

# Plataforma lúdica para a difusão de LIBRAS

---

AUTOR: VICTOR COLARES

ORIENTADORA: RAQUEL BARBOSA

COLABORADORES: MÁRCIO TORRES E RAFAEL BETITO



# Projeto de Pesquisa

---

“Exploração da usabilidade e desenvolvimento de Tecnologias Assistivas didáticas para Portadores de Necessidades Especiais”



# O que é Tecnologia Assistiva?

---

- Termo recente, pouco conhecido.
- Ferramentas que auxiliam portadores de algum tipo de deficiência.
- Englobam acessórios, equipamentos, softwares, hardwares, metodologias, estruturas, estratégias, serviços.



# Objetivos da Tecnologia Assistiva

---

- Busca uma maior independência e autonomia.
- Gera integração do usuário com a sociedade.
- Não soluciona todos os problemas, mas os diminui.



# Objetivos do projeto

---

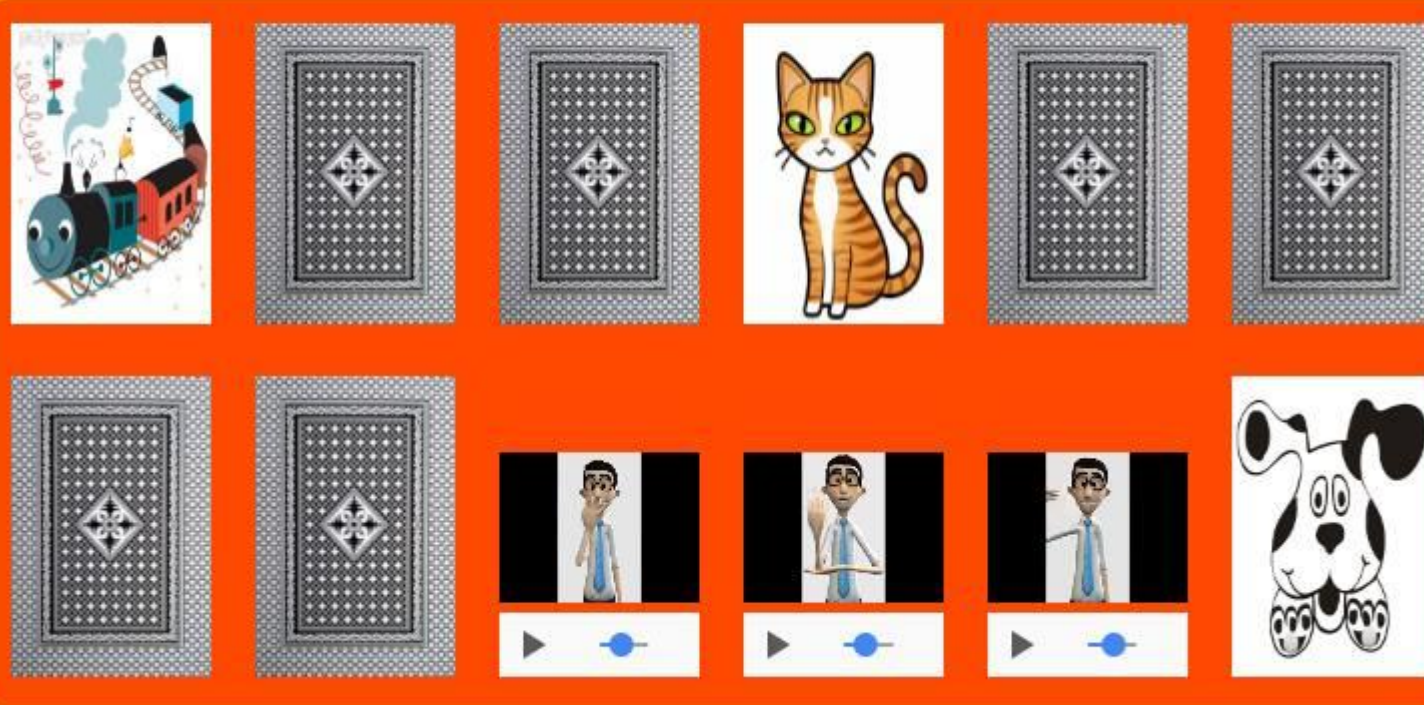
- Desenvolver tecnologias assistivas a partir dos conhecimentos adquiridos em aula.
- Auxiliar portadores de necessidades especiais através de softwares didáticos.
- Gerar uma maior integração dos PNEs com a escola.



