

METODOLOGIA DE CLASSIFICAÇÃO DE SINAIS DE LIBRAS APLICADA AO DESENVOLVIMENTO DE JOGOS

Processo INPI BR 51 2023 003145-3

Processo UFSM 1158

Descrição

O Programa de computador consiste na metodologia de captura e processamento de imagens de sinais da LIBRAS capturados de forma dinâmica pela câmera do dispositivo, baseada em inteligência artificial e aplicada ao desenvolvimento de um jogo digital pedagógico para o ensino de LIBRAS. A premissa desta metodologia é de inovar a forma como o ensino de LIBRAS é proposto dentro de sala de aula a partir da criação de jogos lúdicos e dinâmicos a serem utilizados por professores como ferramenta auxiliar ao ensino.

Oportunidades de Mercado

O Programa é destinado a professores de LIBRAS de séries iniciais do ensino fundamental, de forma que há mercado para este projeto em escolas, colégios e instituições de ensino das redes pública e privada. O jogo desenvolvido também pode ser comercializado separadamente em lojas on-line de jogos.

Autores

Daniel Fernando Tello Gamarra
Luciano Alves Cardona Júnior

Aplicabilidades e Diferenciais

O diferencial deste programa é quanto ao fator pedagógico de sua aplicação. São raros os produtos no mercado que proporcionem o ensino de LIBRAS tendo o aluno como protagonista do próprio aprendizado, utilizando-se dos dispositivos eletrônicos mais modernos.