Estudo de Incorporação de Acessibilidade em Realidade Virtual e Aumentada

**Pitch**

Boa tarde, vamos agora apresentar o nosso projeto com o tema Estudo de Incorporação de Acessibilidade em Realidade Virtual e Aumentada, no qual procuramos dar um contributo ao nível do ensino direcionado para a comunidade surda. Para isso importa distinguir a RV e RA.

A primeira 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 (imersão) num ambiente virtual diferente do real.

E a segunda de grosso modo é a integração de elementos ou informações virtuais no mundo real utilizando, por exemplo uma câmara juntamente com o uso de sensores de movimento.

A acessibilidade 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.

Um dado curioso sobre o nosso público-alvo escolhido é que em 2011, em Portugal existiam cerca de 100.000 surdos, comparativamente aos 70 milhões a nível mundial, atualmente, ninguém sabe quantos surdos existem em Portugal, embora estejam contabilizadas no nosso país 115 mil pessoas que não falam língua gestual portuguesa, mas que possuem um défice auditivo.

Neste projeto estamos a desenvolver uma aplicação com recurso a RV e a RA para o ensino da língua gestual portuguesa para crianças, através de uma aplicação mobile.

Nós partimos para este projeto sem nenhum conhecimento da língua gestual, mas com o propósito de ajudar a comunidade surda portuguesa, através da RV e da RA. Adquirindo algum conhecimento básico sobre esta língua (referenciar que isto é uma língua e não uma linguagem gestual).

Escolhemos este projeto, com o âmbito de desenvolver uma aplicação de ensino da língua gestual portuguesa. Um dos motivos que nos levou a esta escolha foi o facto desta comunidade ser deixada de lado pela sociedade muito por culpa do desconhecimento desta em relação á língua gestual. Por isso vamos tentar combater esta barreira através da nossa aplicação.