



**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS**  
**BACHARELADO EM ENGENHARIA DE SOFTWARE**

Caio Victor Kodato Teixeira

Gustavo Felipe Barbosa

João Vítor Kindlé Carone

Murta Lucas Cordeiro Antunes Viana

Paulo Bernardes Quintino Surette

Pedro Queiroz Rolim

Pedro Soares de Souza Garcia

**Trabalho Interdisciplinar - Aplicações Web**

**LIBRAS LEARN**

**Belo Horizonte**

**2024**

## **CONTEXTO DO PROJETO**

### **Introdução**

A Língua Brasileira de Sinais (Libras) é reconhecida como um meio de comunicação legítimo e fundamental para a inclusão de pessoas surdas na sociedade. No entanto, apesar dos esforços de conscientização e promoção, há um padrão preocupante de desinteresse entre muitas pessoas em aprender Libras. Este relatório tem como objetivo analisar as causas desse desinteresse e propor soluções para promover uma maior adoção e compreensão da língua.

### **Problema**

O desinteresse em aprender Libras é um obstáculo significativo para a inclusão efetiva de pessoas surdas na sociedade. Esse desinteresse pode ser atribuído a uma série de fatores, incluindo falta de conscientização sobre a importância da língua, barreiras de acesso à educação em Libras, e preconceitos culturais e sociais.

### **Objetivo do projeto**

Investigar as causas do desinteresse em aprender Libras e desenvolver estratégias eficazes para promover uma maior aceitação e adoção da língua. Além disso, o projeto visa criar recursos educacionais acessíveis e atrativos para facilitar o aprendizado de Libras entre pessoas de todas as idades e origens.

### **Justificativa**

A promoção da aprendizagem de Libras é crucial para garantir a inclusão e a igualdade de oportunidades para pessoas surdas. Ao superar o desinteresse em aprender Libras, podemos criar uma sociedade mais inclusiva e acolhedora, onde todos têm a oportunidade de se comunicar de forma eficaz e participar plenamente da vida em comunidade.

### **Público-alvo**

Inclui educadores, estudantes, profissionais de saúde, líderes comunitários e o público em geral interessado em promover a inclusão de pessoas surdas. Além disso, o projeto visa alcançar pessoas que atualmente não têm interesse em

aprender Libras, mas que podem se beneficiar com uma maior compreensão e aceitação da língua.

## ESPECIFICAÇÃO DO PROJETO

### Histórias de usuário

Eu,como...	Desejo...	Para que...
Usuário	Ter acesso a informações sobre a importância e o funcionamento da língua de sinais no Brasil	Aumentar minha conscientização e compreensão sobre o assunto.
Usuário	Ter acesso a cursos interativos que me guiem passo a passo no aprendizado da língua	Possa praticar e melhorar minhas habilidades de comunicação.
Usuário	Ter acesso a jogos educativos que me permitam praticar e reforçar meu conhecimento em Libras de forma divertida e envolvente	Tornar o processo de aprendizado mais agradável e eficaz.
Proprietário	Implementar um sistema de feedback dos usuários	Coletar opiniões, sugestões e críticas construtivas que possam orientar o aprimoramento contínuo da plataforma.
Proprietário	Garantir a segurança e privacidade dos dados dos usuários	Garantir a confiança e a credibilidade da plataforma.

