

CRISFA – CRIATIVIDADE SEM FRONTEIRAS (APOIO SANTANDER)

Aluno: Rafael Pazini

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo de Oliveira Plotze

Curso: Ciência da Computação

Campus: Ribeirão Preto - Vargas

O projeto tem como objetivo o desenvolvimento de um sistema computacional que seja capaz de estimular e ajudar os usuários a treinar sua criatividade ou raciocínio. Neste contexto, a aplicação possibilitará a análise quantitativa do nível de criatividade das pessoas. O projeto tem como base científica as teorias de desenvolvimento de Luquet e Piaget, utilizando também a teoria de Inteligências Múltiplas de Gardner e Inteligência Emocional de Goleman. Desta forma podemos treinar a capacidade criativa da pessoa, suprindo toda a necessidade contemporânea para resolver problemas ou criar algo novo para a sociedade. Ser criativo, hoje em dia, nada mais é do que saber lidar com problemas de formas simples e resolvê-los sem complicações. Profissionais com estas qualidades estão cada vez mais escassos no mercado e quem as possui consegue se destacar e obter uma carreira estável, com grandes conquistas. Com os resultados esperados, o sistema poderá ajudar pessoas de diversas áreas profissionais, alunos ou qualquer pessoa que queria passar um pouco do tempo livre a conseguir resultados mais expressivos em suas carreiras ou simplesmente ter um pensamento lógico mais rápido e preciso, tudo isto obtido por meio de jogos que estimulam o pensamento e habilidades de raciocínio.