# Jogo da Memória

---

## Jogo da Memória

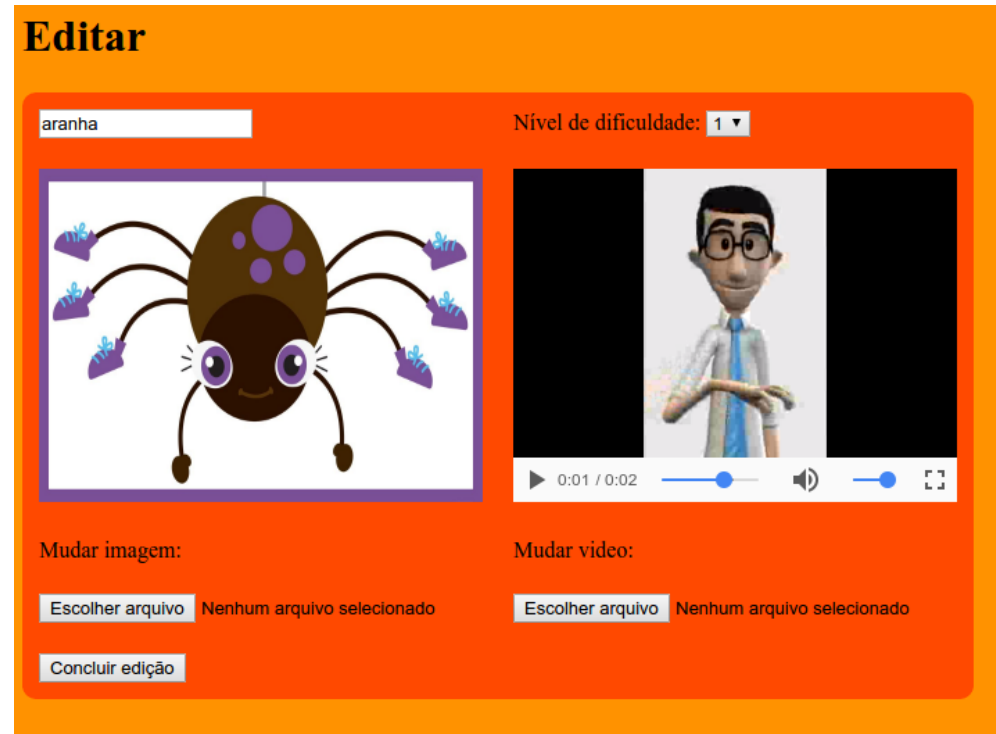




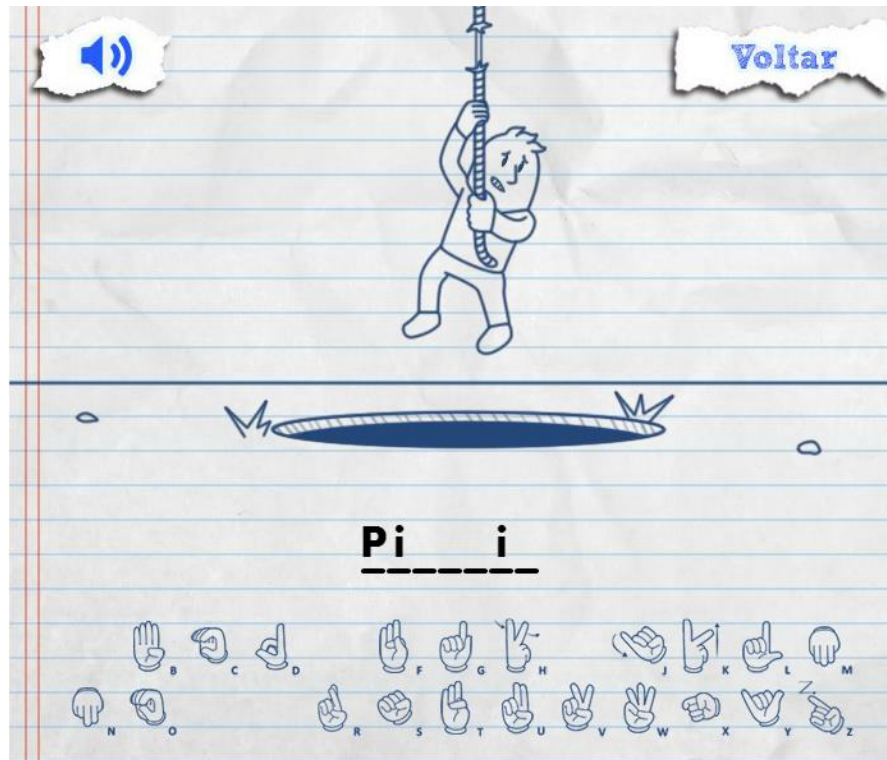
# Jogo da Memória

## FUNCIONALIDADES

- Cadastro e login de usuários;
- Upload de foto e vídeo;
- Listagem de todos os pares enviados;
- Formação do jogo de acordo com a dificuldade;
- Permite jogar com pares de outros jogadores;
- Permite jogadores sem conta jogarem;
- Edita e exclui pares enviados pelo usuário;



# Jogos semelhantes



JOGO DA FORCA



MEMOLIBRAS



# Ferramentas utilizadas

---



# Obrigado pela atenção!

---

