

Diversão Inclusiva



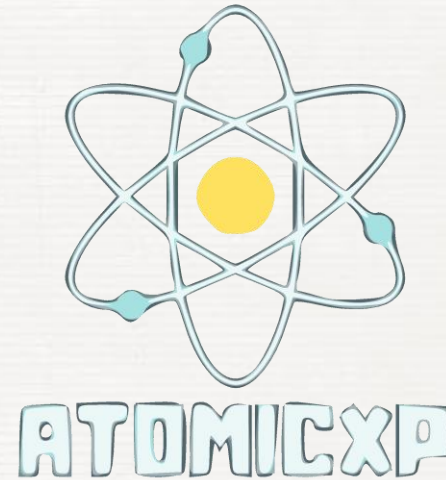
AtomicXP

Quem são os desenvolvedores?



Time de Desenvolvimento

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



Introdução

Qual o contexto deste projeto?



Introdução

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



Objetivos

O que esperamos com este projeto?



Objetivos

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



Objetivos

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



Metodologia

Como desenvolvemos este projeto?



Metodologia

X Proposta:

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

X Escolha do cliente:

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



Metodologia

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



Product Backlog

X Construct2:

- Definição e adequação de estilo;
- Tutorial para cada fase;
- Tutorial em LIBRAS;
- Pontuação nas fases cabíveis;
- Parabenizar por acertos;
- Botão para retornar para o menu;
- Botão para reiniciar a fase;
- Botão de configuração para efeitos sonoros, legendas e narração.

X Construct2 (almoxarifado):

- Fase01: organização de ambientes;
- Fase02: jogo da memória;
- Fase03: jogo dos erros;
- Fase 04: coleta de itens (que caem do topo da tela);
- Fase05: atendimento de requisição de clientes;
- Fase07: coleta de itens (plataforma);
- Fase12: *delivery* de itens.



Product Backlog

X 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.

X Construct2 (paralelas):

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



Product Backlog

X 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.

X Mobile:

- Gravar áudios das categorias;
- Montagem de leiautes de tela;
- Reprodução de áudio;
- Categorias para comunicação
- Menu deslizante:
 - Início;
 - Sobre o projeto;
 - Configurações de voz (masculina, feminina ou sem voz).



Product Backlog

X Documentação:

- Introdução;
- Justificativa;
 - Objetivo;
- Boas práticas (*SCRUM* & *PMBOK*)
- Cronograma;
- Estrutura analítica do projeto;
- Matriz de responsabilidades;
- Mapa de competências.

X Documentação:

- Documentos *PMBOK*;
- Esboço de telas;
- Diagrama de caso de uso;
- Descrição e Especificação de Caso de Uso;
- Verificação e Validação;
- Implementação;
- Resultados;
- Custos.



Termo de Abertura

- X Título do projeto;
- X Objetivo;
- X Escopo;
- X 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 estímulos 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

- X Objetivo;
- X Escopo;
- X 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 estímulos 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.

