



Fotos: Igor pereira

Na ponta dos dedos

Na tela do computador, o intérprete do aplicativo Hand Talk

Desenvolvido por alagoanos, aplicativo ajuda deficientes auditivos a se comunicar utilizando tecnologia avançada

FRANCISCO RIBEIRO
estagio@ojornal-al.com.br

Quase seis milhões de brasileiros possuem algum problema relacionado à surdez, segundo levantamento do IBGE, feito em 2000. Entre os obstáculos enfrentados pelos deficientes auditivos está a interação com as pessoas não portadoras de

deficiência.

Entretanto, o avanço tecnológico claramente perceptível nas últimas décadas fez surgir um número maior de aparelhos capazes de transpor as barreiras enfrentadas no dia-a-dia pelos portadores de necessidades especiais, neste caso, dos surdos. Na maioria das vezes, o universo de quem não ouve torna-se restrito aos seus familiares e amigos que usam a Língua Brasileira de Sinais (Libras) para se comunicar.

Com o propósito de superar tal dificuldade e ampliar o acesso ao conhecimento, três sócios alagoanos se uniram para desenvolver uma ferramenta, que alia tecnologia ao

processo de inclusão social, batizada de Hand Talk – mãos que falam.

O Hand Talk é um aplicativo (app) para smartphones que converte imagens, áudio e textos de livros, jornais, revistas, SMS e sites para Libras. Através dele, o usuário também poderá compreender o que as pessoas estão falando, através de um intérprete virtual, o Hugo.

“No futuro, ele poderá ser utilizado em totens de autoatendimento nos museus e bancos, ou para televisão, por exemplo”, conta o publicitário e um dos sócios, Ronaldo Tenório, 26.

A partir do segundo semestre de 2013, o app Hand talk

estará disponível para download na Apple Store e no Google Play.

HUGO, O INTÉRPRETE

Além de Tenório, a equipe é formada por mais dois sócios, o arquiteto Thadeu Luz, 29, e o programador Carlos Wanderlan, 30. Segundo eles, o esboço do projeto surgiu em 2007, mas foi somente no início desse ano que a ideia se materializou.

“Durante seis meses, trabalhamos no desenvolvimento da ferramenta. Para isso, pesquisamos as necessidades especiais do público-alvo. Por exemplo, para criarmos o Hugo (boneco em três dimensões, 3D) descobrimos que as

mãos e a cabeça dele deveriam ter dimensões maiores que o rosto do corpo, pois essas partes são as usadas por quem usa a Libras”, diz Wanderlan.

Para desenvolver o aplicativo, os sócios contam com o apoio da Associação dos Amigos e Pais de Pessoas Especiais (AAPPE) e com a Universidade Federal de Alagoas (Ufal), através do Laboratório de Computação Científica e Visualização (LCCV).

“Todo sinal que elaboramos em 3D, levamos para os pais que fazem parte da AAPPE aprovarem”, recorda Luz, pós-graduado em Animação Digital, pelo Seneca College, no Canadá.