

PLAY: Play, Learn, fight back Anxiety



Descrição do projeto PLAY

A ansiedade entre os jovens está a tornar-se num problema comum que muitos estudantes têm que enfrentar e superar durante a sua vida académica. É agora mais importante do que nunca promover a saúde mental positiva nos jovens de uma forma compreensível, confiável e acessível. O projeto PLAY é um projeto financiado pelo programa Erasmus+ sendo o acrónimo para “Play, Learn, Fight Back Anxiety”. O objetivo principal do projeto consiste em ajudar os estudantes universitários a prepararem-se melhor para as atividades curriculares universitárias e ajudá-los a reduzir o seu nível de ansiedade. O PLAY desenvolveu uma ferramenta inovadora de *gamificação* baseada em cenários com os quais os estudantes universitários podem envolver-se e interagir num mundo virtual 3D (3DVW).

Parceria

O projeto PLAY é coordenado pela Universidade de Patras (Grécia), com a contribuição de diversos parceiros europeus do Chipre, da Irlanda e de Portugal. Os parceiros do projeto são:

- Universidade de Patras (Grécia)
- Optionsnet (Grécia)
- Open University of Cyprus (Chipre)
- Instituto Universitário da Maia (Portugal)
- Institute of Child Education and Psychology (Ireland)

O Projeto PLAY simula cenários da vida real que familiarizam os alunos com diferentes situações stressantes, ajudando-os lidar com a ansiedade que poderão enfrentar durante as suas vidas académicas. Ao entrar no ambiente, os alunos serão confrontados com uma série de "adversários" que caracterizam diferentes tipos de ansiedade e padrões de pensamento (personalização, pervasividade, permanência).





Aconteceram progressos significativos desde o início do projeto. O ambiente virtual 3D já se encontra operacional e em fase de realização de testes piloto.

Narrativas do Play 3DVW

No PLAY 3DVW, os jogadores encontram numerosos NPCs (personagens não jogáveis) tratando-se de estudantes ou treinadores. A narrativa do jogo orbita em torno de um *campus* onde os alunos foram "infetados" com uma "doença" estranha. Os sintomas são suor, tremores, palpitações cardíacas, respiração pesada, incapacidade de se concentrar e pensar de forma clara. Os jogadores têm a "missão" de encontrar e ajudar os alunos que estão "infetados". Os "infetados" estarão a gerar uma energia negativa e a perturbar a vida no campus. O jogo começa com um cenário de tutoria (cenário 0), para que os jogadores possam aprender a mover-se e interagir com o 3DVW. Os cenários do jogo já se encontram finalizados, assim como a versão beta do projeto, tendo recentemente tido início os testes piloto do 3DVW.

Redes Sociais e WebSite

Através da subscrição no canal YouTube, pode assistir a futuros vídeos do PLAY: [Play.erasmus Youtube/](https://www.youtube.com/channel/UC...)
Informações adicionais serão partilhadas no site do PLAY: www.play2fightanxiety.eu/
Fotografias do projeto poderão ser encontradas no Instagram: [Reprodução.erasmus instagram/](https://www.instagram.com/Reprodução.erasmus_instagram/)
Artigos relacionados e notícias do projeto poderão também ser encontrados na página FB do projeto: [Play.erasmus facebook/](https://www.facebook.com/Play.erasmus_facebook/)

Com o apoio de:

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui um aval do seu conteúdo, que reflete unicamente o ponto de vista dos autores, e a Comissão não pode ser considerada responsável por eventuais utilizações que possam ser feitas com as informações nela contidas.

Os cenários do jogo já se encontram finalizados, assim como a versão beta do projeto e, mais recentemente, arrancou o teste piloto do 3DVW



