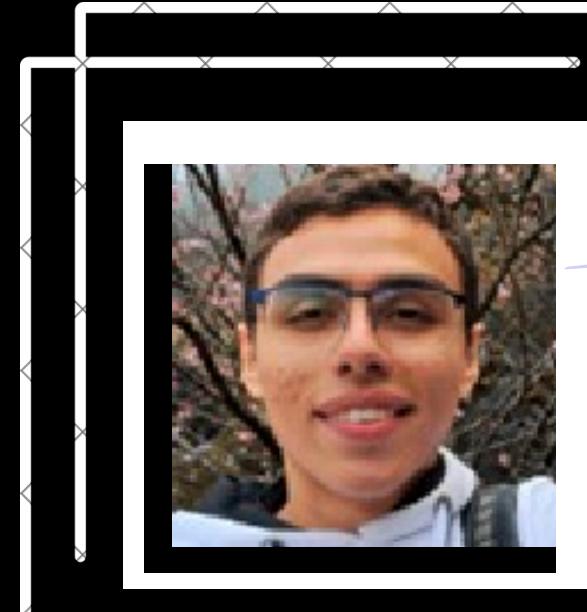


Desenvolvimento Integrado de Produto V



M.E.D Lock

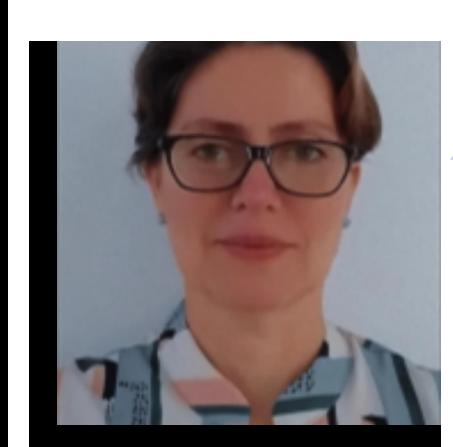
Integrantes



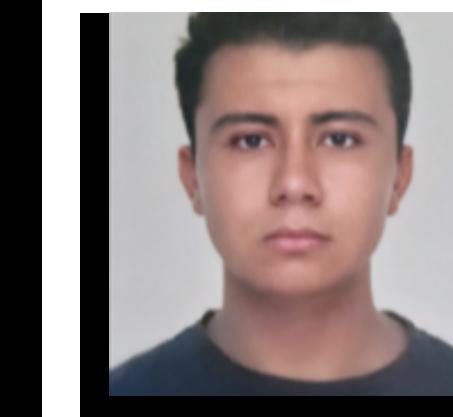
Eric Godoi



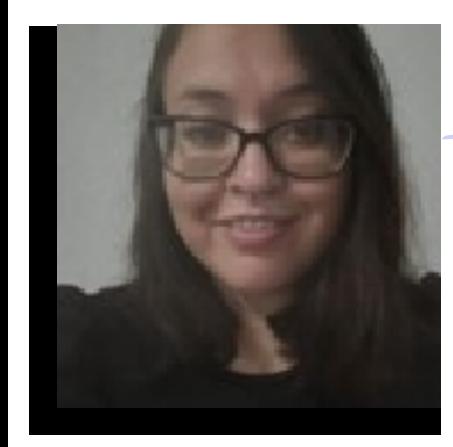
José Eduardo Reis



Elisângela de Campos



Kaike dos Anjos



Heloisa Rodrigues

Introdução

Muitas formações, treinamentos, capacitações são repetitivos e pouco atrativos.

Isso gera:

- **Baixa participação**
- **Dificuldade de aprendizado**
- **Pouca retenção do conhecimento**

Nossa proposta: transformar o processo em algo dinâmico, colaborativo e eficiente.

Aplicações

- Indústria e Empresas
 - Treinamentos práticos
 - Integração
 - Team building
- Eventos corporativos e palestras
 - Quebra-gelo
 - Atividade interativa
 - Gamificação de workshops

- Educação
 - Aprendizado ativo.
 - Projetos interdisciplinares
- Lazer e Entretenimento
 - Feiras
 - Gincanas
 - Escape room portátil

Objetivo

Criar desafios progressivos que exijam:

- Raciocínio lógico
- Colaboração
- Estratégia

Gerando experiência prática, dinâmica e envolvente

Projeto

- **Ideia do Projeto**

- Criação de uma caixa interativa inspirada em Escape Room.
- Com 3 Desafios com o objetivo de destravar a “Caixa”.

- **Objetivo**

- Desafios progressivos → lógica, colaboração e estratégia

- **Desafio**

- Cada desafio vencido
- Desbloqueia uma nova etapa
- Todas as travas - Abrem a “Caixa”



The background shows a dark, atmospheric room with a textured wall and several doors of different colors (blue, yellow, red) and styles. Two hanging lamps provide light from above. The floor is made of wooden planks.

