

## GT-Remar Recursos educacionais multiplataforma e abertos na rede



### EQUIPE

#### Coordenadores:

Delano Medeiros Beder  
Joice Lee Otsuka

#### Projetistas:

Marcos Tsuda  
Rogério Augusto Bordini

### Desenvolvedores:

Douglas A. Martins Barbino  
Gustavo do Carmo Braghim  
Hugo Leonardo M.A. de Barros  
Lucas Yuji Suginoshita Acirole  
Luiz Valério Neto  
Pedro Henrique Romaoli Garcia  
Thiago Morano da Silva

### Parceiros:

Instituto Federal de São Paulo  
Universidade Estadual de Campinas  
Universidade Federal de Santa Catarina  
Universidade Federal de São Paulo

### SITE

remar.dc.ufscar.br

### CONTATO

Gerência do Programa de GT-RNP: ggt@rnp.br

## DESCRIÇÃO

O GT-Remar encontra-se no contexto dos Grupos de Trabalho Temáticos em EaD na RNP, com o subtema Universidade Aberta Online, e tem como intuito prover uma plataforma *web* de customização de jogos educacionais abertos. O acesso aberto a recursos educacionais é um requisito essencial para a educação democrática, de qualidade, sustentável e aberta, em qualquer modalidade (presencial, a distância, híbrida) e em todos os níveis de formação. Além do acesso, a autoria, o reuso, a adaptação e a redistribuição de recursos educacionais devem ser promovidos, considerando o alto custo de seu desenvolvimento, que envolve especialistas do conteúdo e equipe multidisciplinar.

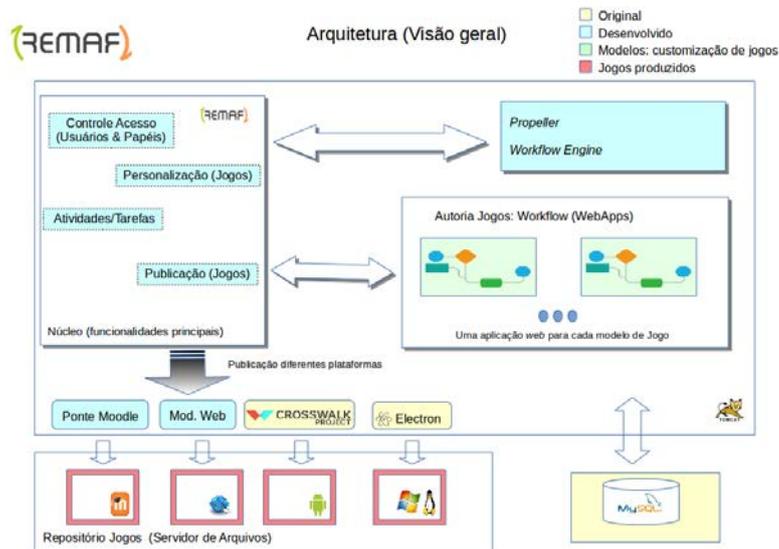
Nas duas primeiras fases do projeto, o GT-Remar produziu e validou um protótipo da plataforma Remar, uma plataforma *web* que provê um conjunto de funcionalidades com o intuito de facilitar a criação e o compartilhamento de jogos educacionais abertos, diretamente pelos professores e alunos:

- **Modelos de jogos:** publicação de modelos de jogos customizáveis por desenvolvedores;
- **Customização:** criação de instâncias customizadas de jogos educacionais abertos, a partir de modelos de jogos disponíveis na plataforma;
- **Multiplataforma:** geração de instâncias dos jogos customizados para diferentes plataformas (*web, desktop, Android, Windows, Linux e Mac*);
- **Repositório digital:** publicação de componentes criados para a customização de jogos em repositório digital, sob licença Creative Commons, para que possam ser reutilizados na criação de novos jogos;
- **Grupos:** criação de grupos, compartilhamento de jogos com o grupo e acompanhamento do progresso dos membros do grupo nos jogos compartilhados.

Na fase atual, o GT-Remar está desenvolvendo três frentes de trabalho: (i) implantação e empacotamento da plataforma; (ii) disseminação da plataforma; (iii) desenvolvimento de novos modelos de jogos customizáveis.

GT-Remar - Recursos educacionais multiplataforma e abertos na rede

VISÃO GERAL - ARQUITETURA



VISÃO GERAL – PLATAFORMA