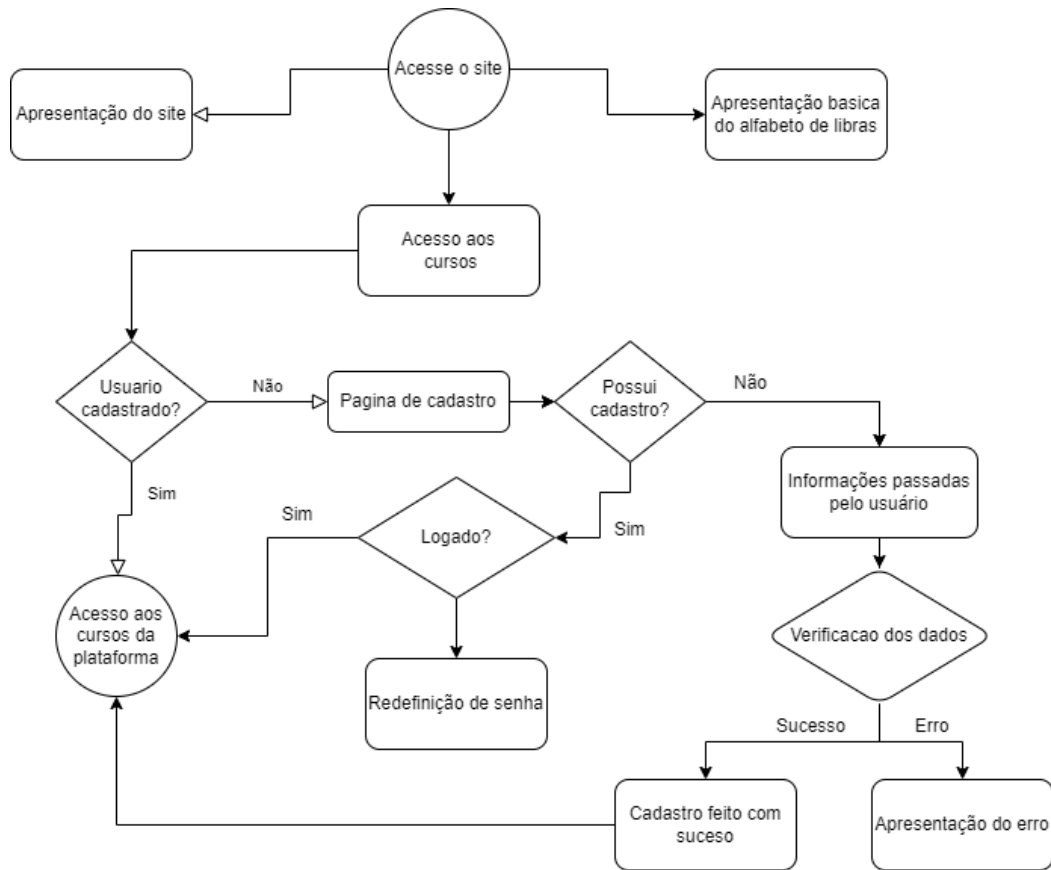
### Requisitos do projeto

<b>RF-1</b>	O sistema deve ter uma página inicial com uma introdução sobre Libras e sua importância.
<b>RF-2</b>	O sistema deve permitir que os usuários se cadastrem na plataforma, fornecendo informações básicas como nome,e-mail e senha.
<b>RF-3</b>	O sistema deve oferecer uma variedade de cursos de diferentes níveis de dificuldade e áreas de interesse, incluindo cursos introdutórios, intermediários e avançados.
<b>RF-4</b>	
<b>RF-5</b>	
<b>RF-6</b>	

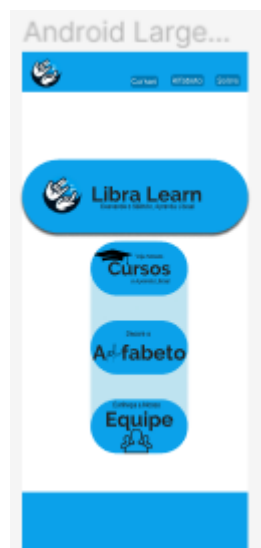
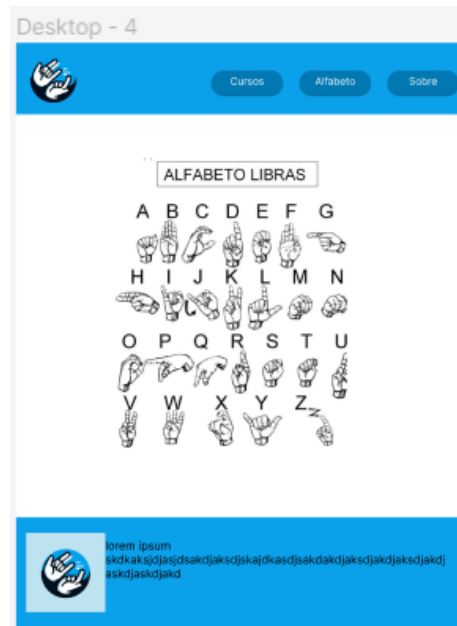
<b>RNF-1</b>	A aplicação deve ser responsiva.
<b>RNF-2</b>	Aplicação deve trazer uma interface acessível e intuitiva.
<b>RNF-3</b>	Aplicação deve processar rapidamente as informações.
<b>RNF-4</b>	O site deve ser seguro.

# PROJETO DE INTERFACE

## Fluxo de usuário



## Wireframe das telas



## Protótipo interativo [LINK]

[Protótipo interativo LibrasLearn](#)

## METODOLOGIA

### Organização da equipe e divisão dos papéis

O projeto é realizado por meio da metodologia ágil SCRUM, que organiza o trabalho em iterações de curto prazo, nomeadas SPRINTS. Essas sprints eram debatidas em chamadas no discord e no whatsapp, com o objetivo de um entendimento geral de todo o time envolvido para que seja entregue uma sprint qualificada.

<b><i>Equipe</i></b>	<b><i>Função</i></b>
Caio Kodato	Scrum Master
Gustavo Felipe	Desenvolvedor
João Vítor Kindlé	Desenvolvedor
Lucas Cordeiro	Desenvolvedor
Paulo Bernardes	Desenvolvedor
Pedro Queiroz	Product Owner
Pedro Soares	Desenvolvedor

AMBIENTE	PLATAFORMA	LINK
Repositório de código	GitHub	<a href="#">Repositório Libras</a>
Gerenciamento do projeto	Discord / Whatsapp	_____
Templates	Miro	<a href="#">Board - Miro</a>

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Persona: o que é e como criar uma para a sua empresa. Disponível em: <https://www.rdstation.com/blog/marketing/persona-o-que-e/>.

SANTOS, L. DOS. Como escrever boas histórias de usuário (User Stories). Disponível em: <https://medium.com/vertice/como-escrever-boas-users-stories-hist%C3%B3rias-de-usu%C3%A1rios-b29c75043fac>.

FARIAS, G. S. E. Fluxo de usuário (User Flow): O que é? Como fazer? Disponível em: <https://medium.com/7bits/fluxo-de-usu%C3%A1rio-user-flow-o-que-%C3%A9-como-fazer-79d965872534>.

EXPERIENCE, W. L. IN R.-B. U. Prototypes vs Wireframes in UX Projects (Video). Disponível em: <https://www.nngroup.com/videos/prototypes-vs-wireframes-ux-projects/>.

Requisitos funcionais e requisitos não funcionais, o que são? Disponível em: <https://codificar.com.br/requisitos-funcionais-nao-funcionais/>.