

Acanno

UM JOGO ELETRÔNICO DE RPG COM ACESSIBILIDADE EM LIBRAS

Introdução

Jogos eletrônicos

- Softwares de entretenimento
- Regras pré-estabelecidas
- Condição de vitória e de derrota

RPG

- Jogador controla um ou mais personagens
- Fazendo favores e combatendo inimigos
- Contar a história desses personagens em um mundo fictício

Introdução

Necessidade de maior difusão de LIBRAS no Brasil

- Ampliação de acessibilidade linguística

Há um aparato legal

- Presença de tradutores ou intérpretes em escolas, empresas, eventos

Longo caminho ainda precisa ser percorrido

Introdução

Entretenimento dos jogos eletrônicos pouco explorado.

Desenvolvimento de um jogo em LIBRAS

Inclusivo para alunos surdos

Uso da base de usuários dos smartphones

Justificativa

Falta de infraestrutura adequada prejudica a educação

LIBRAS não possui um protagonismo no currículo

- Problemática se estende a outros setores da sociedade

Número crescente de usuários de *smartphones*

- Utilização da base de usuários para tornar o jogo acessível

Projetos relacionados

Outros projetos buscam trazer a LIBRAS para os jogos:

Vega

Memolibras

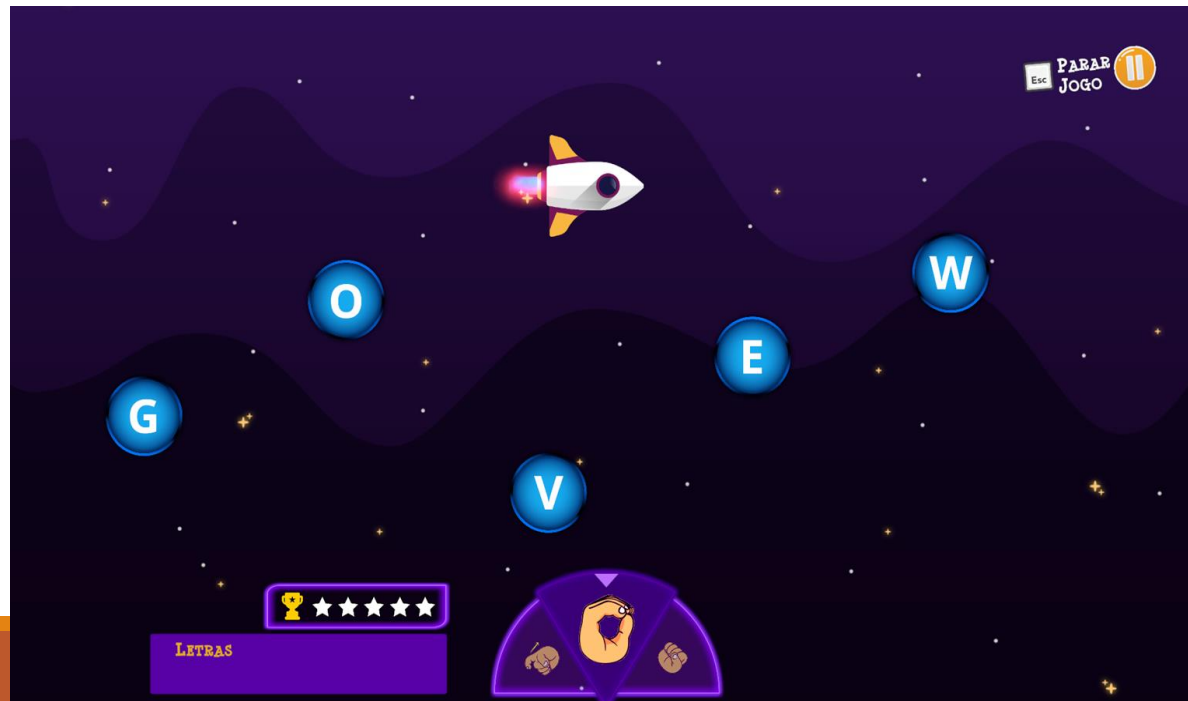
Alfabeto Libras

Projetos relacionados

Vega

O usuário controla uma nave espacial viajando por vários planetas

Cada planeta você aprende algo novo da língua de sinais,



Projetos relacionados

Memolibras

Mecânica de jogo da memória

Três fases, aumentando a dificuldade.



