BIG | Building Inclusive environments for all Generations

EM DESTAQUE

Karin Stiehr (ISIS, Frankfurt), parceira do projeto e iniciadora do projeto BIG: ela revela como surgiu a ideia de fazer uma candidatura para o jogo BIG e quais são suas experiências com o projeto até agora.

Javier Ganzarain e Willeke van Staalduinen (AFEdemy) são os coordenadores do projeto BIG. Nesta entrevista, apresentam os principais objetivos do jogo BIG e dão suas opiniões sobre como o projeto será.

SOBRE O PROJECTO

SOBRE

O projeto BIG jogo educacional é um projeto Europeu Erasmus+ que se foca na inclusão social. No projeto irá ser desenvolvido um jogo virtual bidimensional.

O jogador pode enfrentar e resolver desafios das personagens no jogo, como a habitação inacessível para cadeiras de rodas, transporte de bens num carro enquanto se cuida de uma criança ou ir a um restaurante quando se tem problemas de visão. Irá ser desenvolvida uma metodologia de workshops e formação e um manual para a utilização do jogo em sessões de formação.

RESULTADOS DO PROJECTO

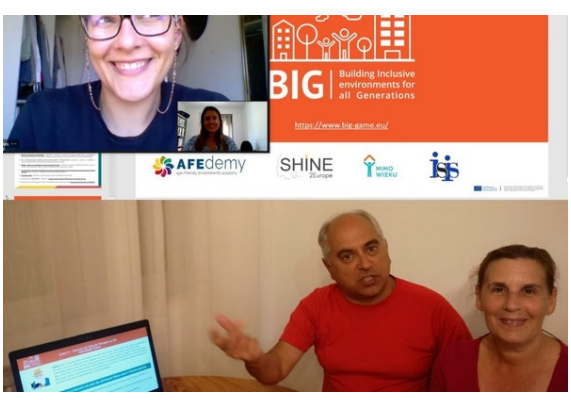
- Jogo 2D online educativo para jogadores individuais. O jogo BIG contém cinco personagens com diferentes tipos de circunstâncias: problemas de mobilidade, demência, gravidez, isolamento social e cuidador de crianças. As personagens podem ser encontradas em diferentes situações em cinco locais, tais como: apartamento, supermercado com um restaurante no mesmo espaço, paragem de autocarro, parque com parque infantil e centro de saúde e apoio social. Cada personagem enfrenta alguns desafios. Para ajudar a personagem na resolução dos desafios, o jogador tem de cumprir tarefas como responder a perguntas, jogar um quiz ou mover itens. A personagem fornece feedback ao jogador e atua em conformidade. A diversão a jogar e o desejo de resolver níveis para alcançar um certificado de perito global atrairão o jogador para continuar e finalizar o jogo.
- Metodologia de workshop e manual do formador. Para aumentar o impacto da aprendizagem, o jogo pode ser jogado em workshops com orientação de formadores ou professores.

LEIA A FOLHETO DO PROJETO

O QUE FIZEMOS ATÉ AGORA

O PROJETO BIG TEM O OBJETIVO DE PROMOVER A INCLUSÃO SOCIAL ATRAVÉS DE UM JOGO VIRTUAL

A SHINE 2Europe reuniu arquitetos, designers, um administrador hospitalar e vários funcionários públicos de diferentes serviços para validar as cenas de um jogo virtual que tem como principal foco a inclusão social.



SEGUNDO WORKSHOP ONLINE SOBRE O DESENVOLVIMENTO DO JOGO

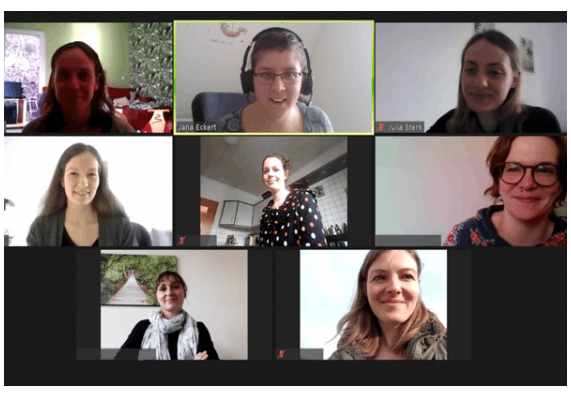
A 10 de junho de 2021, o segundo workshop online sobre desenvolvimento de jogo aconteceu na Alemanha, conduzido pela ISIS, parceiro alemão do projeto. O objetivo do workshop foi examinar e discutir ideias para as cenas que ocorrem numa paragem de autocarro.

