



Newsletter Janeiro 2023

Projeto EASIER quer promover atividade física e redução do sedentarismo da população

Promover a atividade física e redução dos comportamentos sedentários da população, nomeadamente aquela com excesso de peso e problemas de obesidade, é o objetivo do projeto EASIER - hEalth And wellneSs promotIng game platfoRm.

Este projeto de I&D na área da Tecnologia em Saúde tem como base a criação de uma plataforma digital integrada (PDI), com características inovadoras, com recurso à gamificação, à teoria da diversão e à ligação com o território.

As fases do projeto, que se encontra ainda em fase de desenvolvimento, podem ser acompanhadas através do *website* oficial do projeto.

Obrigado,
A equipa EASIER

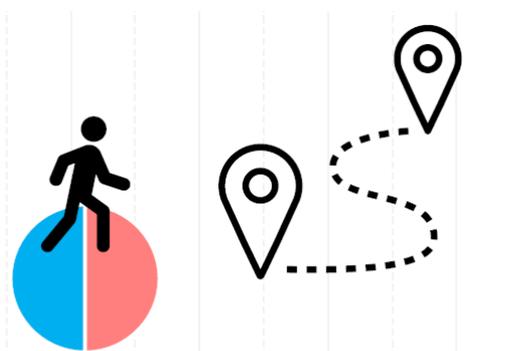
Site oficial EASIER

A estratégia e a solução

A estratégia do Projeto EASIER passa por assegurar uma liberdade de escolha dos trilhos que cada jogador poderá utilizar, para participar no jogo, assumindo que o jogo será constituído por duas componentes, interligadas e indissociáveis.

As duas componentes do jogo

Uma **primeira componente**, que corresponde ao conjunto de exercícios físicos que cada jogador terá de realizar, de acordo com o seu perfil e que são definidos automaticamente pela Plataforma, de acordo com os parâmetros de avaliação decorrentes da matriz de impacto dos contributos individuais e combinados de cada desafio (exercício).



A **segunda componente** corresponde ao jogo digital interativo, que passa a poder ser jogado em qualquer lugar, e em qualquer momento, desde que sejam respeitadas algumas restrições. A primeira restrição é o acesso de cada jogador, que só é permitido pela plataforma, depois do mesmo ter acumulado um conjunto mínimo de pontos, que são obtidos através do seu desempenho na realização da componente de exercícios físicos.



A liberdade de escolha

Com esta solução conjugada, obtém-se um elevado grau de liberdade para cada jogador, quer na realização da componente física, quer na componente digital, do ponto de vista de onde e quando.

Os promotores do projeto acreditam que esta solução torna o jogo muito mais atrativo, sendo facilmente replicada e sobretudo, aumentada.

Isto porque é possível aumentar quase indefinidamente o número de trilhos/percursos a realizar - eliminando a sua monotonia - bem como o número de desafios e níveis do jogo digital e, por essa razão, a sua duração.

O que se acredita, contribuirá para uma maior fidelização do público-alvo, o que será ainda testado nesta fase de desenvolvimento do projeto.



Deliverables

Estado atual das atividades desenvolvidas no projeto

Neste período foram desenvolvidas e concluídas várias tarefas incluídas nas Atividades 3 e 4 do projeto, tendo sido possível apresentar os respectivos entregáveis tal como previsto.

Atividade 3 - Desenvolvimento dos módulos da plataforma de jogo

Esta atividade tem como objetivo o desenvolvimento da plataforma digital integrada e aplicação móvel para sistema operativo Android, segundo estudos e requisitos levantados na atividade A2, pelos parceiros, em cada uma das suas vertentes de saber (tecnologia, motricidade física e narrativa jogos).

A definição da plataforma, inicia-se pela estruturação da arquitetura sistema backend e aplicação dispositivo móvel, módulos de gestão e serviços de suporte à dinâmica jogo.

Além da componente de desenvolvimento de produto software, é objetivo desta atividade o enfoque na camada de representação dos conceitos inerentes ao jogo, com especial destaque ao perfil do jogador, modelização dos trilhos, exercícios e narrativa, partes essenciais para a experiência imersiva vertida na app digital android.

Atividade 4 - Construção do Protótipo

Esta atividade tem como objetivo identificar e mapear os percursos (rural e urbano) que servirão de cenário à realização do jogo, constituindo uma componente fundamental do desenvolvimento do protótipo, sucedendo-se a adaptação de conteúdos, mapping e storytelling, produzidos no WP3, à realidade física dos percursos identificados.

Entregáveis

Neste período foi possível apresentar os seguintes entregáveis públicos do projeto EASIER que estavam previstos:

- E.3.2. Plataforma backend EASIER - Estado: **concluído**.
- E3.3. Manual administração plataforma e módulos de gestão – Estado: **concluído**.
- E3.4. Modelo a implementar na plataforma jogável - Estado: **concluído**.
- E3.5. Gold Master do jogo-tipo, finalizado e pronto para passar à fase seguinte - Estado: **concluído**.
- E3.7. App digital Android EASIER - Estado: **concluído**.
- E3.8. Manual App digital Android EASIER - Estado: **concluído**.
- E.4.1. Metodologia e processo tipo de seleção de circuitos urbanos e/ou naturais e desafios tipo - Estado: **concluído**.

SIGA-NOS!

Pode acompanhar o projeto **EASIER** através das plataformas de redes sociais onde serão disponibilizados conteúdos em conformidade com a natureza de cada plataforma.



Facebook Instagram YouTube

Visite o website do projeto EASIER

Contacte-nos

