Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro

Estudo de Incorporação de Acessibilidade em Realidade Virtual e Aumentada

Licenciatura em Engenharia Informática

Laboratório de projeto de Engenharia Informática

Paulo Nogueira Martins

Tânia de Jesus Vilela da Rocha

Armando Cruz

**Autores:**

Eduardo Manuel Afonso Chaves - 70611

João Henrique Constâncio Rodrigues - 70579

Vila Real, julho 2022

Resumo

Neste relatório foi iniciada uma pesquisa focada nos campos da realidade virtual (RV) e aumentada (RA), mais concretamente na sua ligação com as técnicas de incorporação de acessibilidade.

A realidade virtual (RV) substitui o mundo real por um ambiente virtual criado por software, a realidade aumentada (RA) complementa o mundo real com objetos virtuais.

Na realização do projeto, pretendemos explorar a acessibilidade no setor da educação e implementar tecnologias direcionadas a pessoas com deficiências auditivas.

O nosso principal objetivo reside no desenvolvimento de uma aplicação mobile para o ensino da língua gestual a crianças surdas através da RA.

Índice

[1. Introdução 3](#_Toc108573231)

[2. Conceitos 4](#_Toc108573232)

[2.1. Realidade Virtual 4](#_Toc108573233)

[2.2. Realidade Aumentada 4](#_Toc108573234)

[2.3. Acessibilidade 4](#_Toc108573235)

[3. Estado da Arte 5](#_Toc108573236)

[4. Projeto 6](#_Toc108573237)

[4.1. Cartas 6](#_Toc108573238)

[4.2. Aplicação 7](#_Toc108573239)

[4.2.1. Blender 7](#_Toc108573240)

[4.2.2. Unity e Vuforia 8](#_Toc108573241)

[5. Conclusão 9](#_Toc108573242)

[6. Bibliografia 10](#_Toc108573243)

1. Introdução

A acessibilidade ao nível tecnológico tem vindo a crescer. Isto atrai mais as pessoas pela sua forma simples e acessível ao publico comum, mas este nível de acessibilidade nem sempre se aplica a pessoas com algum tipo de deficiência.

Existem muitos dispositivos eletrónicos e tecnológicos destinados a pessoas com deficiência, mas poucos são aqueles que são utilizados diariamente, sendo que a maior parte destes dispositivos não consegue satisfazer por completo as necessidades dos seus utilizadores.

A Realidade Virtual (RV) é um poderoso instrumento de aprendizagem que trata de transportar o utilizador para um ambiente simulado imersivo, proporcionando-lhe a sensação de estar inserido nesse ambiente virtual.

A Realidade Aumentada (RA), introduz objetos virtuais no mundo real com os quais é possível interagir. O objetivo desta tecnologia é melhorar a interação com o mundo real.

A Realidade Virtual (RV) e a Realidade Aumentada (RA) estão num ponto crucial de comercialização emergente, estão a contribuir cada vez mais nas áreas dos jogos e entretenimento, das teleconferências, da medicina, da segurança pública e da educação, no envolvimento do aluno na atividade de aprendizagem.

1. Conceitos

A realidade virtual e aumentada, são conceitos que são abordados cada vez mais durante o nosso dia a dia. Para entender as aplicações destas tecnologias, assim como os seus níveis de acessibilidade, é necessário distingui-las.

## Realidade Virtual

É uma tecnologia de interface entre um utilizador e um sistema operacional através de recursos gráficos 3D ou imagens 360º cujo objetivo é criar a sensação de presença num ambiente virtual diferente do real.

A interação é realizada em tempo real, com o uso de técnicas e de equipamentos computacionais que ajudam na ampliação do sentimento de presença do utilizador no ambiente virtual. Esta sensação de presença é usualmente referida como imersão.

A imersão é a perceção que é criada ao cercar o utilizador do sistema de realidade virtual com imagens, sons ou outros estímulos que juntos proporcionam um ambiente completamente envolvente.

* 1. Realidade Aumentada

É a integração de elementos ou informações virtuais a visualizações do mundo real através de uma câmara e com o uso de sensores de movimento.

O uso mais popular da realidade aumentada é o entretenimento através dos filtros para fotos em aplicativos móveis de redes sociais e jogos, porém atualmente a realidade aumentada é utilizada de muitas formas tais como no ensino, design de produtos, ações de marketing ou em treinamento e suporte em plantas industriais.

* 1. Acessibilidade

A acessibilidade digital é definida através do desenvolvimento de TIC que sejam fáceis de aceder e usar independentemente das capacidades/habilidades do utilizador, do equipamento ou do ambiente em que é feita a interação.

1. Estado da Arte

Realizando um contexto geral relativamente á tecnologia já existente, focámo-nos no ramo da deficiência auditiva, de forma a identificar valores que poderão ser incluídos na criação da aplicação a desenvolver.

Estão contabilizadas no nosso país 115 mil pessoas que não falam língua gestual portuguesa, mas que possuem um défice auditivo. No projeto, Estudo de Incorporação de Acessibilidade em Realidade Virtual e Aumentada, procuramos dar um contributo ao nível do ensino, direcionado para a comunidade surda, através do desenvolvimento de uma aplicação com recurso à RV e à RA para o ensino da língua gestual portuguesa para crianças, através de uma aplicação mobile (Gestos Para Todos).