Escape Room

- São jogos imersivos com desafios progressivos.
- Usam enigmas, quebra-cabeças e códigos.
- Tempo limitado para completar os desafios.



- Raciocínio lógico, colaboração e tomada de decisão.
- Pistas, elementos físicos e digitais para avançar.

Gamificação



PLAY

MENU

START



Aplicar elementos de jogos em atividades reais

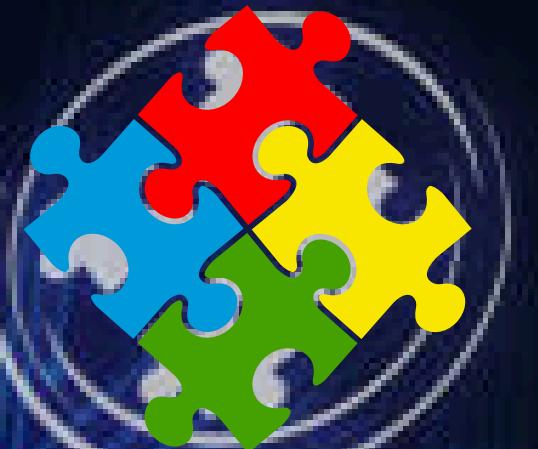
Transforma:

Tarefas → Missões

Metas → Desafios

Resultados → Conquistas

Torna tudo mais envolvente, dinâmico e motivador



GAME
OVER



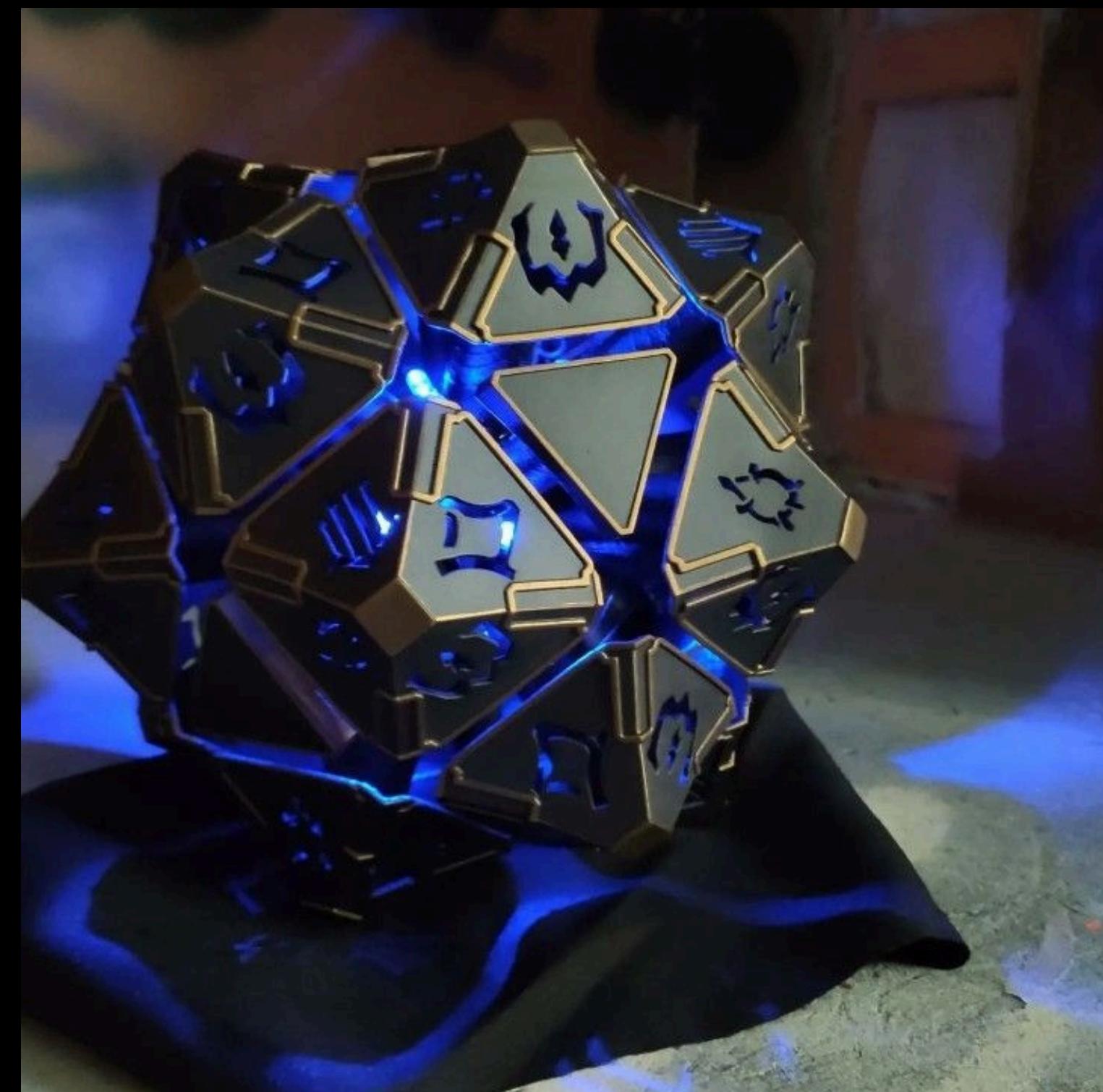
Jogo The Room

