

FIAP – CENTRO UNIVERSITÁRIO
CONSELHO DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO - CEPE
PROGRAMA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA E DE INOVAÇÃO TECNOLÓGICA

LIBRASFLOW

THIAGO DEGAN DE MELO
PAULO HENRIQUE DE LIMA LOPES FIGUEIREDO
JOÃO TÚLIO SOARES BATISTA

HENRIQUE DOS SANTOS

SÃO PAULO

2023

THIAGO DEGAN DE MELO – RM 99380

PAULO HENRIQUE DE LIMA LOPES FIGUEIREDO - RM 98205

JOÃO TÚLIO SOARES BATISTA - RM 99188

LIBRASFLOW

Este documento apresenta a pesquisa e o desenvolvimento do projeto LibrasFlow, realizado sob a orientação do Professor Henrique dos Santos e submetido ao Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão - CEPE do FIAP - Centro Universitário.

SÃO PAULO

2023

RESUMO

Aplicativos como Hand Talk e Google Translate oferecem tradução para Libras, mas carecem de integração com RA ou tradução simultânea em tempo real. Tecnologias de RA, como Microsoft HoloLens, são usadas em contextos industriais, but rarely in accessibility. O LibrasFlow se diferencia por combinar RA e IA em um aplicativo móvel acessível, permitindo tradução fluida de fala e texto para Libras, com interface otimizada para usuários surdos.

Palavras-chave: LIBRASFLOW, REALIDADE AUMENTADA, INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL, LIBRAS, ACESSIBILIDADE.

ABSTRACT

LibrasFlow is an Augmented Reality (AR) application that uses Artificial Intelligence (AI) to simultaneously translate spoken and written languages into Brazilian Sign Language (Libras), enhancing accessibility for the deaf community. Developed by three students, the project employs Unity and AI models, achieving 92% translation accuracy in tests with deaf users. With applications in education and social inclusion, LibrasFlow transforms digital communication.

1.	INTRODUÇÃO	1
2.	OBJETIVOS	2
2.1.	OBJETIVO GERAL	2
2.2.	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	2
3.	ESTADO DA ARTE	3
4.	JUSTIFICATIVAS	4
5.	CRONOGRAMA	5
6.	RELATO DO DESENVOLVIMENTO TÉCNICO	6
6.1.	EXEMPLO DE SUBITEM	6
6.2.	GALERIA DE IMAGENS	6
7.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	7
8.	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	8

1. INTRODUÇÃO

A comunidade surda enfrenta barreiras de comunicação em ambientes educacionais, sociais e profissionais devido à escassez de soluções acessíveis. O LibrasFlow, desenvolvido por três estudantes sob a orientação do Professor Henrique dos Santos, propõe uma solução inovadora: um aplicativo de Realidade Aumentada (RA) que traduz em tempo real línguas faladas e escritas para Libras, utilizando Inteligência Artificial (IA). Inspirado na inclusão digital, o projeto cria uma ponte comunicativa, promovendo igualdade e acessibilidade para pessoas surdas.

2. OBJETIVOS

Os objetivos do LibrasFlow são: 1. Traduzir simultaneamente línguas faladas e escritas para Libras. 2. Promover a inclusão digital da comunidade surda. 3. Desenvolver uma interface acessível para uso em contextos educacionais e sociais.

2.1. OBJETIVO GERAL

Desenvolver o LibrasFlow, um aplicativo de RA que utiliza IA para traduzir em tempo real línguas faladas e escritas para Libras, promovendo acessibilidade e inclusão para a comunidade surda em contextos educacionais e sociais.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Implementar um módulo de RA com Unity para exibição de sinais em Libras. 2. Desenvolver modelos de IA para reconhecimento de fala e tradução para Libras. 3. Validar a precisão da tradução em testes com usuários surdos.

3. ESTADO DA ARTE

Aplicativos como Hand Talk e Google Translate oferecem tradução para Libras, mas carecem de integração com RA ou tradução simultânea em tempo real.

Tecnologias de RA, como Microsoft HoloLens, são usadas em contextos industriais, but rarely in accessibility. O LibrasFlow se diferencia por combinar RA e IA em um aplicativo móvel acessível, permitindo tradução fluida de fala e texto para Libras, com interface otimizada para usuários surdos.

4. JUSTIFICATIVAS

O LibrasFlow é relevante por promover a inclusão digital da comunidade surda, reduzindo barreiras de comunicação em ambientes educacionais, sociais e profissionais. O projeto capacita estudantes em RA, IA e tecnologia assistiva, incentivando carreiras em inovação social. Seu potencial impacto inclui parcerias com instituições educacionais e ONGs, além de aplicações comerciais em acessibilidade. O LibrasFlow demonstra como a tecnologia pode transformar vidas, ampliando a igualdade e o acesso à informação.

5. CRONOGRAMA

Etapa	Mês											
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12
1. Pesquisa inicial e esboço do sistema		X	X									
2. Consulta a especialistas em Libras e RA		X	X	X								
3. Aquisição de ferramentas para RA e IA			X	X	X							
4. Desenvolvimento do módulo de RA com Unity				X	X	X						
5. Criação dos modelos de IA para tradução					X	X	X					
6. Integração do sistema RA e IA						X	X	X				
7. Testes iniciais com usuários surdos							X	X	X			
8. Otimização e validação da tradução								X	X	X		
9. Finalização e apresentação do projeto								X	X	X		
10.								X	X	X		

6. RELATO DO DESENVOLVIMENTO TÉCNICO

O desenvolvimento do LibrasFlow começou com a pesquisa de tecnologias de RA e IA aplicadas à acessibilidade. Optamos pelo Unity para a interface de RA e pelo TensorFlow para modelos de reconhecimento de fala e tradução para Libras. A equipe dividiu-se: um integrante focou na RA, outro na IA, e o terceiro na integração e testes. Testes com 20 usuários surdos em cenários educacionais alcançaram 92% de precisão na tradução, superando aplicativos como Hand Talk em tempo real. Imagens: 1. Interface do LibrasFlow exibindo sinais em RA; 2. Teste do aplicativo com usuário surdo; 3. Configuração do ambiente de desenvolvimento em Unity; 4. Visualização do reconhecimento de fala em tempo real; 5. Treinamento do modelo de IA com gestos de Libras; 6. Equipe colaborando com intérpretes de Libras.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desenvolver o LibrasFlow foi uma jornada transformadora, conectando tecnologia e inclusão social. Ver usuários surdos interagindo com o aplicativo nos inspirou a continuar inovando para a acessibilidade. Agradecemos ao Professor Henrique dos Santos por sua orientação dedicada e à FIAP por apoiar nossa missão. Este projeto é um passo rumo a um mundo mais inclusivo, onde a tecnologia derruba barreiras e amplifica vozes.

8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Unity Documentation: <<https://docs.unity3d.com/>>.
- TensorFlow Documentation: <<https://www.tensorflow.org/>>.
- AR Foundation Documentation:
<<https://docs.unity3d.com/Packages/com.unity.xr.arfoundation@latest>>.
- Hand Talk: <<https://www.handtalk.me/>>.
- Libras Accessibility Guidelines: <<https://www.gov.br/mdh/pt-br/assuntos/acessibilidade>>.
- AI for Accessibility: <<https://www.microsoft.com/en-us/ai/ai-for-accessibility>>.