

Título Dissertação

Bruno Mendes de Souza

Orientador: Prof. Rui Pedro Sanches de Castro Lopes

Coorientador: Prof. Marcos Silvano Almeida



Mestrado em Sistemas de Informação
10 de Dezembro de 2018

- A empresa **Faurecia** em contato com o IPB levantou o problema no qual possui um **código de gestão** e necessitava de um método para que seus colaboradores o aprendessem.

- O objetivo desta dissertação é propor e implementar um jogo baseando-se em um código de gestão para incentivar seu aprendizado. Após a implementação realizar testes e análises afim de verificar a eficiência da proposta.



Lapse, Nirvana e Soccer Kings

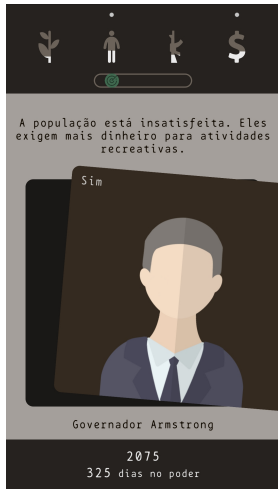


Figura: Lapse: A Forgotten Future

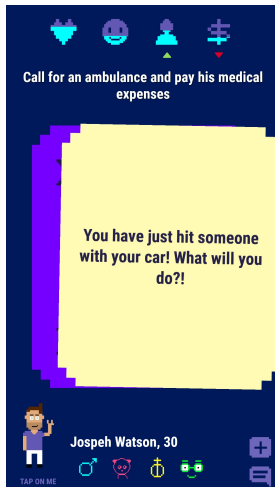
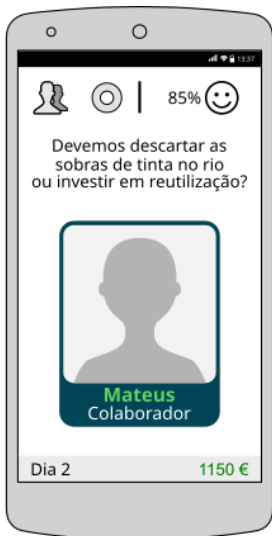


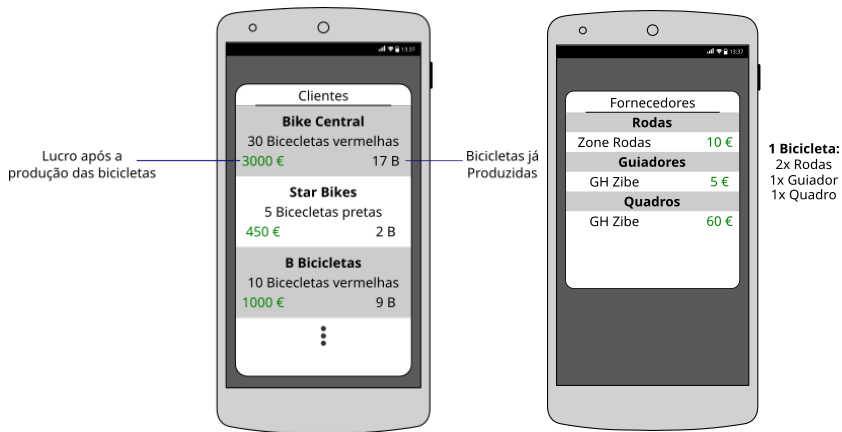
Figura: Nirvana: Game of Life







Figura: Soccer Kings

Mockups



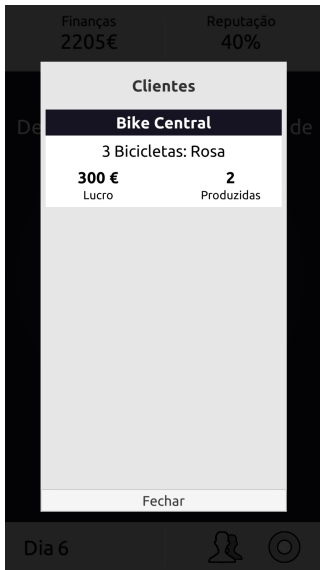


Finanças 1305€	Reputação 90%
<p>Descartar sobras de tintas no rio</p>	
	
<p>Mateus Colaborador</p>	
Dia 6	 

Finanças 1305€	Reputação 90%
<p>Devemos descartar as sobras de tinta no rio ou investir na reutilização?</p>	
	
<p>Mateus Colaborador</p>	
Dia 6	 

Finanças 1305€	Reputação 90%
<p>Investir na Reutilização de tintas</p>	
	
<p>Mateus Colaborador</p>	
Dia 6	 

Jogo e Unity



Trabalhos Futuros: Jogo

- Criar mais cartas baseado no Código de Gestão
- Cartas Colecionáveis
- Conquistas/*Achievements*
- Pesquisar e definir um método para escolher a carta seguinte
- Adicionar Efeitos Sonoros
- Menu de Opções
 - Volume/*Mute* Música
 - Volume/*Mute* Efeitos Sonoros
 - Mudar Idioma
- Salvar e Carregar progresso do Jogo
- Tutorial (vídeo)

- Definir e Realizar Testes

Título Dissertação

Bruno Mendes de Souza

Orientador: Prof. Rui Pedro Sanches de Castro Lopes

Coorientador: Prof. Marcos Silvano Almeida



Mestrado em Sistemas de Informação
10 de Dezembro de 2018

