

APLICATIVO MAUC: PARA UMA ARTE MAIS ACESSÍVEL

Autoria: Nina Bianca Do Nascimento Lima

Orientação: Kathleen Raelle de Paiva Silveira

Resumo:

“Aplicativo Mauc: para uma arte mais acessível” é uma inovadora aplicação web gratuita para dispositivos móveis, desenvolvida para democratizar o acesso ao Museu de Arte da Universidade Federal do Ceará (UFC). O projeto tem como foco central tornar a visita aos espaços expositivos mais atrativa e profundamente inclusiva para uma ampla diversidade de públicos, respeitando e acolhendo as suas especificidades físicas e sensoriais. Na sua estrutura, a plataforma oferece recursos tecnológicos essenciais para mitigar as barreiras de comunicação em ambientes museológicos. O aplicativo disponibiliza a audiodescrição minuciosa das obras do circuito expositivo, um recurso de extrema importância para garantir a autonomia de pessoas com deficiência visual. Além disso, a aplicação integra um sistema de audioguia detalhado e, visando a internacionalização do acervo e o acolhimento de visitantes estrangeiros, oferece inicialmente a tradução dos seus conteúdos para a língua inglesa. Do ponto de vista de interface e desenvolvimento, a construção da plataforma foi rigorosamente pautada por diretrizes de acessibilidade digital. A arquitetura da informação foi projetada para garantir compatibilidade com tecnologias assistivas, como os leitores de tela nativos dos smartphones. Essa preocupação técnica e estrutural permite que o usuário interaja de maneira lógica e fluida, transitando pelas telas do sistema de forma independente e consumindo informações dinâmicas sem a necessidade de depender de terceiros. Na prática, a ferramenta atua como uma forte expansão do espaço físico do museu. Quando utilizada em conjunto com outras ações educativas presenciais, como o manuseio de peças táteis de obras consagradas, possibilita uma imersão sensorial completa. O visitante explora as formas pelo tato enquanto compreende o contexto histórico por meio da audiodescrição, consolidando a inclusão no ambiente museológico.

Palavras-Chave: Acessibilidade Digital, Tecnologia Assistiva, Inclusão Cultural