Projetos relacionados

Alfabeto Libras

Mecânica de jogo da forca

Dois níveis de dificuldade, um com letras e outro apenas com sinais



Projetos relacionados

Eles fragmentam a língua de sinais

Limitado ao ensino de letras, palavras, frases e expressões de uma forma não conjunta.

Acannose diferencia dos jogos apresentados

- Variedade de itens lexicais mais ampla e diversificada

- Exibe o valor semântico dos sinais, dependendo do contexto enunciativo

- Organizado sintaticamente de acordo com o sistema linguístico da LIBRAS

Metodologia

RPG Maker MV

- Ferramenta especializada em criação de RPG

Inkscape

- Criação de desenhos vetoriais

FontForge

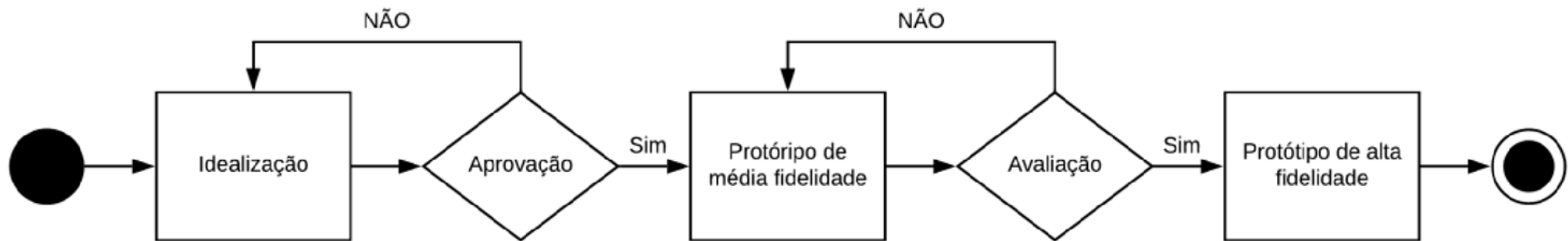
- Montagem e configuração de fontes

Metodologia

Metodologia ágil, iterativa e incremental

Etapas de desenvolvimento

- Idealização
- Protótipo de média fidelidade
- Protótipo de alta fidelidade



Referencial Teórico

RPG

- Jogador controla um ou mais personagens
- Progressão do jogo acompanha a sua história
- Saga do herói

NPC

- Personagens não jogáveis do jogo
- Compõem o mundo e auxiliam na composição do ambiente e narrativa

Referencial Teórico

LIBRAS

- Forma de comunicação e expressão.
- Estrutura gramatical própria e natureza visual-motora
- Língua oficial brasileira.
- Produzida pelas mãos, movimentos e expressões faciais e corporais
- Variações linguísticas de região para região
- Surdo e deficiente auditivo são termos diferentes

Desenvolvimento

Criação da história

- Protagonistas
- Vilões
- Elementos principais

Criação dos cenários

- Mapas
- Casas
- Localidades

Desenvolvimento

Listados os textos do jogo

Tradução das falas

- Validadas por um profissional em LIBRAS

Reprodução dos sinais em fotos

Criação dos sinais vetoriais

- Desenho feito pelo *Inkscape* por cima das fotos

Desenvolvimento

Criação das variações de expressões faciais

- 16 expressões para cada sinal

Carregamento dos sinais no *FontForge*

- Cada sinal entra em um espaço correspondente a um caractere especial
- Uma fonte para cada expressão facial

