

## Blortz

Beatriz Tiemi Hashimoto - 200238  
Larissa Marques Molina - 200681  
Matheus Carvalho Patriarca de Paschoa - 200347

Rafael Henrique Lavagnini - 200767  
Yuri Carlos Achnitiz Batista Belinski - 200262

Professores: Kleber de Jesus Dias e Diego Aparecido Carvalho Albuquerque

### INTRODUÇÃO

A Realidade aumentada é uma forma de sobrepor imagens, vídeos, jogos e gráficos em nossa realidade através da câmera do celular ou óculos específicos. Esse recurso é utilizado para criar experiências mais ricas e interativas.

Com a realidade aumentada é possível unir a tecnologia a educação para que assim, aprender algo seja divertido e mais interessante, fazendo com que cada vez mais pessoas se interessem por assuntos distintos.

Figura 1 – Exemplos de Realidade Aumentada



Fonte: Pollux



Fonte: Projetou

### JUSTIFICATIVA

- O ensino de programação enfrenta vários desafios, entre eles os métodos utilizados, que em muitas das ocasiões são considerados maçantes e desestimulantes para os alunos.

### OBJETIVOS

- Criar um jogo acessível para todas as idades.
- Melhorar o ensino de programação com abordagens inovadoras e esforços significativos para promover a diversidade e inclusão na área da programação.

### ORÇAMENTO

- Considerando uma equipe com cinco integrantes, levariam cerca de 80 horas para a realização do jogo.
- Com cada integrante recebendo R\$40,00 por hora o orçamento total do jogo seria de R\$16.000,00

### RESULTADOS E VALIDAÇÃO

Blortz é um jogo que combina a realidade aumentada com o aprendizado de conceitos básicos de programação e raciocínio lógico. O objetivo principal do jogo é fazer o Blortz atravessar o labirinto mostrando através de cards qual a direção que o personagem deve seguir.

Figura 2 - Blortz.



Fonte: Reddit.

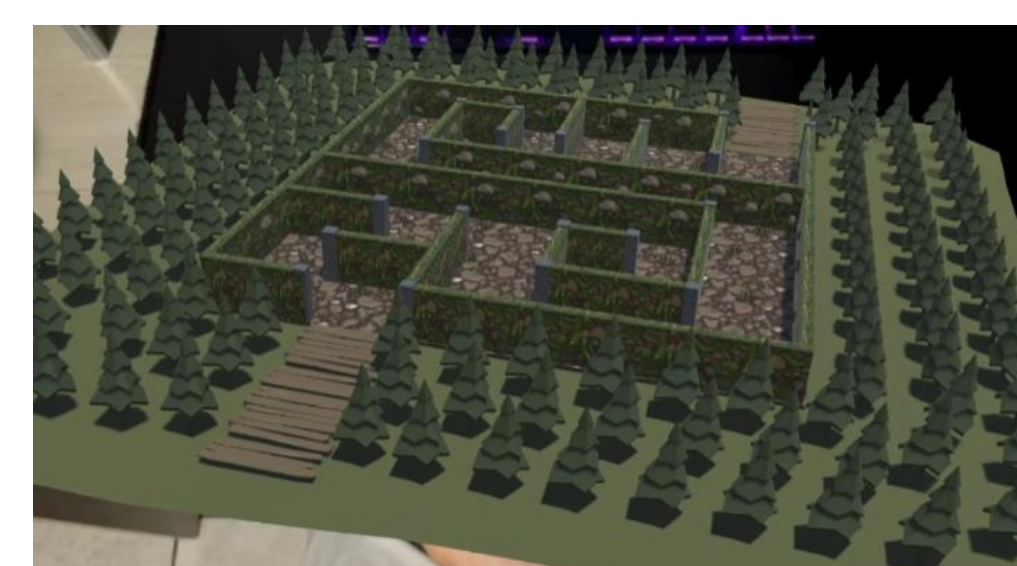
Ao atravessar o labirinto o usuário poderá aprender sobre estruturas de repetição e vetores, pois, poderá ver como seria a representação de sua movimentação por meio da programação.

Figura 2 - Labirinto.



Fonte: Elaborado pelos alunos.

Figura 3 – Jogo em Realidade Aumentada.



Fonte: Elaborado pelos alunos.

### CONCLUSÃO

A Realidade aumentada é uma forma didática e descontraída para se aprender sobre diversos assuntos, até mesmo a programação. Com o passar do tempo mais pessoas vem se interessando pela área da tecnologia, desta forma é possível utilizar da própria tecnologia em prol da educação.

### AGRADECIMENTOS

Agradecemos a Facens e aos professores Kleber e Diego por todo o suporte no desenvolvimento deste projeto.