

Videojogo sério para a Geoeducação no Território Arouca GeoPark

Serious Videogame for the geoeducation in the Territory Arouca Geopark

Júlio Coelho, Vitor Carvalho, Tiago Martins

BACKGROUND:

A utilização de videjogos sérios possui ainda uma pequena história mas a sua utilização tem um grande foco no ensino e na saúde. Na saúde tem como objetivo a reeducação de certos hábitos, como hábitos de higiene oral ou saúde alimentar. No ensino estes videjogos tem como objetivo proporcionar um ambiente mais estimulante e divertido para potenciar a aprendizagem de quem esta a jogar.

OBJECTIVES:

O principal objetivo deste projeto é o desenvolvimento do videjogo e da base de dados associada, para auxilio das visitas guiadas no território Arouca Geopark. O videjogo deverá ser capaz de eficientemente testar e consolidar os conhecimentos adquiridos na visita realizada, assim como ajudar a esclarecer. A base de dados servirá para recolher todos os dados dos visitantes, para futuramente ajudar a melhorar os serviços do Arouca Geopark.

METHODOLOGY:

Inicialmente iremos realizar o levantamento de dados necessários ao projeto seguida de um levantamento das tecnologias para o desenvolvimento do projeto. Seguir-se-á então para a prototipagem, onde serão realizados protótipos de usabilidade, assim como protótipos aos desafios para o videjogo de onde será escolhido o melhor protótipo para desenvolvimento. Quando terminar o aperfeiçoamento do protótipo, realizaremos a modelação da base de dados e a sua implementação. Após tudo se encontrar funcional, serão realizados testes e correção de erros que sejam encontrados.

RESULTS AND CONCLUSIONS:

Os resultados esperados são um videjogo que consiga efetivamente melhorar os conhecimentos adquiridos pelos visitantes do parque, assim como ajudar a resolver certos problemas existentes nas visitas através dos dados recolhidos, ajudando assim a melhorar a qualidade das visitas.

Keywords: Videojogo sério, Arouca, Geopark