

Introdução

Boa noite, meu nome é Gabriel Barroso e hoje estarei apresentando a vocês Acanno: Um jogo eletrônico de RPG com acessibilidade em LIBRAS.

Primeiramente, devo explicar o que são jogos eletrônicos. Jogos eletrônicos são softwares de entretenimento com regras pré-estabelecidas, contendo uma ou mais condições de vitória e de derrota. O RPG é uma categoria de jogos eletrônicos que se dá de uma forma mais narrativa onde se controla um ou mais personagens na progressão da história.

Atualmente existe a necessidade de uma maior difusão de LIBRAS no Brasil, possibilitando a ampliação da acessibilidade linguística dos surdos a mais serviços prestados à sociedade e, embora haja um aparato legal no país que garanta essa acessibilidade, um longo caminho ainda precisa ser percorrido.

Nesse sentido, o entretenimento pelos jogos eletrônicos ainda é uma área pouco explorada nesse sentido. Então pensou-se no desenvolvimento de um jogo em LIBRAS inclusivo para alunos surdos usando a base de usuários dos smartphones.

Justificativa:

Atualmente existe uma falta de estrutura adequada nas escolas e isso prejudica a educação e, junto a isso, tem-se o fato da LIBRAS não ter um protagonismo no currículo escolar, o que estende essa problemática a outros setores da sociedade. Pesquisas apontam também um número crescente de usuários de smartphones no Brasil. E foi pensando nisso que foi desenvolvido um jogo para smartphones, facilitando essa acessibilidade.

Projetos Relacionados:

Outros projetos buscam inserir a LIBRAS no universo dos jogos eletrônicos, três deles são Vega, Memolibras e Alfabeto Libras Vega: aqui o jogador controla uma nave espacial viajando para vários planetas onde cada planeta se aprende algo novo da língua de sinais. Também cada planeta busca ter uma mecânica diferente. Memolibras: Jogo da memória que possui imagens de animais e suas traduções, tendo o jogador que fazer a associação, é composto de 3 fases. Alfabeto Libras: Jogo da força que contém dois níveis, um fácil com letras e um médio apenas com os sinais.

O problema desses jogos é que eles fragmentam a língua de sinais, limitando-se ao ensino das letras, palavras, frases e expressões de uma forma não conjunta, mas individual. O jogo Acanno se diferencia justamente por, além de possuir uma variedade de itens lexicais mais ampla e diversificada, exibe o valor semântico dos sinais, esse que varia dependendo do contexto enunciativo, por exemplo: esse sinal significa 'bonito', 'lindo' (fazer o sinal girando a mão no rosto) e esse também significa 'bonito' (fazer o sinal puxando a mão do rosto para baixo), a diferença é que esse exprime bem mais intensidade que esse e, dependendo do contexto, essa intensidade pode ser de grande importância para o entendimento da conversa. E todos esses sinais são organizados sintaticamente de acordo com o sistema linguístico da LIBRAS, respeitando a estrutura correta da frase.

Metodologia:

O projeto seguiu a metodologia ágil, iterativa e incremental onde toda semana é avaliado o progresso feito. Seguiu também as etapas de desenvolvimento de Idealização: definindo as ferramentas, funcionalidades, público-alvo, processos e como o jogo atenderia a

acessibilidade buscada. De Protótipo de média fidelidade: Desenvolvendo as primeiras telas e builds do jogo, testando funcionalidades e a aplicação da LIBRAS e protótipo de alta fidelidade: expansão da build, inserindo mais inimigos, cenários e mensagens.

Referencial Teórico:

Um RPG é um jogo em que o jogador controla um ou mais personagens por um mundo fantasioso. A progressão do jogo acompanha a história e, geralmente, segue o modelo da jornada do herói. NPCs são personagens não jogáveis nos jogos. Eles compõem o mundo e são um elemento importante para a narrativa e a criação do ambiente através de seus elementos visuais e textuais.

LIBRAS é uma forma de comunicação e expressão com estrutura gramatical própria e natureza visual-motora produzida pelas mãos, movimentos e expressões faciais e corporais. Ela é uma língua oficializada por lei e, assim como a língua portuguesa, possui variações linguísticas de região para região. Importante destacar a diferença entre surdo e deficiente auditivo: deficiente auditivo centra na ausência de um sentido, na deficiência e na reabilitação; já o termo surdo o valoriza como um sujeito que possui cultura e língua própria. Não o concebe como deficiente, mas diferente culturalmente.

Desenvolvimento

Para a criação da história foi pensado nos protagonistas, nos vilões e nos elementos principais que compõem a trama do jogo. Para os cenários foi pensado na formação do mapa, nas casas, suas localidades e os NPCs que o compõem.

Para a exibição da LIBRAS, primeiramente, foram listados os textos do jogo e, em seguida, a sua tradução, essas validadas por um profissional em LIBRAS. Então os sinais foram reproduzidos e carregados no Inkscape, em que foram feitos desenhos em cima das fotos.

Depois de criar 16 variações faciais para cada expressão, essas foram carregadas no FontForge onde foram convertidas em fontes e, em seguida, essas fontes foram carregadas no RPG Maker MV, sendo exibida nas caixas de texto do jogo.

(Apresentar as telas do jogo)

E em conclusão: (ler o que está escrito em conclusão)

Aqui estão as referências do projeto... E esse foi Acanno: Um jogo eletrônico de RPG com acessibilidade em LIBRAS. Muito obrigado!