Documentação	Desenvolvimento <i>Construct2</i>	Desenvolvimento <i>WEB</i>	Desenvolvimento <i>Mobile</i>
Abner Augusto O. Q. Neto	CO-EX			
Isabelly Negrini A. Oliveira	PP	EX	PP	PP
João Vitor B. Meni	AP	CO-EX	AP	AP
Marina Sorati	PP	EX	CO-EX	
Ronaldo Junior de O. Benzi	PP	PP		CO-EX
Vinicius Gabriel M. de Melo	PP	EX		PP

Legenda	
Coordenação - Execução	CO-EX
Coordenação	CO
Execução	EX
Participa	PP
Aprova	AP





# Demonstração