

# Sumário Executivo – Projeto EletroHunt

## 1. Problema

Os museus enfrentam, atualmente, um desafio crescente em atrair e envolver o público mais jovem, especialmente crianças e adolescentes. A forte dependência dos dispositivos móveis e a preferência por experiências digitais dinâmicas reduzem o interesse por visitas culturais tradicionais, comprometendo o papel educativo dos museus junto das novas gerações.

## 2. Conceito da Solução

O **EletroHunt** propõe uma solução inovadora: transformar a visita ao museu numa **experiência interativa e gamificada**, através de um **escape room educativo** com integração tecnológica. Esta solução alia a diversão ao conhecimento, estimulando a curiosidade, a colaboração e a aprendizagem através de desafios lúdicos com base no conteúdo do próprio museu.

## 3. Inovação

A inovação do EletroHunt reside na **conjugação de mecânicas de escape room com tecnologias digitais**, como sensores, realidade aumentada, e integração com smartphones. O jogo adapta-se ao contexto do museu, promovendo uma **imersão narrativa personalizada** e utilizando os próprios espaços e peças do acervo como elementos do enigma. Desta forma, os visitantes tornam-se participantes ativos da história.

## 4. Componentes e Funcionamento

O sistema é composto por:

**Estações físicas** com jogos interativos ligados ao conteúdo expositivo;

**Sistema central de controlo** com interface para o museu monitorizar jogos, configurar desafios e recolher dados;

**Narrativa temática** adaptada ao museu, com integração de som, imagem e objetos reais.

O jogo inicia-se com um desafio central e desenvolve-se em várias etapas espalhadas pelo espaço expositivo, incentivando a movimentação, observação e interpretação de pistas históricas ou científicas.

## 5. Resultados Obtidos

Durante os testes-piloto realizados na Nova SBE e em escolas do ensino secundário do nosso grupo de trabalho:

A grande maioria dos participantes afirmaram que a experiência tornaria a visita “mais divertida e interessante”;

Observou-se um aumento do entusiasmo dos alunos em relação às visitas culturais, com muitos a demonstrarem interesse em voltar ao museu e participar em novas atividades semelhantes.

Além disso, a dinâmica interativa do EletroHunt revelou-se eficaz na reinvenção da experiência nos museus para os jovens, promovendo maior envolvimento dos alunos, estimulando a curiosidade ativa, o pensamento crítico e a colaboração, através do uso inteligente da tecnologia e do jogo.