

# Matriculados & Largados

---

Carlos Eduardo Gonzaga Romaniello de Souza - 19.1.4003

Daniel Monteiro Valério - 19.1.4035

Gabriel Fernandes Niquini - 19.1.4113

João Paulo Prata Costa - 19.1.4020

Vinícius Gabriel Angelozzi Verona de Resende - 19.1.4005

## **O problema**

Descrição do problema

01

## **A importância de se tratar o problema**

Motivos pelos quais é importante resolver o problema proposto

02

## **Objetivos**

Objetivos do trabalho

03

# **Conteúdo**

04

## **Como pretendemos resolvê-lo**

Proposta pensada para resolver o problema

05

## **Cronograma**

Tentativa de prever o futuro

06

## **Inspirações**

Jogos em que nos baseamos para elaborar a ideia

# 01

## O PROBLEMA

---





---

# DIFICULDADE EM SE LOCALIZAR NA UFOP

Durante o primeiro período da UFOP, se localizar na universidade costuma ser um desafio para os calouros devido ao tamanho do campus, a quantidade de prédios e a sinalização precária dentro e fora dos prédios.

---






02

# A IMPORTÂNCIA DE TRATAR O PROBLEMA

---



Durante o início dos períodos da UFOP é comum perceber vários calouros perdidos andando pelo campus procurando as salas de suas respectivas matérias, dado que nos primeiros dias de aula a orientação fornecida não é suficiente.

Essa falta de orientação faz com os alunos não familiarizados com o espaço em que estão se percam e muitas vezes se frustrem com isso, causando um desgaste, tanto físico pela locomoção, quanto mental pela frustração citada anteriormente.





# 03

• OBJETIVOS

---

# OBJETIVOS



## Ajudar na localização e locomoção

O objetivo principal do projeto é ajudar os calouros da UFOP a se localizarem dentro da universidade

Durante as fases serão apresentados conteúdos de diversos cursos para pessoas que pretendem ingressar na UFOP

## Apresentar conteúdos introdutórios





# 04


COMO

PRETENDEMOS

RESOVÊ-LO

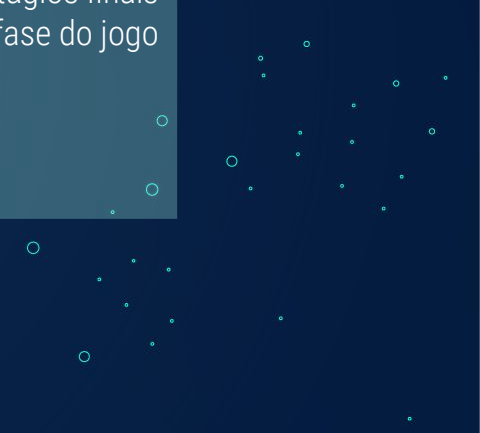
---





O problema referente a localização dentro da universidade será resolvido através das fases ambientadas na UFOP

A apresentação dos conteúdos será realizada através dos estágios finais de cada fase do jogo





05

**CRONOGRAMA**

# ATIVIDADES

## Modelo superior UFOP

### 3D-UFOP

Mapear e modelar a UFOP no Unity

## Perguntas

### PRGTs

Elaborar as perguntas que serão utilizadas nas fases do jogo

## Mapear prédios

### MAP-PRE

Mapear o interior dos prédios da universidade, começando pelo ICEB

## Adicionar fases

### ADD

Adicionar novas fases (prédios) ao jogo

## Personagens

### PERSONA

Elaborar os personagens do jogo

## Mecânicas

### MECH

Implementar as mecânicas do jogo

## Iluminação

### LIGHTs

Realizar ajustes na iluminação e outros aspectos do jogo

# DISTRIBUIÇÃO

	3D-UFOP	PRGTs	MAP-PRE	PERSONA	MECH	LIGHTs	ADD
Sprint 1	C, V	G, D	C, V	-	G, J, D	-	-
Sprint 2	-	-	C, V	J, G, D	Todos	-	-
Sprint 3	-	-	-	-	Todos	C, V, D	Todos

Integrantes	Carlos Eduardo	Daniel Monteiro	Gabriel Niquini	João Paulo	Vinícius Verona
Abreviação	C	D	G	J	V



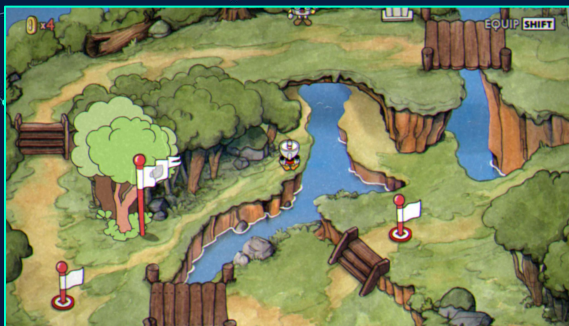
# 06

## INSPIRAÇÕES

You can enter here the subtitle if you need it



# INSPIRAÇÕES



- CupHead
- Ori and the blind forest
- Ace Attorney
- Hades







# OBRIGADO!

Perguntas?