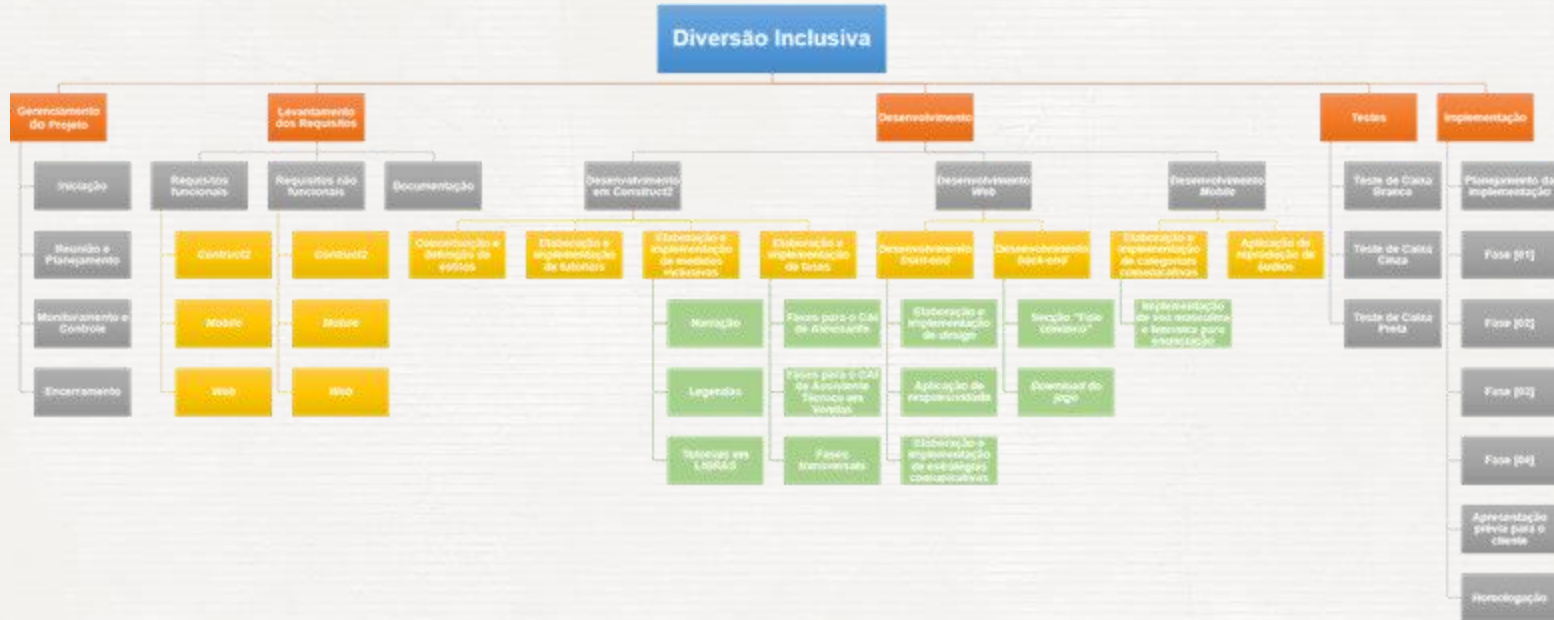
REQUISITOS DO PROJETO

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

- a) criação de um jogo lúdico e um aplicativo *Mobile*;
- b) 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
- c) nenhum dos produtos deve, de forma alguma, ferir a dignidade do público-alvo ao qual é destinado.



Estrutura Analítica do Projeto



Plano de Gerenciamento de Escopo

- X Declaração de Escopo;
- X Estrutura Analítica do Projeto (EAP/WBS).

PLANO DE GERENCIAMENTO DE ESCOPO DO PROJETO

DECLARAÇÃO DE ESCOPO

Após tomar conhecimento de algumas situações adversas nas turmas de ensino voltadas às pessoas com deficiência na Escola SENAI “Eng.º Octávio Marcondes Ferraz”, a AtomicXP tomou por responsabilidade desenvolver um jogo e um aplicativo Mobile lúdico que auxiliem na inclusão, inserção e treinamento desses indivíduos, 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 apenas, 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 tratará de tópicos tangentes à organização e logística, relações humanas e sociais, operações financeiras e lógica. O aplicativo Mobile será o responsável por promover a integração da pessoa com deficiência, em especial o deficiente intelectual, com o ambiente ao seu redor, permitindo com que ela expresse seus estados emocionais, físicos, psicológicos, sociais e fisiológicas.

ESTRUTURA ANALÍTICA DO PROJETO (EAP/WBS)

Para o desenvolvimento do projeto proposto serão necessárias tomar as seguinte providências:

1. DIVERSÃO INCLUSIVA

1.1. Gerenciamento do Projeto

- 1.1.1. Iniciação
- 1.1.2. Reunião e Planejamento
- 1.1.3. Monitoramento e Controle
- 1.1.4. Encerramento

1.2. Levantamento dos Requisitos

- 1.2.1. Requisitos funcionais
 - 1.2.1.1. Construct?
 - 1.2.1.2. Mobile
 - 1.2.1.3. Web
- 1.2.2. Requisitos não funcionais
 - 1.2.2.1. Construct?
 - 1.2.2.2. Mobile



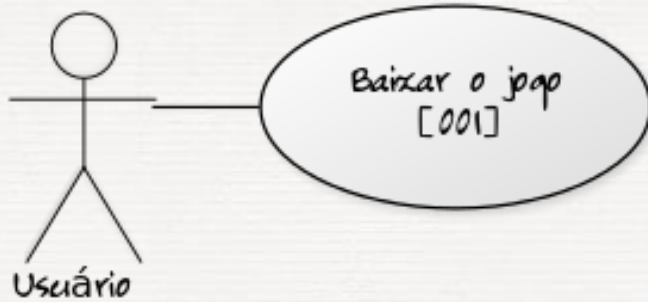
Casos de Uso

Como o usuário interage com o projeto?

