| **Equipe Ciência da Computação:**  Augusto Arraga  Eduardo Reinert  Vinícius Vanelli | **Equipe Tecnologias Educacionais:**  Evelyn Silva dos Santos  Giovanna Roberta Floriano  Mayara Fatima Mazzi |
| --- | --- |
| **Nome do Aplicativo:**  Olimpíada Virtual | |
| **Indique o público-alvo a quem se destina:** Estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental – Anos Finais (6º ao 9º ano). | |
| **Informe o contexto educativo no qual será utilizado:** O jogo será utilizado em aulas de Geografia, História e Educação Física, além de projetos interdisciplinares, oferecendo uma experiência imersiva no metaverso. A proposta permite que os estudantes explorem um planisfério virtual, acessando informações sobre cinco países que já sediaram os Jogos Olímpicos, conectando conteúdos acadêmicos com tecnologia. | |
| **Aponte no mínimo quatro objetivos de aprendizagem esperados:**  a) Localizar e identificar no planisfério os países que já sediaram edições dos Jogos Olímpicos. b) Reconhecer aspectos históricos, esportivos e culturais relacionados a cada edição (medalhas, modalidades, recordes e espaços olímpicos). c) Desenvolver a habilidade de pesquisa e análise crítica sobre o impacto dos Jogos Olímpicos no país-sede. d) Estimular o aprendizado interdisciplinar, relacionando Geografia, História, Educação Física e Cultura. e) Promover a vivência de ambientes digitais no metaverso como recurso de aprendizagem inovadora. | |
| **Liste os requisitos de ferramentas de desenvolvimento, usabilidade, desempenho, plataforma e hardware necessário com sua respectiva configuração (requisitos não funcionais):**   1. **Ferramentas de Desenvolvimento**: motores de jogos (Unity/Unreal Engine), linguagens compatíveis (C#, Python, ou JavaScript) e integração com bibliotecas de realidade virtual/aumentada. 2. **Usabilidade**: interface intuitiva, com navegação acessível para estudantes do Ensino Fundamental, incluindo ícones, tutoriais interativos e feedback visual/auditivo. 3. **Desempenho**: carregamento rápido de ambientes, baixa latência em interações, suporte a múltiplos acessos simultâneos em rede escolar. 4. **Plataforma**: compatibilidade com sistemas operacionais Windows, macOS e dispositivos móveis (Android/iOS). 5. **Hardware Necessário**: computadores ou notebooks com mínimo de 8GB RAM, processador i5 ou equivalente, placa gráfica dedicada (NVIDIA GTX 1050 ou superior) e óculos de realidade virtual compatíveis (ex.: Meta Quest, HTC Vive). 6. **Acessibilidade**: suporte a legendas, áudio descritivo e controles alternativos (teclado, mouse e controladores de VR). | |
| **Enumere as principais funções (requisitos funcionais) do aplicativo (no mínimo cinco)?**   1. **O usuário pode** explorar um planisfério virtual em 3D, navegando entre diferentes países que já sediaram os Jogos Olímpicos. 2. **O usuário pode** acessar conteúdos multimídia (vídeos, imagens e textos) sobre a história, os esportes e a cultura olímpica de cada país. 3. **O usuário pode** participar de minijogos educativos relacionados às modalidades esportivas olímpicas. 4. **O usuário pode** realizar pesquisas guiadas no ambiente virtual, comparando dados históricos e esportivos. 5. **O usuário pode** registrar descobertas em um diário virtual, compartilhando com colegas e professores. 6. **O usuário pode** interagir com avatares de colegas em ambientes colaborativos no metaverso. 7. **O usuário pode** receber feedback automático (pontuação, medalhas digitais ou conquistas) conforme o progresso. | |
| **Desenhe e anexe as principais telas do aplicativo, associando-as aos requisitos funcionais:**  Mapa  O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.Diagrama  O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto. | |