

PLAY: Play, Learn, fight back Anxiety



Descrição do projeto PLAY

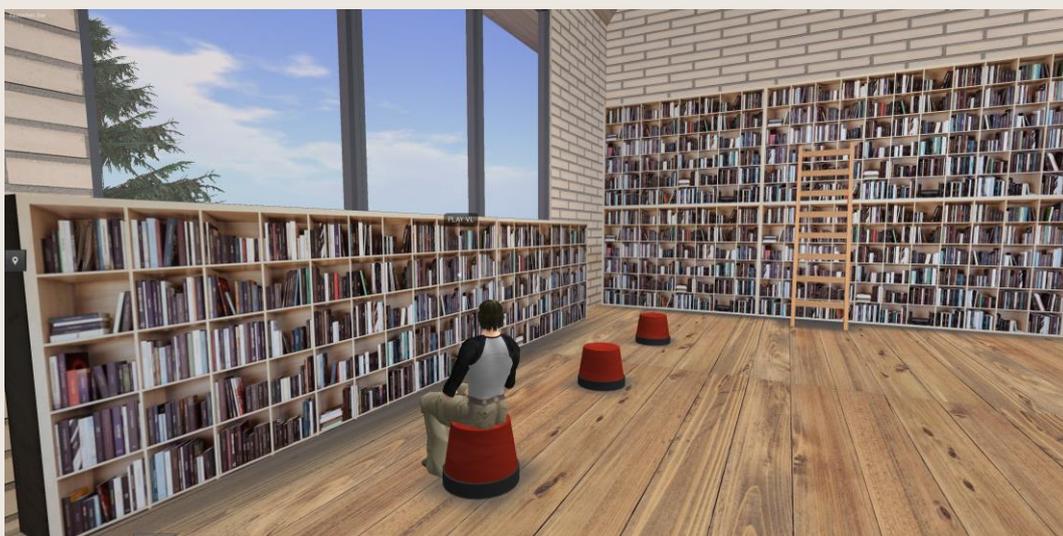
A ansiedade entre os jovens universitários está a tornar-se um problema comum, que muitos alunos têm de enfrentar e superar ao longo da sua vida académica. É mais importante do que nunca promover a saúde mental nos jovens, de uma forma que seja compreensível, confiável e acessível. O projeto PLAY é um projeto financiado pelo programa Erasmus+ e significa Play, Learn, Fight back Anxiety. Os objetivos principais do projeto são ajudar os estudantes universitários a se prepararem melhor para as atividades académicas (aulas, exames, etc.) e ajudá-los a reduzir a ansiedade decorrente dessas atividades. O PLAY desenvolveu uma ferramenta inovadora, baseada em cenários e com a qual os estudantes universitários podem interagir através do mundo virtual 3D (3DVW).

Parcerias

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

- University of Patras (Greece)
- Optionsnet (Greece)
- Universidade da Maia (Portugal)
- Open University of Cyprus (Cyprus)
- Institute of Child Education and Psychology (Ireland)

O projeto PLAY simula cenários da vida real para familiarizar os alunos com várias situações stressantes e como lidar com a ansiedade que podem vir a enfrentar durante a sua vida académica. Os alunos entrarão no ambiente virtual e serão confrontados com uma série de "adversários", que caracterizam diferentes fontes de ansiedade, sintomas e padrões de pensamento associados (personalização, difusão, permanência).





Catorze meses após o início do projeto, já se fez um progresso significativo. O desenvolvimento do ambiente virtual 3D já está operacional e em fase de pilotagem.

História dos cenários PLAY 3DVW

No mundo virtual PLAY (3DVW), os jogadores encontram vários personagens não-jogadores (ou NPCs), geralmente alunos ou treinadores. A história do jogo gira em torno de um campus onde os alunos foram "infectados" com uma "doença" estranha. Os sintomas são sudorese, tremores, palpitações cardíacas, respiração pesada, incapacidade de se concentrar e pensar com clareza. Os jogadores têm uma "missão", encontrar e ajudar os alunos que estão "infectados". Os "infectados" estão a criar energia negativa e a perturbar a vida no campus. O jogo começa com um cenário "tutorial" (cenário 0), para que os jogadores aprendam como se mover e interagir com 3DVW. Os cenários do jogo estão agora prontos, bem como a versão beta do projeto e o teste piloto do 3DVW já começou.

Redes Sociais e Website

Subscreve o nosso canal do YouTube permite assistir a vídeos do PLAY:

[Play.erasmus Youtube/](https://www.youtube.com/channel/UC...)

Podes obter informação adicional e atualizada no website do PLAY:

www.play2fightanxiety.eu/

Podes encontrar fotos no Instagram do PLAY:

[Play.erasmus instagram/](https://www.instagram.com/play.erasmus/)

Artigos relacionados e notícias podem ser consultadas no FB do PLAY:

[Play.erasmus facebook/](https://www.facebook.com/play.erasmus/)

Os cenários do jogo estão agora prontos, bem como a versão beta do projeto e o estudo piloto do 3DVW já começou

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.