Utilização das fontes no *RPG Maker MV*

- Uso de *plugins* que permitem a configuração dos sinais e sua utilização

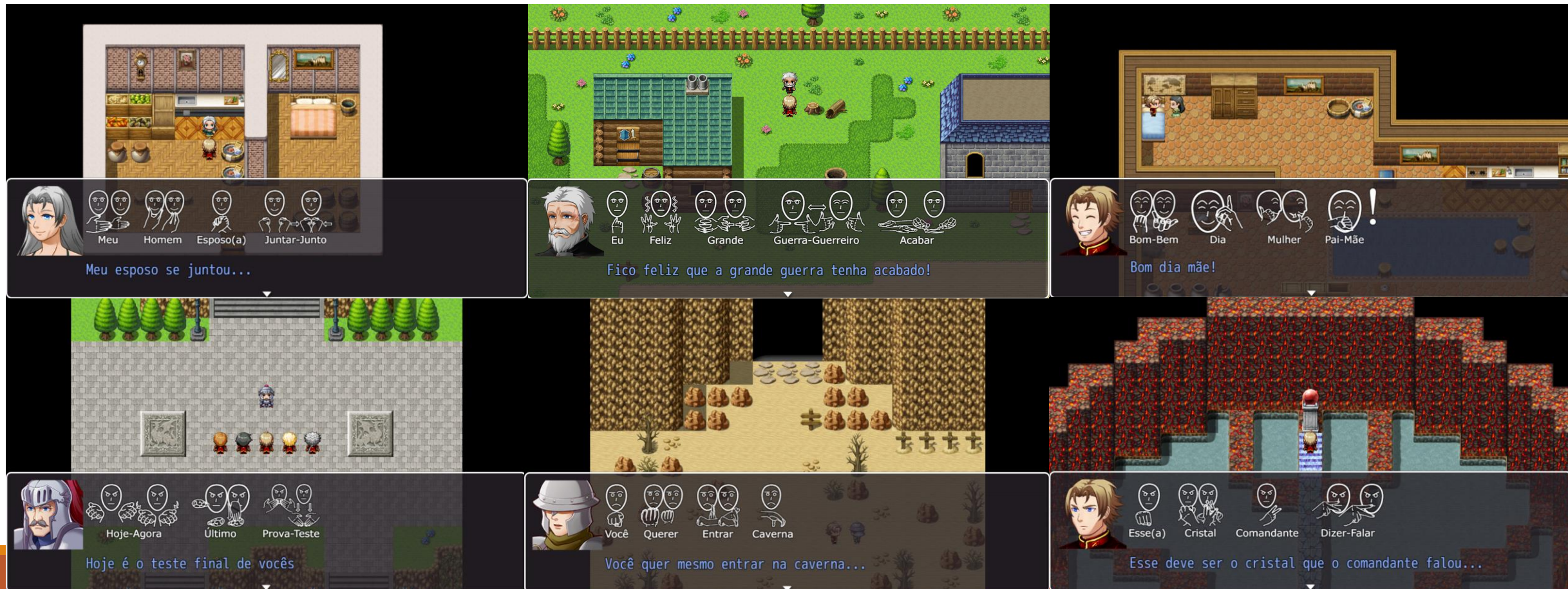
Software

Tela inicial do jogo



Software

Tela de diálogo das interações



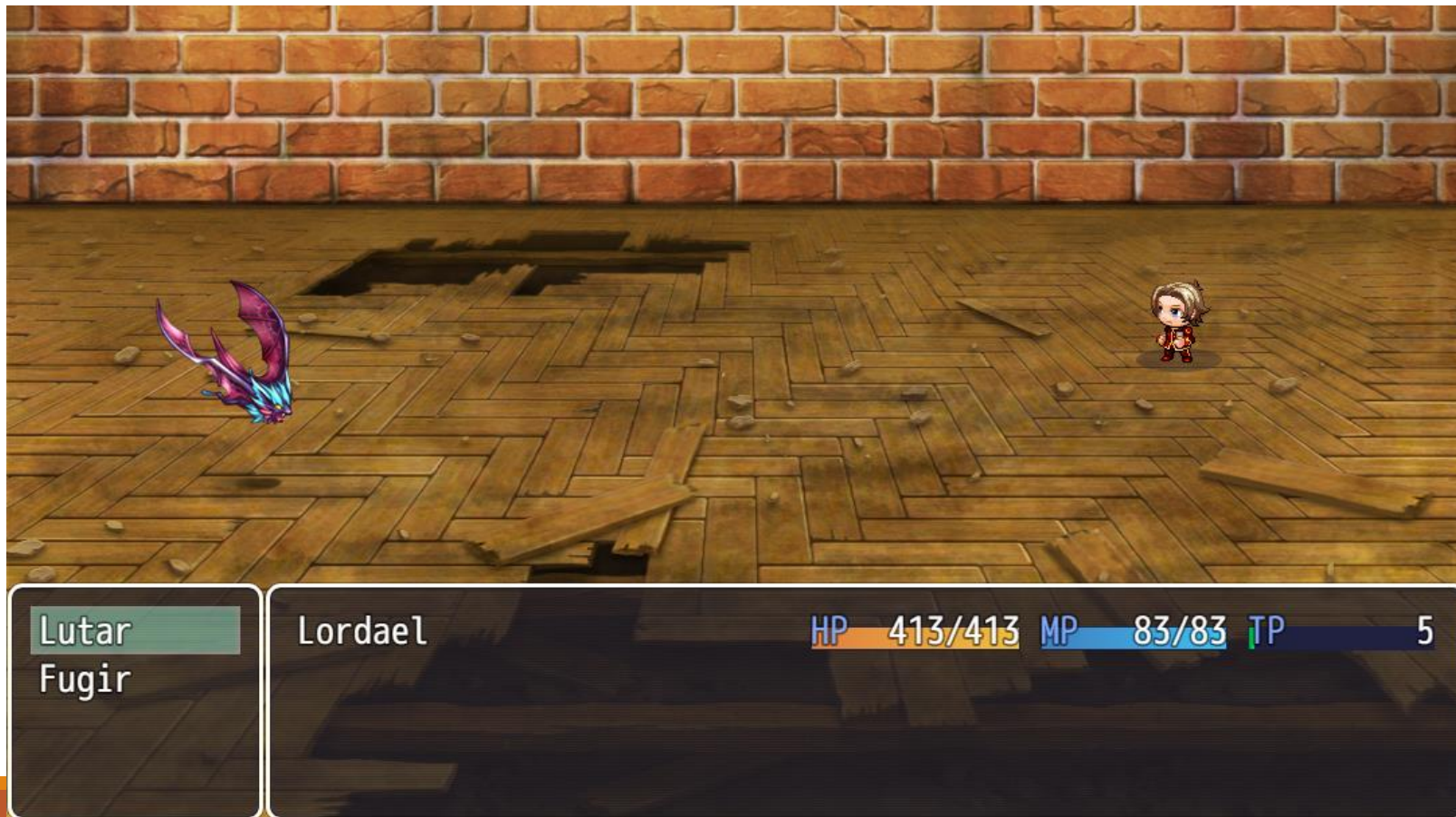
Software

Menu do jogo



Software

Tela de batalha do jogo



Conclusão

Comunidade surda busca que suas especificidades sejam atendidas e respeitadas

Longo caminho a percorrer

Acesso busca atender essa necessidade na área do entretenimento pelos jogos eletrônicos

Jogo será expandido.

