

1. Título do Programa de Computador:

Jogo Educativo SALVE A NAVE

Autores/Inventores: Arthur Soares Palladino; Dorotéa Vilanova Garcia; Marlon Correia Bomfim Júnior; Ricardo Tavares Alexandre.

Número do Registro emitido pelo INPI: BR 51 2024 004573 2

Área do Conhecimento: Educação e Ensino.

A Inovação foi patenteada

Data da Concessão: 03/12/2024

Descrição Técnica: Linguagens de programação utilizadas: C-Sharp

Principais funcionalidades: Este programa foi construído com a finalidade de oferecer fases de desafios de um jogo educacional e lúdico onde o agente pode interagir com personagens para que estes cumpram determinadas tarefas as quais relacionadas com áreas do conhecimento. O Programa Jogo Educativo SALVE A NAVE tem como objetivo criar um ambiente de entretenimento e de conhecimento expondo temas educacionais para alunos de primeiro grau, e de grau médio.

Diferenciais em relação a softwares existentes: O programa Jogo Educativo SALVE A NAVE foi desenvolvido utilizando linguagem de programação moderna, o que oferece recursos computacionais para que os alunos tenham uma boa interação com o tema proposto e apresenta recursos para que os professores possam avaliar o desempenho de seus alunos sobre o conhecimento adquirido através de diversas fases.

Finalidade e Aplicação: O objetivo da Unisanta é promover Transferência de Tecnologia através de licenciamento ou de cessão e está e aberta a receber propostas para obtenção de recursos para avanço nesta pesquisa.

Setores onde pode ser usado: Educação; Informação e Comunicação; Artes, Cultura, Esporte e Recreação

Aplicações: Atividades Educacionais e Lazer