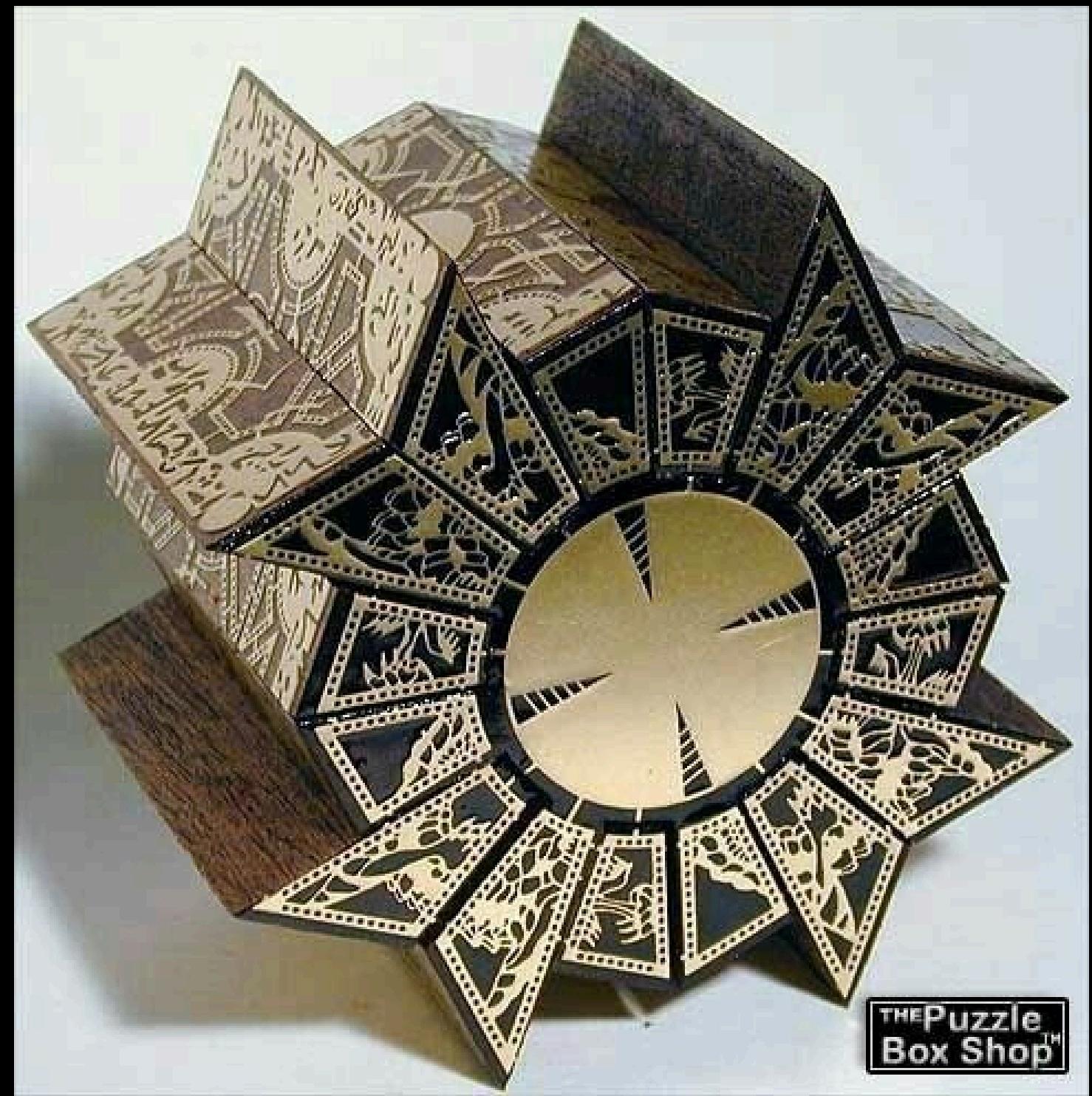


Jogo Escape Room

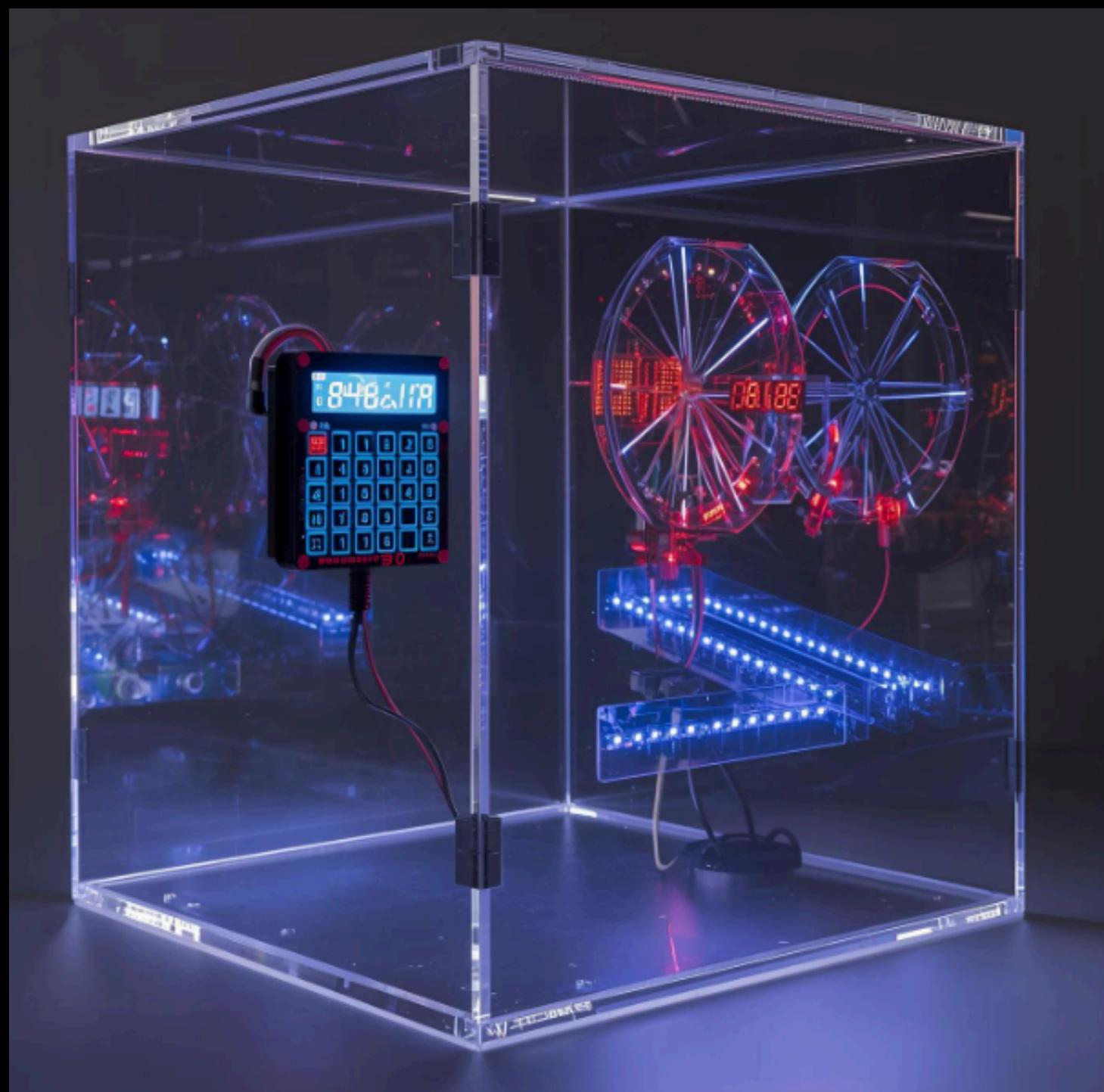
caixas













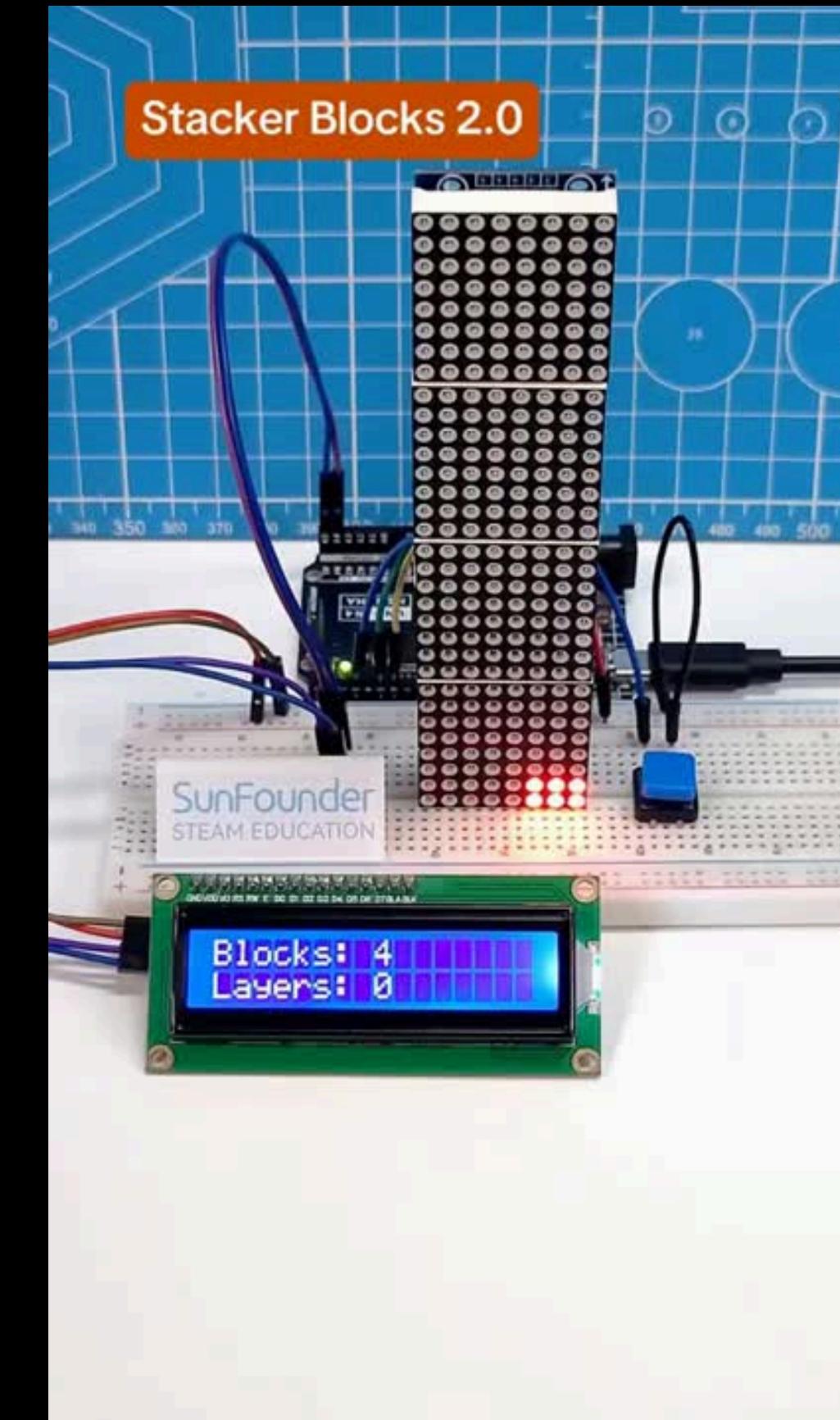
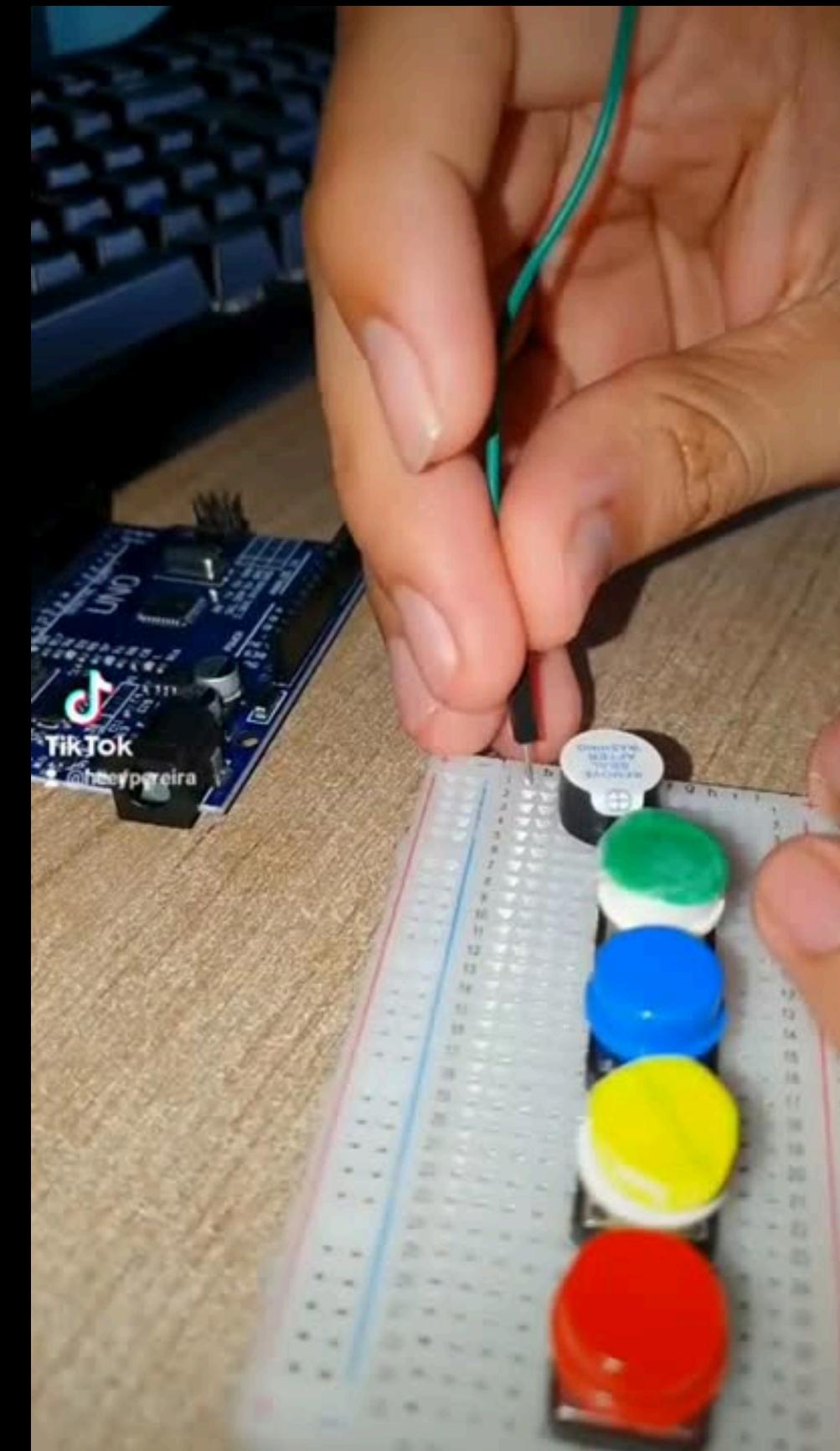


