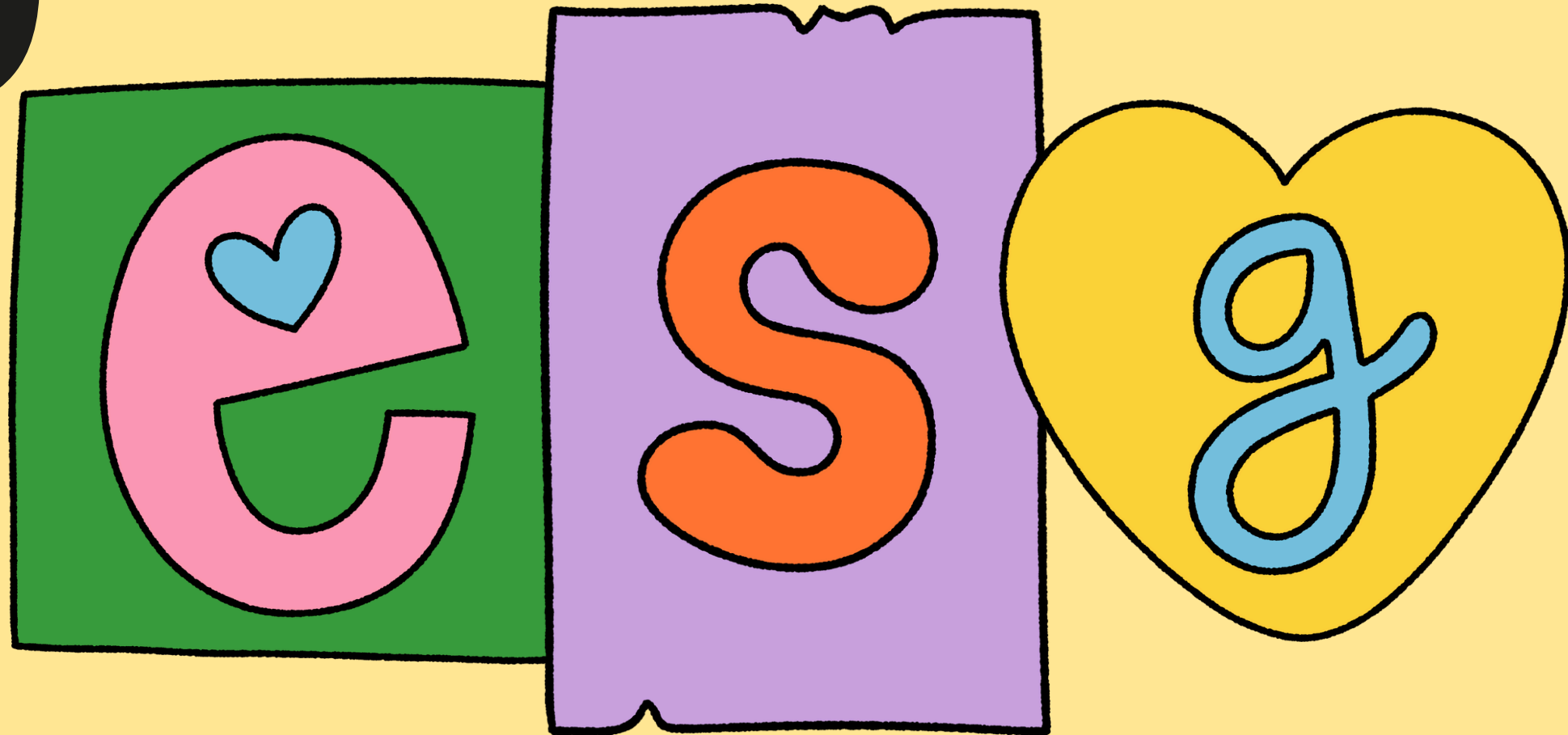
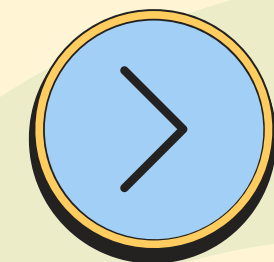


jornada



A Equipe



**Gabriel
Boaventura**

BACK-END
SITE



**Júlia Maria
Conratt Silveira**

FRONT-END
JOGO



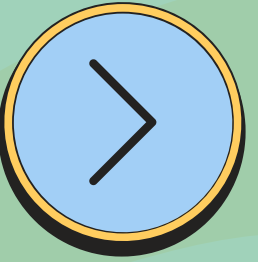
**Laura
Almeida Dias**

FRONT-END
SITE



**Lorenzo
Foscheira**

BACK-END
JOGO



Visão geral do projeto

Problema

- Facilitar a compreensão de o que é ESG aos colaboradores das empresas.

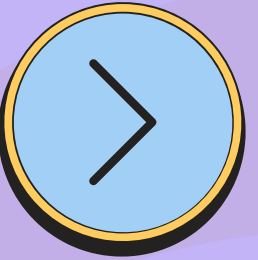
Objetivo

- Focar em ações ao invés de conceitos.
- Dar exemplos de práticas boas e ruins.

Conceito

- Conceito de jogo de tabuleiro.
- Baseado no jogo **Cobras e Escadas**.
- Interagir com os conceitos dentro do jogo.
- Entender quais práticas se relacionam a que área ESG.



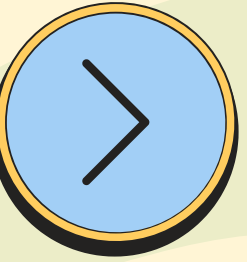


Viabilidade

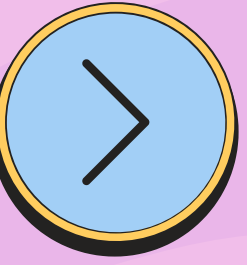
- O jogo é de fácil acesso para os usuários.
- Quem quiser jogar não precisa fazer Download.
- Game super intuitivo, sem necessidade de conhecimento prévio para jogar.
- Um passatempo divertido com amigos e colegas de trabalho.

Aplicabilidade

- Aplicável no ambiente empresarial, contribuindo para o crescimento da equipe.
- Pensado com o fim de conscientizar as equipes sobre ESG.
- Desenvolvido por pessoas para pessoas, valorizando os aspectos humanos da vida em grupo, em sociedade.



O Jogo



Conclusão



Obrigada!

Alguma pergunta?