

## **6. Título do Programa de Computador:**

Jogo Educativo MazeCAVE II

**Autores/Inventores:** Andreas William Porcel (Aluno de Graduação); Dorotéa Vilanova Garcia (Docente do PPGEMec); Kaio Marques dos Santos (Aluno de Graduação); Luiz Phillip Dantas Menezes (Aluno de Graduação); Raquel Galhardo de Carvalho Lopes Araújo (Discente do PPGEMec).

**Número do Registro emitido pelo INPI:** BR 51 2023 001954 2

**Área do Conhecimento:** Educação e Ensino.

A Inovação foi patenteada

Data da Concessão: 11/07/2023

### **Descrição Técnica:**

Linguagens de programação utilizadas: C-Sharp

**Principais funcionalidades:** Este programa foi construído em segunda versão com a finalidade de oferecer novas fases de desafios de um jogo educacional e lúdico onde o agente pode interagir com dois personagens para que estes cumpram determinadas tarefas. O Programa Jogo Educativo MazeCAVE 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 MazeCAVEII 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.

**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.