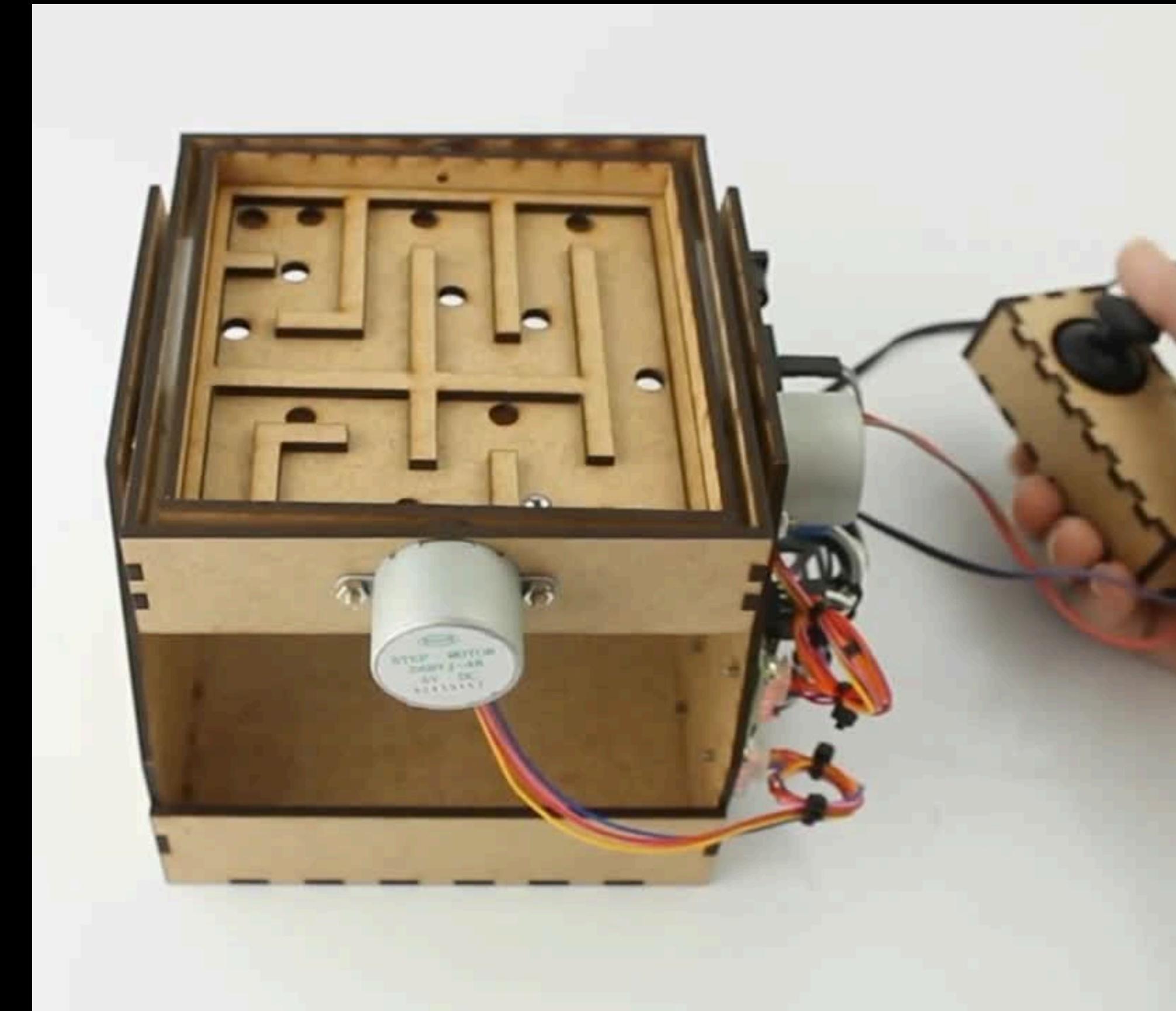
ESTE NO ES

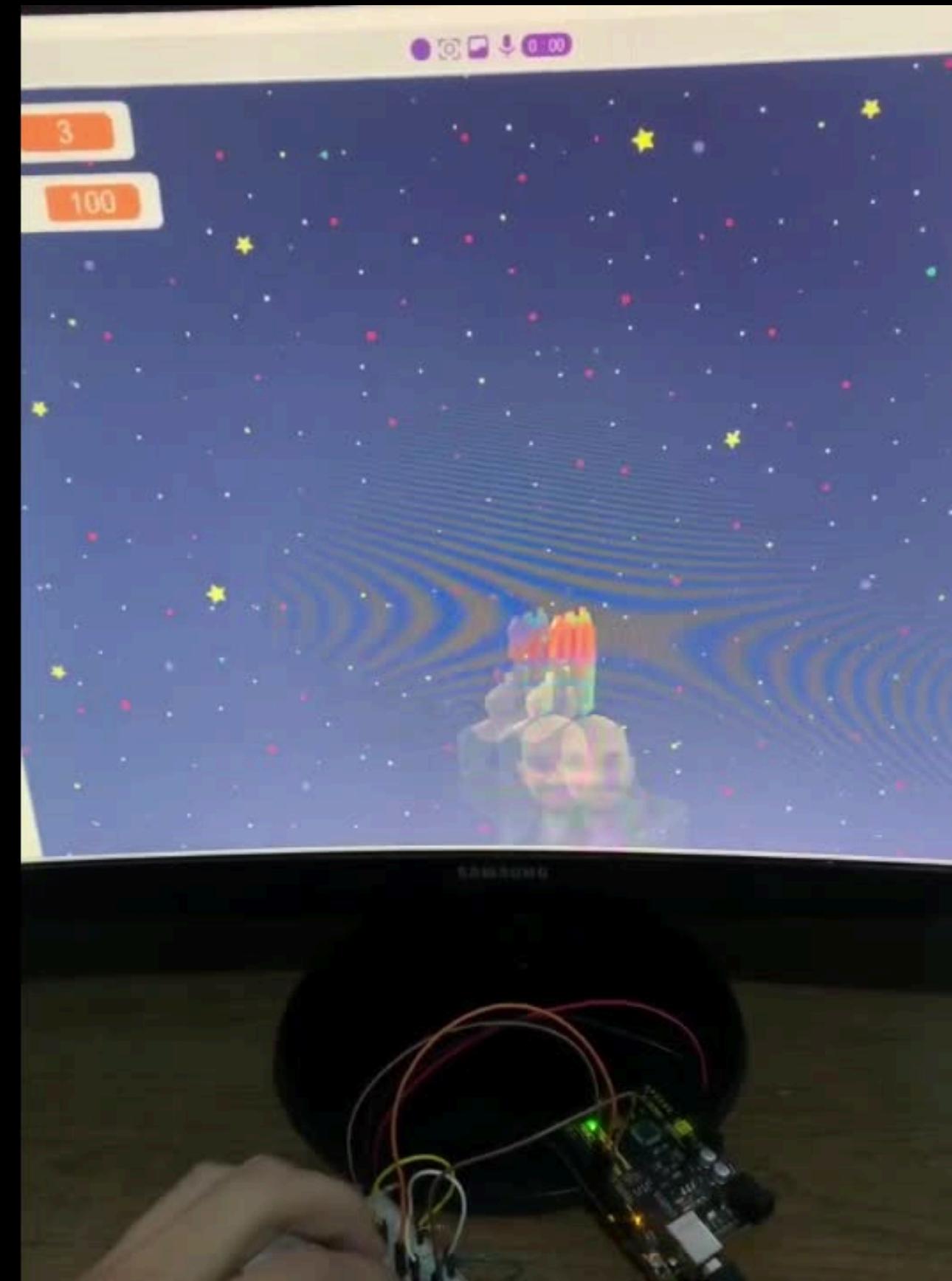
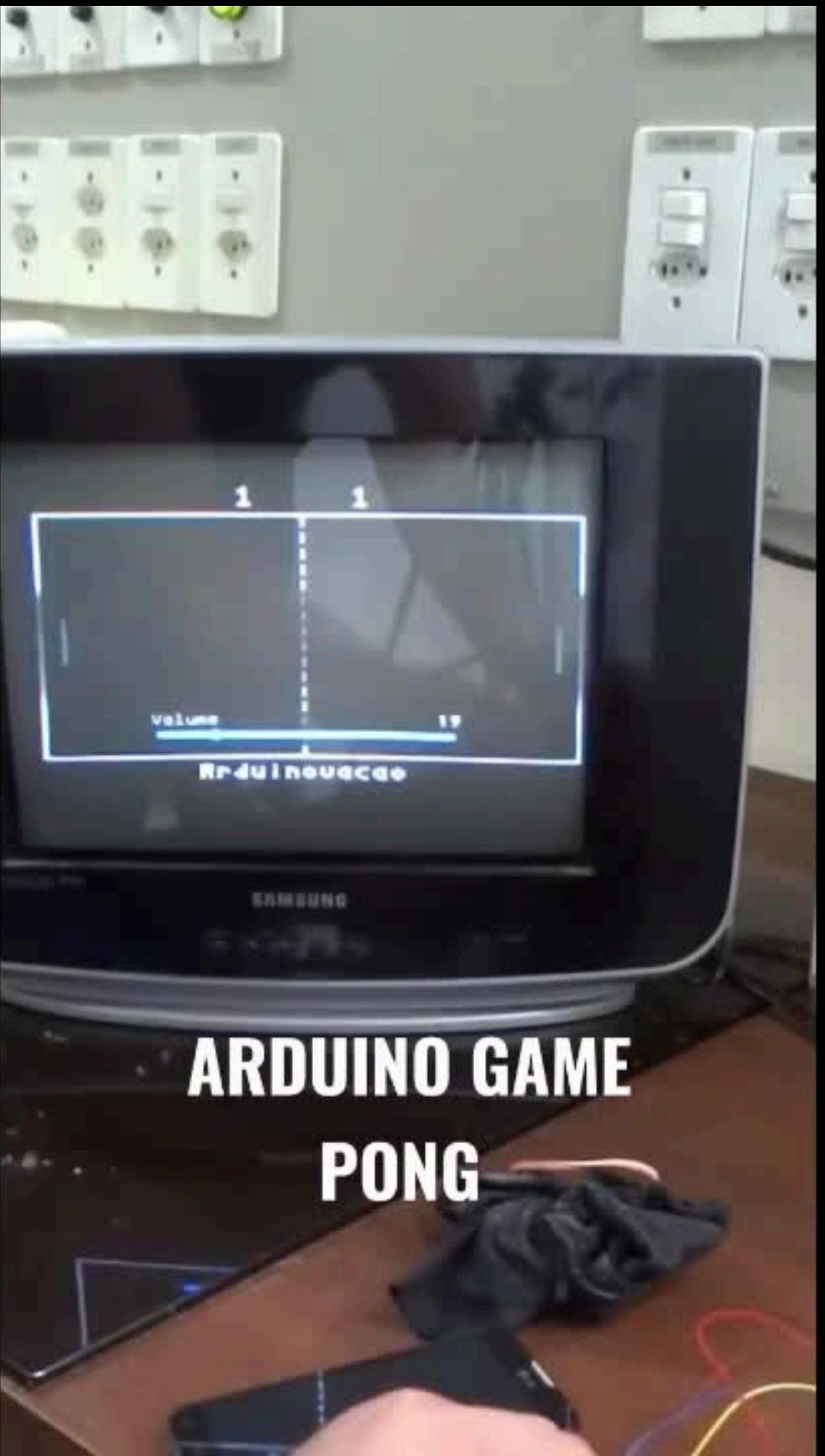












Cronograma

Etapa	Semana 1-2	Semana 3-4	Semana 5-6	Semana 7-8
Pesquisa e definição				
Projeto mecânico e elétrico				
Programação e integração				
Testes e validação				
Documentação e ajustes				



GitHub

**Agradecemos
a Atenção!**