

Desafio Jovem Engenheiro

Desafio 2. 2

União Calculênica

(Manuele S. Christófalo, Edgar da Silva Belo Neto,
Brenda Pinotti e Rahilly Machado)

Desafio 2. 2

Desenvolver uma aplicação que tenha como motivação ser uma ferramenta que divulgue o projeto ACT.

- LINK DA APLICAÇÃO -

<https://scratch.mit.edu/projects/426662039>

- EXPLICAÇÃO -

Com o objetivo de disseminar as práticas e o projeto ACT (Aprendizado, Criatividade e Tecnologia), decidimos criar um jogo de Escape Room, no qual, para cada etapa que leva à fuga, o jogador desenvolve e põe em prática uma habilidade útil para o pensamento computacional. Além disso, o próprio jogo é uma exemplificação do que é possível fazer através do ACT e do que é ensinado e estimulado pelo mesmo.

No final da aplicação, após a conclusão de todos os desafios, explicamos o que é o ACT, exemplificamos projetos que se relacionam com o programa e como o nosso jogo se aplica nele; tornando-se, assim, uma ferramenta de divulgação. Ademais, citamos as redes sociais do Desafio Jovem Engenheiro, do laboratório LIAG e da própria equipe.

Vale destacar, também, que TODO o design foi feito pela equipe União Calculênica, através do Photoshop.