

# Plano de projeto

Beabá 2.0

Março 2019

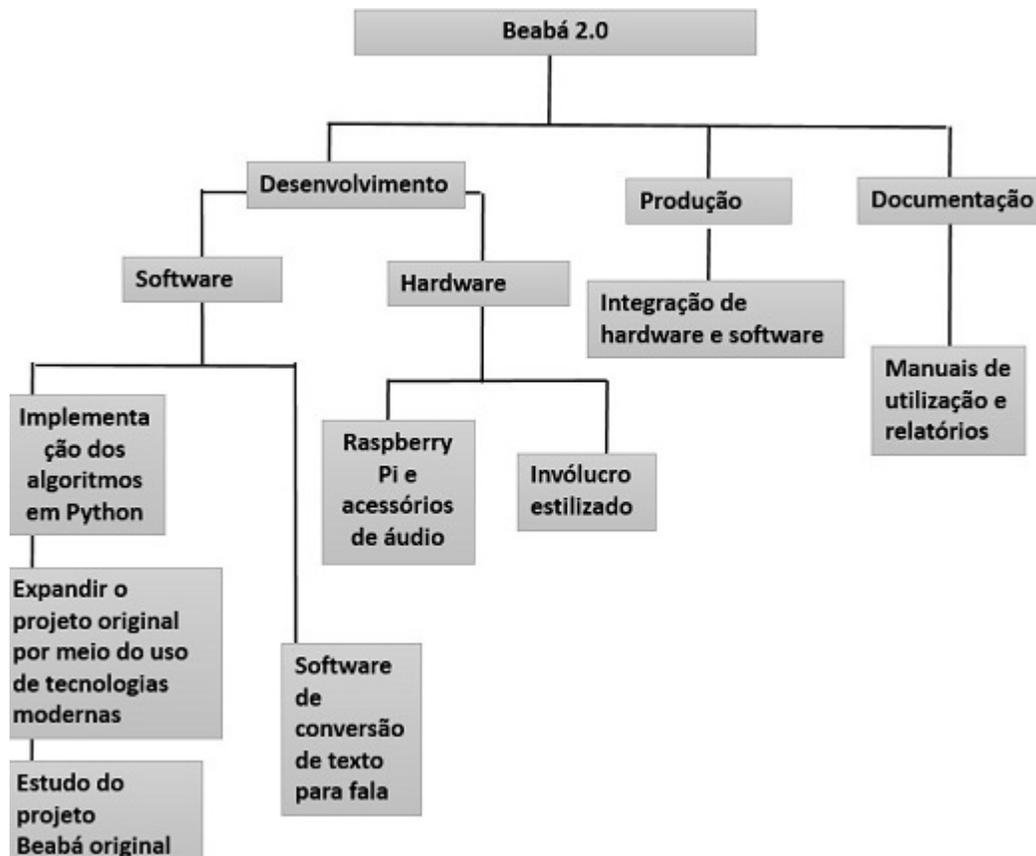
## 0.1 Nome, contexto e objetivo

O projeto, de nome **Beabá 2.0**, se encaixa no contexto do uso das tecnologias de computação para a criação de arte, mais especificamente, explorando a linguística.

Seu objetivo é ser uma releitura da obra *Beabá*, de Waldemar Cordeiro e Giorgio Moscati, na qual palavras eram formadas sorteando-se sílabas, de modo a soar como palavras da língua portuguesa.

O projeto expandirá seu antecessor, no sentido em que usará algoritmos modernos para gerar palavras maiores, de maneira elaborada, além de reproduzir em voz os textos criados.

## 0.2 Escopo do projeto



## 0.3 Cronograma

- Pesquisa
  1. Estudo do projeto Beabá original
  2. Diálogo com o criador do Beabá original e com o grupo Amudi
- Desenvolvimento
  - Software
    1. Estudo do algoritmo a ser utilizado na geração de palavras
    2. Preparação do software de conversão texto para fala
    3. Implementação do código principal
    4. Integração do código principal com o software de conversão
  - Hardware
    1. Preparação do Raspberry Pi com seus acessórios de áudio
    2. Criação do invólucro estilizado
- Produção
  1. Integração entre software e hardware

## 0.4 Custo

- Aquisição de um Raspberry Pi 3 - Valor estimado: R\$ 300,00
- Invólucro estilizado - Valor estimado de algumas dezenas de reais
- Desenvolvimento do projeto - Valor medido em tempo gasto no projeto pelos integrantes do grupo

## 0.5 Riscos

- Dificuldade de integração entre software de geração de palavras e software de conversão de texto para fala
- Problemas técnicos com o Raspberry Pi
- Falhas de implementação dos algoritmos

## **0.6 Comunicação**

Os integrantes do grupo farão contato via internet e farão reuniões na universidade onde o projeto está sendo desenvolvido, além de atualizarem constantemente este documento.