

Videojogo para a Geoeducação no Território Arouca GeoParksério

Master in Engenharia Informática

Júlio Coelho, Vitor Carvalho, Tiago Martins

1 – Instituto politécnico cavado e do ave
2 – Instituto politécnico cavado e do ave
3 – Universidade do Minho



1ST SYMPOSIUM
OF APPLIED
RESEARCH

BACKGROUND

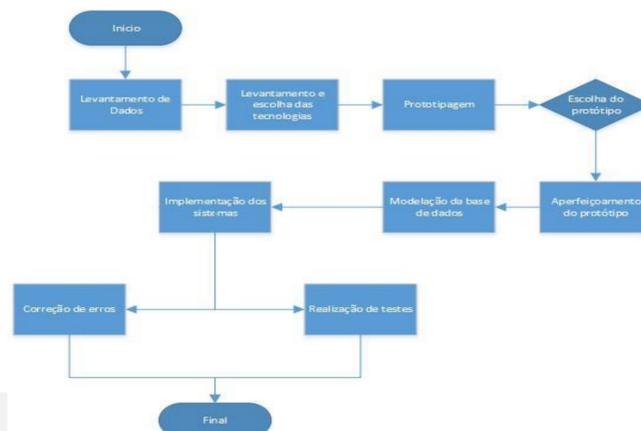
A utilização de videojogos sérios possui ainda uma pequena história mas a sua utilização tem um grande foco no ensino e na saúde. Na saúde tem como objetivo a reeducação de certos hábitos, como hábitos de higiene oral ou saúde alimentar. No ensino estes videojogos tem como objetivo proporcionar um ambiente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

OBJECTIVES

O principal objetivo deste projeto é o desenvolvimento do videojogo e da base de dados associada, para auxilio das visitas guiadas no território Arouca Geopark. O videojogo 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 videojogo 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 videojogo 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.

BIBLIOGRAPHY

- Merigo, C. (2013, Março 7). Marca cria jogo para ensinar crianças a escovar os dentes | EXAME.com. Obtido 27 de Janeiro de 2016, de <http://exame.abril.com.br/marketing/noticias/marca-cria-jogo-para-ensinar-criancas-a-escovar-os-dentes>
- G. Christel, M., M. Stevens, S., Klishin, A., Brice, S., Champer, M., Collier, S., ... Ni, M. (2016). Helios: An HTML5 Game Teaching Proportional Reasoning To Child Players. Carnegie Mellon University Pittsburgh, P A, USA.
- Hookway, G., Mehdi, P. Q., Hartley, D. T., & Bassey, N. (2013). Learning Physics Through Computer Games. School of Technology University of Wolverhampton Wolverhampton, United Kingdom.

CONTACTS

a8109@alunos.ipca.pt
vcarvalho@ipca.pt
tiagomartins@ipca.pt