**Identificação do projeto:** APP BOSQUE UTFPR.

**Período de desenvolvimento:** 08/2020 à 08/2021

**Público alvo:** Crianças e adolescentes de idade entre 7 anos (quando inicia o estudo da habilidade EF02CI06 relacionada à botânica no 2º ano do ensino fundamental, conforme a Base Nacional Comum) e 17 anos (no último ano do ensino médio onde o ensino da botânica já é mais aprofundado e específico).

**Objetivo do projeto:** Criar um aplicativo onde primariamente estará disponível o leitor QR Code para consultas de áreas dentro do bosque, bem como história do bosque, informações das espécies encontradas naquele trajeto ou de alguma espécie específica que terá um QR Code exclusivo. O aprendizado do usuários sobre a biologia de uma forma divertida e lúdica

**Visual do app:** Paleta de cores colorida.

**Ideias:** Tela de mapa onde será possível consultar as espécies ao redor conforme a localização do usuário; Gamificação do aplicativo com objetivos, pontos, sistema de níveis, recompensas; Jogos interativos para trabalhar com educação ambiental, entre eles jogo da memória, caça ao tesouro, quiz, flashcards, Heads Up! (quem eu sou?), tabuleiro de perguntas, encontre a espécie (parecido com jogos de objetos escondidos); Ganhar pontos por tirar fotos do bosque (igual ao Google Maps) e utilizar as melhores fotos para fazer uma exposição, dando os créditos para quem capturou. Utilização dos pontos para liberar papéis de paredes de cenas da própria trilha para download, ou então jogos ou funcionalidades dentro do aplicativo.

**Acessibilidade:** Disponibilizar áudios para serem utilizados como ferramenta de apoio ao deficiente auditivo ou visual. Opção de selecionar paletas de cores contrastadas. Aumentar fonte para leitura.