

# Proposta de Projeto 2025-2026

LICENCIATURA EM ENGENHARIA INFORMÁTICA

PROPOSTA N.º

TÍTULO*	Definição e desenvolvimento de elementos de jogos para contextos de e-learning com inteligência artificial generativa
ORIENTADOR PRINCIPAL*	Paulo Martins
COORIENTADORES	Tânia Rocha, Alvaro Pistono (PlayNwhere) e Sylvia Meireles (PlayNwhere)
ALUNOS(S)	Grupo de 2 alunos
ÁREA DE INVESTIGAÇÃO	HCI, GenAI, Serious Games
CENTRO DE INVESTIGAÇÃO	INESC TEC
DEPENDÊNCIAS	Interação pessoa-computador
APRESENTAÇÃO*	<p>Os conteúdos autoinstrucionais em formato e-learning têm-se mostrado altamente eficazes em diferentes contextos educacionais, especialmente quando incorporam elementos de jogos e gamificação. Estes recursos aumentam o envolvimento dos participantes, promovem uma experiência mais dinâmica e tornam o processo de aprendizagem mais apelativo.</p> <p>No entanto, a familiaridade dos utilizadores com os elementos visuais e mecânicas dos jogos é um fator determinante para o seu sucesso, sobretudo em conteúdos autoinstrucionais. Este projeto propõe a conceção e desenvolvimento de elementos de jogos adaptados a três contextos principais:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Jogos para treino (serious games);</li><li>2. Percursos gamificadas;</li><li>3. Conteúdos e-learning interativos.</li></ol> <p>O desenvolvimento do projeto deverá considerar um caso de estudo prático com base nas iniciativas playNwhere e Fábrica de Cursos, com os seguintes links de referência:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">playNwhere</a></li><li>• <a href="#">Fábrica de Cursos</a></li><li>• <a href="#">Portfólio e-Learning da Fábrica de Cursos</a></li><li>• <a href="#">Case: Serious Games e Educação 4.0</a></li></ul> <p><a href="#">Destaque do PlayNWhere no Web Summit Lisboa</a></p>

OBJETIVOS\*

1. Listar e caracterizar os principais elementos de jogos adequados a cada contexto: conteúdo e-learning, jogos de treino e trilhas gamificadas.
2. Conceber e desenvolver elementos visuais e interativos que sejam coerentes com o perfil e preferências de um grupo-alvo de utilizadores.
3. Descrever e documentar como os elementos de jogos desenvolvidos podem ser aplicados em cada contexto específico.

\* Campos de preenchimento obrigatório

NOTA: a totalidade deste documento (exceto esta linha) não deve exceder uma página.