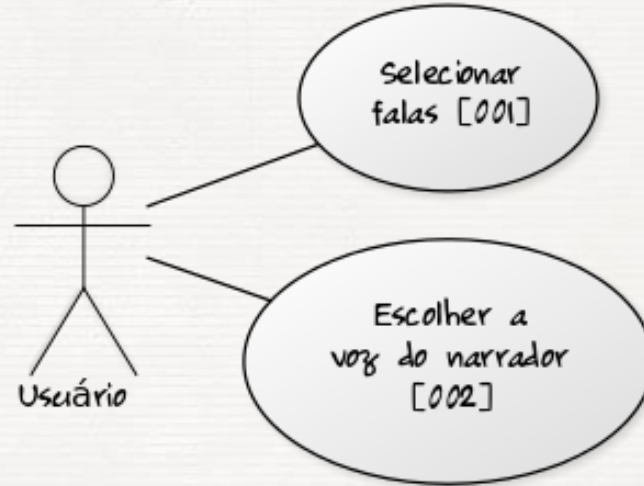


Casos de Uso

x Usuário do site:

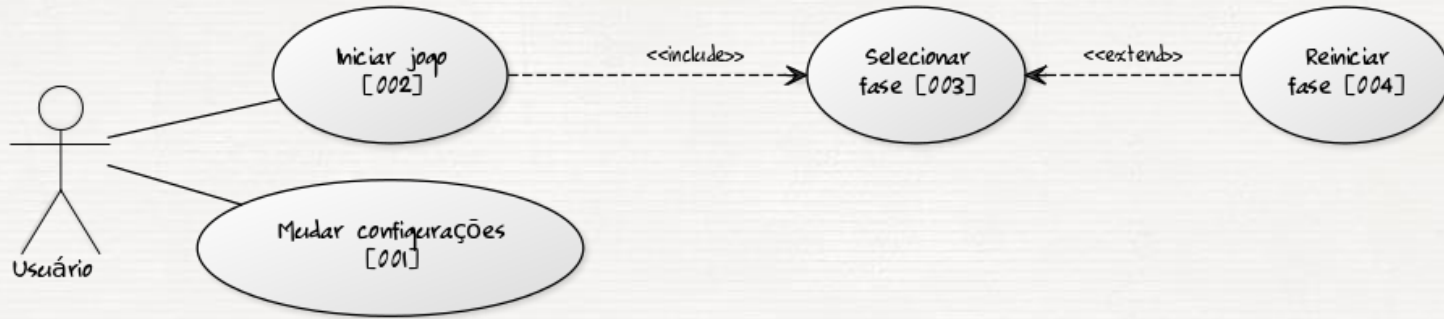


x Usuário mobile:



Casos de Uso

x Usuário do jogo:



Descrição e Especificação de Casos de Uso

Descrição e Especificação de Caso de Uso: <i>Construct2 - AtomicXP</i>	
Identificação:	DEC-[004]
Nome:	Reiniciar fase
Ator:	Usuário (jogador)
Pré-condições:	O usuário deve estar jogando uma fase
Pós-condições:	A fase será reiniciada
Cenário Básico	
Ator	Sistema
1- O usuário, após não conseguir cumprir um objetivo, reinicia a fase.	
	2- A fase será iniciada do começo.
Cenário Alternativo	
2- A fase não é reiniciada	
a) O jogador permanecerá na mesma tela e terá a opção de voltar ao menu	

Requisitos de Software

Quais são as funcionalidades do projeto?



