

Análise de soluções existentes para este problema

Escolhemos como base para este projeto, fazer um jogo porque não existe forma mais interativa de demonstrar as componentes da Tipografia, e um jogo com este tipo de tópico como base, tem uma possibilidade de atrair mais utilizadores, tanto estudantes como professores, e pode tornar o clima de aprendizagem mais divertido e relaxado.

Pois o tópico que é a Anatomia da Tipografia, só em si, é um tema pesado com muitos termos de explicação complexos e mesmo que se coloque por exemplo ou um livro ou um site à frente de um aluno, são poucos os que podem começar do início até ao fim sem se aborrecerem, como pode ser o caso, ou então ignoram.

Hoje em dia, os jogos estão cada vez mais ligados com o ensino facilitando, tanto a vida aos alunos como aos professores, e aprender através de um jogo favorece no sentido em que não é necessário estar a ler um livro, página a página, sobre o tópico e pode melhorar alguns aspetos dos alunos como criar mais interações entre os mesmos e aumentar a curiosidade sobre o tópico.