

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

Jogo Educativo MazeCAVE

**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 001093 6

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

A Inovação foi patenteada

Data da Concessão: 25/04/2023

### **Descrição Técnica:**

Linguagens de programação utilizadas: C-Sharp

**Principais funcionalidades:** O programa Jogo Educativo MazeCAVE foi construído com a finalidade de oferecer um jogo educacional e lúdico onde o agente pode interagir com dois personagens para que estes cumpram determinadas tarefas objetivando criar um ambiente de entretenimento e de conhecimento. O programa está programado para que os personagens se envolvam com temas educacionais próprios para alunos de primeiro grau e de grau médio.

**Diferenciais em relação a softwares existentes:** O programa Jogo Educativo MazeCAVE foi desenvolvido utilizando linguagem de programação moderna, o que oferece recursos computacionais para que os agentes tenham uma boa interação e os professores possam avaliar o desempenho de seus alunos sobre o aprendizado do tema exposto.

**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.