Requisitos Funcionais

Requisitos de <i>Software</i> : <i>Mobile</i> - <i>AtomicXP</i>			
Identificador:	RF-[003.01]		
Nome:	Estados ou necessidades particulares		
Módulo:	Funcionalidade		
Data de criação:	02 out. 2019	Autor(a):	Abner Augusto
Última modificação:	25 out. 2019	Autor(a):	Abner Augusto
Versão:	1.01	Prioridade:	Essencial
Descrição:	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 <i>Software</i> : <i>Web - AtomicXP</i>			
Identificador:	RNF-[001]		
Nome:	Aplicar responsividade		
Categoria:	Usabilidade		
Data de criação:	25 set. 2019	Autor(a):	Abner Augusto
Última modificação:	25 out. 2019	Autor(a):	Abner Augusto
Versão:	1.01	Prioridade:	Importante
Descrição:	O <i>site</i> com responsividade é capaz de se ajustar melhor aos diversos ambientes e situações nas quais pode ser aberto.		



Lições Aprendidas

Qual o conhecimento ganho com este projeto?



Lições Aprendidas

X Pontos positivos:

- o relacionamento entre os membros da equipe é saudável;
- estudo de termos mais adequados para serem utilizados.

X Pontos negativos:

- falhas ocasionais de comunicação e de *backup*; e
- falta de atenção aos mecanismos de gerenciamento de projetos, como o *Dashboard*.



Materiais e Equipamentos

O que foi utilizado no desenvolvimento?



Materiais e Equipamentos

x Softwares:



x Hardwares:

- Computadores da Escola

SENAI:



POSITIVO



Tabelas

Como o projeto foi organizado?



Cronograma

		Cronograma: AtomicXP - SPRINT [04]																			
ATIVIDADE	RESPONSÁVEL	OUTUBRO						NOVEMBRO													
		23	24	25	29	30	31	1	5	6	7	8	12	13	14	19	20	21	22	26	
[Construct2] Finalização e manutenção das fases	João Meni e Vinicius Gabriel																				
[Construct2] Tutorial em LIBRAS	Isabelly Negrini																				
[Construct2] Edição dos vídeos tutoriais	Isabelly Negrini																				
[Mobile] Menu deslizante e configurações	Ronaldo Júnior																				
[Mobile] Efeitos visuais	Ronaldo Júnior																				
[Web] Atualização as informações do site	Marina Sorati																				
[Documentação] Esboços de tela	Abner Augusto																				
[Documentação] Product Backlog	Abner Augusto																				
[Documentação] SPRINT Backlog	Abner Augusto																				
[Documentação] Cronograma	Abner Augusto																				
[Documentação] Descrição e especificação de casos de uso	Abner Augusto																				
[Documentação] Finalização	Abner Augusto																				
[Documentação] Apresentação de slides	Abner Augusto																				
[Atividades Extra] Site para publicação de periódicos	Marina Sorati																				

Legenda	
Atividade programada	
Atividade realizada	
Entrega da SPRINT	
Revisão da SPRINT	
Impedimentos	
Sem atividade	



Matriz de Responsabilidades

Matriz de Responsabilidades: <i>AtomicXP - SPRINT</i> [04]					Legenda	
Recurso Humano	Documentação	Desenvolvimento <i>Construct2</i>	Desenvolvimento <i>Web</i>	Desenvolvimento <i>Mobile</i>	Coordenação - Execução	CO-EX
Abner Augusto O. Q. Neto	CO-EX				Coordenação	CO
Isabelly Negrini A. Oliveira	PP	PP	PP	PP	Execução	EX
João Vitor B. Meni	AP	CO-EX	AP	AP	Participa	PP
Marina Sorati	PP		CO-EX		Aprova	AP
Ronaldo Junior de O. Benzi	PP	PP		CO-EX		
Vinícius Gabriel M. de Melo	PP	EX		PP		



Mapa de Competências

Mapa de Competências: <i>AtomicXP</i> - <i>SPRINT</i> [04]						
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 equipe
Abner Augusto O. Q. Neto	9	9				
Isabelly Negrini A. Oliveira			7			
João Vitor 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

The background of the slide is a light gray surface with a fine, grid-like texture. Scattered around the perimeter of the slide are the tips of several sharpened colored pencils. The pencils are in various colors including red, purple, blue, teal, green, yellow, and orange. They are arranged in a way that they appear to be pointing towards the center of the slide, creating a circular frame effect around the text.

DEMONSTRAÇÃO