**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS**

**PROGRAMA INSTITUCIONAL DE EXTENSÃO – PROGEX/UEA**

|  |
| --- |
| RELATÓRIO DE ATIVIDADE MENSAL – PROGEX/BOLSISTA |
| **Unidade Acadêmica: Escola Superior de Tecnologia** |
| **Bolsista: Marcos Guibson Santos da Silva** |
| **Título do Projeto: Aprendendo a programar por meio do desenvolvimento de jogos utilizando o Scratch** |
| **Número SISPROJ:** **22856** |
| **Coordenador (a) do Projeto: Marcela Sávia Picanço Pessoa** |
| **Área: Ciências exatas, Computação** |
| **Mês/Ano de referência: Outubro/2019** |
| ATIVIDADES DESENVOLVIDAS |
| Durante as atividades do mês de Outubro, foram realizadas atividades voltadas para o processo de ideação e criação de um software educacional. Dentre as atividades realizadas, destacam-se:   * Ideação do jogo: esta atividade consistiu na escolha da temática ao qual o software busca ajudar de forma lúdica para o aprendizado do tema abordado. * Criação e Ideação do Paper Prototype: esta atividade foi voltada para a criação e ideação de como será o game, servindo como um primeiro protótipo de baixa fidelidade, onde neste já seriam mostrados os funcionamentos básicos da mecânica do jogo e seu processo de aprendizagem. * Validação de prototipo de baixa fidelidade: Nesta espata foram apresentadas as ideias de jogos a professora responsável pela disciplina de Fundamentos de Software Educacional(FSE), no qual foram passadas críticias construtivas a respeito do game. O processo repetiu algumas veses até a aprovação do mesmo ao passo em que o GDD(Game Design Document) é elaborado. Durante esta etapa, foram realizados alguns testes correlacionados a mecânica do game e sua interface, dentre estes destacam-se dois acontecimentos: * Testes realizado em sala: esta atividade teve como objetivo realizar testes de mecânica e jogabilidade entre os alunos da disciplina de FSE, ao passo que durante a interação, os mesmos davam dicas e ideias de como aprimorar o jogo. * Testes realizado na SNCT: esta atividade teve como objetivo realizar novos testes utilizando o protótipo de baixa fidelidade em uma amostra de jogos na Semana Nacional de Ciência e Tecnologia na UEA/EST, contudo com uma melhor interface gráfica dos elementos do jogo. Durate esta etapa, foram elaborados teste para avaliar a qualidade dos jogos educacionais em termos de usabilidade do jogador do ponto de vista dos alunos, para issso, foram utilizados os testes do MEEGA+ e o SAM. Estes testes tem como objetivo proporcionar a intrutores e pesquisadores avaliar a qualidade dos jogos educacionais de maneira eficaz e eficiente na prática. * Protótipo de média fidelidade: esta etapa consiste no processo de transmitir a ideia que já foi consolidada no papel para um interface digital através de um engine de desenvolvimento, neste caso foi utilizado o Unity 3D. |
| |  |  | | --- | --- | | 1. **Apresentação dos jogos** | 1. **Testes de gameplay** | |