Desta forma, o desenvolvimento deste relatório vai de encontro com aquilo que definimos como sendo o nosso contributo para esta área.

1. Projeto

## Cartas

De modo a termos uma boa acessibilidade e facilidade de utilização, concordámos que a criação de cartas seria a melhor opção para o tema e objetivo do projeto.

Em cada carta está presente uma letra do abecedário, o seu respetivo formato em braile e a cor da carta em ColorADD. As cartas estão organizadas por cores, sendo as amarelas as vogais, as azuis consoantes e por fim as estrangeiras a laranja. É através do scan de cada carta que a aplicação irá permitir visualizar o gesto em língua gestual portuguesa.

Queremos deixar aqui uma nota de agradecimento a duas alunas do curso de Comunicação e Multimédia, a Ana Rita Soares Morais (72003) e a Maria João Abraão (68910), que foram responsáveis pela criação do design das cartas e o respetivo LOGO.



Fig.1 - Design das Cartas

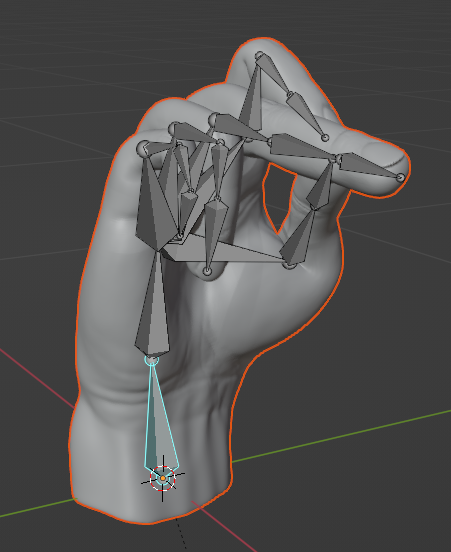
## Aplicação

A nossa aplicação faz o reconhecimento de uma carta, associando a letra do abecedário nela contida, ao respetivo gesto em língua gestual portuguesa demonstrado em realidade aumentada através de uma mão 3D modelada.

### Blender

O Blender é um programa de computador de código aberto, desenvolvido para modelagem, animação, texturização, composição, renderização, e edição de vídeo.

Inicialmente efetuamos o download de uma mão 3D online, à qual, através do Blender conseguimos criar e associar bones (ossos) à mão 3D, permitindo modelá-la de forma a criar os gestos do abecedário da LGP.

Uma imagem com parede, interior, luvas

Descrição gerada automaticamente

Fig.3 – Mão 3D & Bones, gesto da letra A

Fig.2 – Mão 3D & Bones.

### Unity e Vuforia

O Vuforia é um kit de desenvolvimento de software de realidade aumentada para dispositivos móveis que permite a criação de aplicativos de realidade aumentada. Ele usa a tecnologia de visão computacional para reconhecer e rastrear imagens planares e objetos 3D em tempo real.

O Vuforia vai detetar nas cartas pontos de referência (targets) e vai criar uma base de dados onde os vai armazenar.

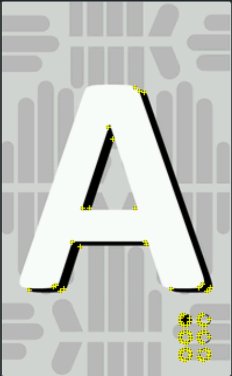


Fig.4 – Pontos de referência da carta A

O Unity Editor é uma plataforma de autoria popular e útil para criar experiências de realidade aumentada de ponta para dispositivos portáteis e óculos digitais.

Através do Unity conseguimos associar as mãos modeladas, atribuindo-lhes a algumas delas animações, feitas no Blender às respetivas cartas armazenadas numa base de dados, criada pelo Vuforia. O Unity converte a aplicação para mobile.



Fig.5 – Aplicação em funcionamento.

1. Conclusão

Com o desenvolvimento deste projeto, ficamos com uma melhor perceção sobre os conceitos de RV e RA, bem como o conceito de acessibilidade. Adquirimos também conhecimento nas plataformas do Blender, Unity e Vuforia, bem como a aprendizagem do alfabeto em LGP.

Consideramos que através do desenvolvimento do nosso projeto conseguimos propor uma solução válida para combater a barreira que existe na nossa sociedade e o seu conhecimento da língua gestual.

Criamos uma aplicação de fácil acessibilidade e interação que esperamos ser capaz de auxiliar no processo da aprendizagem da língua gestual portuguesa.

No nosso projeto focamo-nos principalmente nos surdos, mas tentamos também incluir elementos relativos a pessoas com deficiências visuais, tornando o projeto o mais acessível possível. Queremos relembrar que isto ainda é um projeto em desenvolvimento, pois existem ainda muitos aspetos a melhorar e a serem desenvolvidos, mas estamos conscientes que conseguimos trazer um projeto inovador que possa ser utilizado por qualquer pessoa no dia a dia, e que certamente irá no futuro abrir a porta para novas possibilidades dentro da área em estudo.

1. Bibliografia