

ICEVENTURE – UMA AVENTURA COMO CLT DE UMA BARRAQUINHA DE SORVETES

Alan Cruz Roza – 200904

Ana Julia da S. Moraes – 200716

Felipe Eler de Oliveira Machado – 200738

Matheus H. S. Zacarias – 200064

Vinicius Ferreira Gomes– 200603

Professor Orientador: Kleber de Jesus Dias

INTRODUÇÃO

O cenário digital está transformando o futuro, moldando desde a educação até o mercado de trabalho. Em meio a esse avanço, a linguagem da programação pode parecer complexa e inacessível, afastando muitos jovens e crianças de explorar seu potencial neste ambiente. Este projeto busca tornar a programação envolvente e divertida, proporcionando uma experiência única.

Figura 1. Cartas do jogo.



Fonte: Elaborado pelos autores.

JUSTIFICATIVA

O projeto visa fomentar e auxiliar jovens e crianças a aprender programação de uma forma envolvente e divertida.

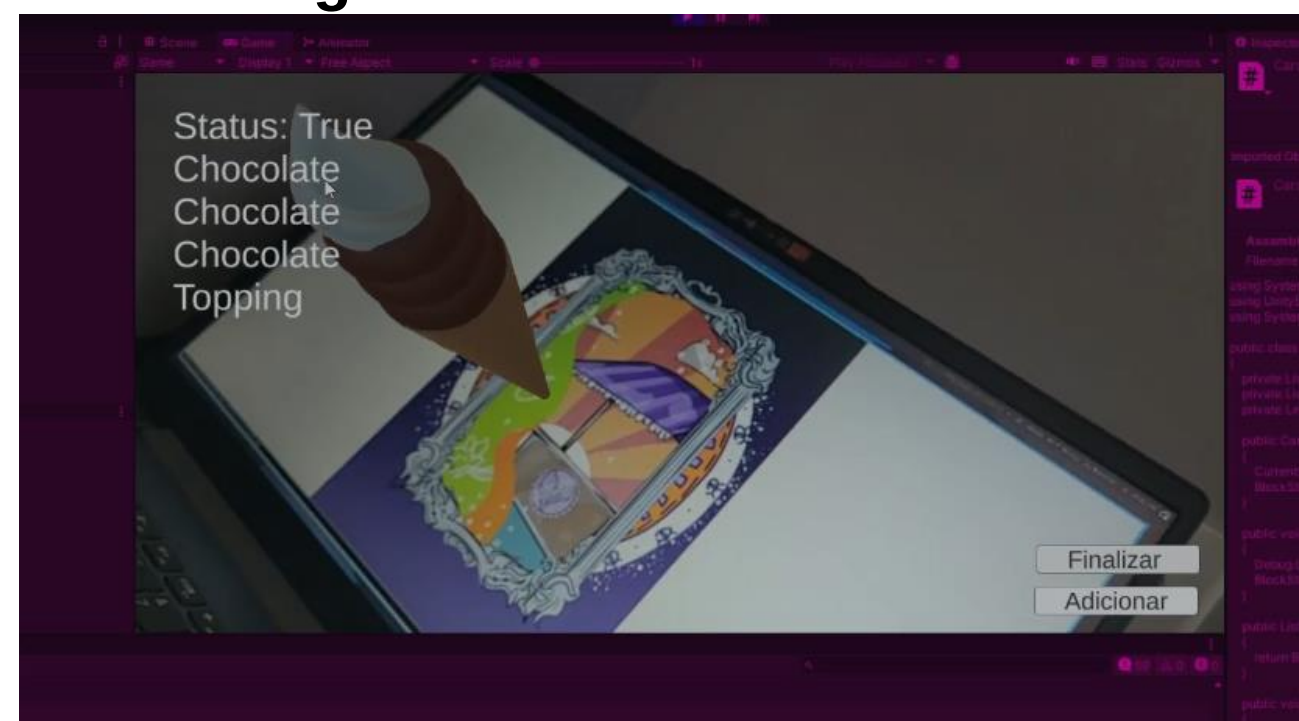
OBJETIVOS

- Conscientizar sobre a importância do aprendizado de programação.
- Informar de maneira lúdica sobre conceitos de algoritmos e lógica de programação.
- Construir uma ferramenta de aprendizado utilizando realidade aumentada.
- Mostrar a programação como uma habilidade divertida e valiosa.
- Expor a próxima geração a um ambiente educativo inovador.

RESULTADOS E VALIDAÇÃO

A avaliação interna deste MVP, conduzida pelos desenvolvedores, focou na integração fluida da realidade aumentada e na experiência do usuário utilizando cartas como mecânica de jogo. O desempenho da aplicação durante os testes apontam para uma interação positiva. Esta análise norteará melhorias futuras, garantindo que o projeto mantenha padrões de qualidade elevados.

Figura 2. Fase desenvolvida.



Fonte: Elaborado pelos autores.

ORÇAMENTO

Tabela 1. Custos do projeto.

Descrição	Horas	Valor/ Hora	Valor Total (em R\$)
Equipe de desenvolvimento	90	R\$ 72,00	R\$ 6.480,00
Equipe de desenho	60	R\$ 45,27	R\$ 2.716,20
Impressão	N/A	N/A	R\$ 70,00
Total Gastos no projeto			R\$ 9.266,20

CONCLUSÃO

Ao concluir este projeto, fica claro que a iniciativa de unir aprendizado de programação e diversão foi bem-sucedida, em grande parte, pela integração de realidade aumentada.

O encerramento deste MVP é, na verdade, um ponto de partida para futuras melhorias visando expor a próxima geração a um ambiente educativo e inovador.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos pela oportunidade de realizar o projeto e por todos os envolvidos nisso.