



Título: Uso de Game-based Learning e Realidade Aumentada no Ensino de Ciências da Computação

Data: 26/04/2019

Horário: 08:00h

Local: Hall do Centro de Ciências - Bloco 902

Resumo:

O trabalho irá abordar o uso da metodologia de ensino Game-based Learning (GBL), com uso de tecnologia de Realidade Aumentada (RA) no ensino de computação. Iremos aplicar os princípios de Design Centrado no Usuário (DCU) para desenvolver uma ferramenta para a criação das práticas de ensino em RA com uso de GBL. O propósito da ferramenta é dar autonomia para professores na criação de novas práticas. Tanto a ferramenta quanto o jogo criado serão submetidos a avaliações de usabilidade.

Defesa de Qualificação de Dissertação: Cecília Lis Costa

Escrito por Secretaria MDCC

Qua, 24 de Abril de 2019 00:00

Banca:

- Prof. Dr. Windson Viana de Carvalho (MDCC/UFC - Orientador)
- Prof. Dr. Alysson Diniz dos Santos (UFC)
- Prof. Dr. Fernando Antonio Mota Trinta (MDCC/UFC)