BIG APRESENTADO NO SIMPÓSIO INTERACÇÕES, EM PORTUGAL

A SHINE 2Europe apresentou o projeto BIG a mais de 200 pessoas no Simpósio Interações em Portugal, incluído numa discussão sobre os desafios do envelhecimento no mundo digital.

PRIMEIRO WORKSHOP ONLINE SOBRE O DESNVOLVIMENTO DO JOGO

O primeiro workshop online sobre o desenvolvimento do jogo ocorreu em 19 de fevereiro de 2021, na Alemanha, conduzido pelo parceiro do projeto ISIS. O objetivo foi reunir e avaliar ideias para possíveis conteúdos de jogos BIG relacionados com a personagem do jogo “mulher grávida”.



IDEIAS PARA DESENVOLVER CENÁRIOS DO JOGO

A Mimo Wieku, parceira polaca do projeto, ficou responsável por elaborar cenários para o jogo BIG em 5 locais envolvendo um pai com uma criança pequena. Em março de 2021 ocorreu um workshop para discutir os desafios que os pais enfrentam ao cuidar de crianças pequenas. A Mimo Wieku convidou indivíduos que correspondem ao perfil do personagem: homens que cuidam de uma criança de 2 a 5 anos.

NA HOLANDA, WORKSHOP EM VÁRIAS SESSÕES PARA REVER CENAS DO JOGO BIG

Na Universidade de Ciências Aplicadas de Haia, foi organizado um workshop para avaliar e validar duas das cenas do BIG Game. Aqui, pessoas com origens diferentes, variando entre enfermeiras, assistentes sociais, professores e alunos, discutiram as cenas que foram criadas para os diferentes personagens em dois locais do jogo: o parque e o supermercado.

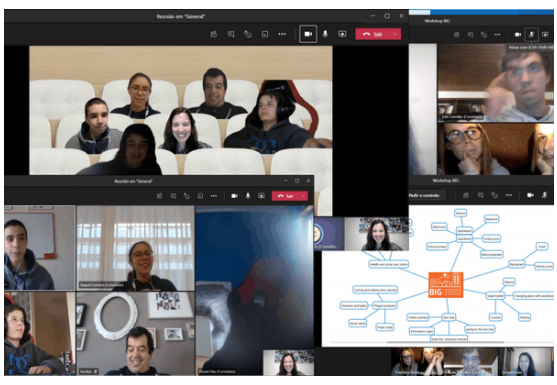
ESTUDANTES ENVOLVIDOS NA RECOLHA DE EXPERIÊNCIAS DE PESSOAS COM DEMÊNCIA E IDOSOS COM LIMITAÇÕES FÍSICAS

Estudantes de diferentes áreas da Universidade de Ciências Aplicadas de Haia ajudaram a reunir experiências de pessoas com demência. A equipa incluiu alunos de enfermagem e alunos com formação técnica. As entrevistas foram realizadas com pessoas com demência, juntamente com seus cuidadores informais. Os alunos perceberam como os cuidadores informais podem sentir uma carga emocional e como as pessoas com demência podem sentir as dificuldades de falar sobre eles sem eles.

WORKSHOPS COM TEENAGERS

A SHINE 2Europe realizou dois workshops com adolescentes para melhor compreender as suas necessidades, no âmbito do BIG - Construindo Ambientes Inclusivos para Todas as Gerações.

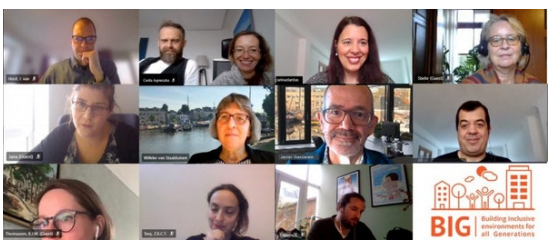
Por estarem em confinamento, o que falta mesmo é ter um lugar para estar com os amigos!



QUANDO NOS ENCONTRÁMOS

REUNIÃO DE LANÇAMENTO DO BIG

A reunião de lançamento do projeto BIG ocorreu online no dia 3 de dezembro de 2020 com a participação de todos os parceiros do projeto



QUEM SOMOS

AFEdemy age-friendly environments academy · MIMO WIEKU · ISIS · SHINE 2Europe · THE HAGUE UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.