Ainda não testado, mas aprovado por especialistas em desenvolvimento de jogos ou LIBRAS

Referências

Bisol, C. A., & Valentini, C. B. (2011). Surdez e Deficiência Auditiva - qual a diferença?. Recuperado em 01 de Junho, 2020, de <https://bit.ly/32JVvkC>

BRASIL. Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002. (2002, 24 abril). Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – LIBRAS e dá outras providências. Recuperado em 01 de Junho, 2020 de <https://bit.ly/2RGq9oT>

Buarque, C. (2011). Projeto de Lei nº 2040, de 2011. Estabelece condições de oferta de ensino da Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS), em todas as etapas e modalidades da educação básica (Arquivada). Recuperado em 1 de Junho, 2020, de <https://bit.ly/32LpxVb>

Fundação Getúlio Vargas. (2020). Brasil tem 424 milhões de dispositivos digitais em uso, revela a 31ª Pesquisa Anual do FGVcia. Recuperado em 14 de Julho, 2020, de <https://bit.ly/32KRCw3>

Referências

Gabrilli, M. (2019). Projeto de Lei nº5188, de 2019. Determina que as instituições de ensino da educação básica, públicas e privadas, mantenham profissional intérprete da Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS) para o atendimento de pais ou responsáveis surdos. Recuperado em 1 de Junho, 2020, de <https://bit.ly/33LFXwf>

Grupo de Mídia Interativa da Unifor. (2013). Memolibras – Conhecendo os Animais na Língua Brasileira de Sinais. Recuperado em 15 de Setembro, 2020, de <https://bit.ly/3iQyBxK>

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. (2019). Educação 2019. Recuperado em 01 de Junho, 2020, de <https://bit.ly/3hPqC2C>

Instituto de Tecnologia da Amazônia. (2020). Vega. Recuperado em 14 de Setembro, 2020, de <https://bit.ly/32KE6Zp>

Instituto Nacional de Geografia e Estatística. (2010). Censo Demográfico 2010: Deficientes auditivos. Recuperado em 01 de Junho, 2020, de <https://bit.ly/2FSRqSa>

Referências

Leite, H. (2015). Projeto de Lei nº1690, de 2015. Torna obrigatória a presença de tradutor e intérprete de LIBRAS - Língua Portuguesa, para viabilizar o acesso à comunicação, à informação e à educação de alunos surdos. Recuperado em 1 de Junho, 2020, de <https://bit.ly/3iMsDhq>

Luciano. N. (2018). Telefonia celular alcança 98,2% da população brasileira. Recuperado em 10 de Novembro, 2019, de <https://bit.ly/3cg0uNh>

Martins, H. (2018). Censo aponta que escolas públicas ainda têm deficiências de infraestrutura. Recuperado em 01 de Junho, 2020, de <https://bit.ly/3iMNUrI>

Melo, I. R. P. (2012). O uso de jogos eletrônicos como ferramenta de ensino: um estudo da suíte de jogos Gcompris. Recuperado em 12 de Setembro, 2020, de <https://bit.ly/3hGZiU5>

Noclaf Tech. (2016). Alfabeto LIBRAS. Recuperado em 12 de Setembro, 2020, de <https://bit.ly/32I61sG>

Referências

Oliveira, R, C. A, Marques, R. R. (Ano II, N. I, 2014). Uso da variação linguística na língua brasileira de sinais. Revista Diálogos, 85-91.

Schlünzen, Elisa T. M., Benedetto, Laís dos S. Di, Santos, Danielle A. do N. dos. (2012). O que é LIBRAS? - volume 11 - D24 - Unesp/UNIVESP - 1a edição 2012 graduação em Pedagogia. Recuperado em 02 de Junho, 2020, de <https://bit.ly/2ZTSvAB>

Valente, J. (2019). Brasil é 5º país em ranking de uso diário de celulares no mundo. Recuperado em 01 de Junho, 2020, de <https://bit.ly/3ky0FXi>

Westin, R. (2019). Baixo alcance da língua de sinais leva surdos ao isolamento; Recuperado em 09 de Novembro, 2019, de <https://bit.ly/3kxgDAR>