

Proposta de Projeto 2025-2026

LICENCIATURA EM ENGENHARIA INFORMÁTICA

PROPOSTA N.º

TÍTULO*	EscapeUTAD: Jogo 2D para a Integração Académica no Ensino Superior
ORIENTADOR PRINCIPAL*	Tiago Pinto
COORDENADORES	Arsénio Reis; José Cravino
ALUNOS(S)	2 alunos
ÁREA DE INVESTIGAÇÃO	Jogos digitais; gamificação; serious games; interação humano-computador; tecnologias educativas.
CENTRO DE INVESTIGAÇÃO	N/A
DEPENDÊNCIAS	N/A
APRESENTAÇÃO*	<p>A presente proposta visa o desenvolvimento de um escape room digital em ambiente 2D, concebido como um jogo educativo de apoio à integração académica dos estudantes no ensino superior. O jogo terá como objetivo principal promover o conhecimento do contexto universitário, dos serviços institucionais e dos principais procedimentos académicos, recorrendo a uma abordagem lúdica e interativa.</p> <p>Ao longo do jogo, os estudantes serão desafiados a resolver puzzles e desafios relacionados com temas como matrículas e inscrições, calendários académicos, regulamentos, serviços de apoio, bibliotecas, plataformas digitais e vida académica. Esta abordagem pretende facilitar a adaptação ao contexto universitário, reduzir a desorientação inicial e promover o envolvimento ativo dos estudantes, em especial nos primeiros momentos do seu percurso académico.</p>
OBJETIVOS*	<p>Desenvolver um escape room 2D de carácter educativo que apoie a integração académica dos estudantes, recorrendo a mecânicas de jogo e gamificação. Em concreto, o projeto pretende:</p> <ul style="list-style-type: none">- Conceber um jogo 2D interativo com foco na integração académica;- Desenvolver puzzles e desafios baseados em informação e procedimentos académicos reais;- Promover o conhecimento dos serviços, regulamentos e recursos institucionais;- Implementar um sistema de progressão e feedback ao jogador;- Criar uma interface intuitiva e acessível, adequada a diferentes perfis de estudantes.

* Campos de preenchimento obrigatório

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