

AlimentAR: Aplicativo em realidade aumentada sobre nutrição para os idosos

A cada ano aumenta o número de idosos em todo o mundo e, com este panorama, novos desafios surgem, tanto em relação à cultura, como na saúde. A desinformação é uma das principais causas que contribuem para uma alimentação inadequada entre os idosos. Os materiais educacionais têm um papel importante para conscientizá-los a adotar uma dieta saudável. Nesse sentido, o objetivo desse artigo é apresentar o processo de desenvolvimento e aplicação de um aplicativo em realidade aumentada sobre nutrição para idosos. A metodologia adotada na pesquisa é dividida em quatro etapas: pesquisa, desenvolvimento, avaliação e análise dos resultados. Nesse artigo, são enfatizadas as duas primeiras etapas da metodologia. Os resultados mostram o processo de desenvolvimento de um material educacional digital voltado para os idosos que utiliza a tecnologia de realidade aumentada. Portanto, o aplicativo pode complementar a aprendizagem de idosos sobre nutrição de uma maneira lúdica, dinâmica e interativa.

(a) Link de acesso a solução (obrigatório):

<https://drive.google.com/open?id=1675CFOAyRf7HHz9vz8393wdVrH2uOf-7>

(b) instruções de acesso (obrigatório):

<https://drive.google.com/open?id=1zVuhgJ5mh9fW554PAGptMTLC81WyjokM>

<https://drive.google.com/open?id=17tx2DAFdvXoblopkQawN-3owtLT9QISm>

(c) Link para vídeo pitch da solução (obrigatório):

<https://www.youtube.com/watch?v=Cxsb1fmnoT0>

(d) Produção Intelectual (opcional)

(e) Artigo (opcional):

Artigo:

<https://drive.google.com/open?id=1IWnW2P5CKGsGF15Ef0BmMMAZP19ali-C>

Validação:

<https://drive.google.com/open?id=1jzeOXPhqN-6a-ZPnUZnidX8Bdr8GRk68>

Autores:

Carolina Pillon,
Leticia Machado,
Régio da Silva