**2024**

SÃO PAULO

**INTELI – INSTITUTO DE TECNOLOGIA E LIDERANÇA**

THALYTA DA SILVA VIANA

SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

2024

# **Crazy 8s - INDIVIDUAL**

1. Escape Room com base de RPG (a pessoa escolher seu personagem e conseguir interagir com representantes da Unilever, sendo que os representantes diriam algum fato sobre a empresa ou curiosidades para a pessoas ficar interessada)
2. Jogo em primeira pessoa
3. Dividir o jogo em fases ou partes
4. Para passar de fase necessita de responder Quests com fatos ditos no meio da passagem
5. Cada fase representar um produto famoso da Unilever (mas não todos os produtos, só os mais famosos)
6. Mostrar o ranking de cada pessoa que jogou no final
7. Apresentar o local de trabalho de forma “fantasiosa” com nomes inventados
8. Colocar links direcionando para o site

# **Impressões sobre a atividade**

No início tive a suposição de que seria algo difícil, mas ao decorrer do projeto as ideias foram fluindo com maior facilidade, e cada uma ia se complementando ao decorrer do tempo. Confesso que para dar o “start” foi complicado, mas o gás veio logo depois e se tornou fácil.

# **Processo para a escolha final**

Nosso grupo decidiu analisar as próprias ideias de forma individual, e após isso, escolher uma e ir votando conforme achávamos as melhores. Prezamos pela democracia e o mais votado foi o projeto definido, por agora.

Todos do grupo tiveram ideias ótimas, e decidimos reunir em conjunto todas elas, pois é evidente que todos apresentaram ideias parecidas e com relação.

Portanto, a ideia definida foi criar um jogo 2D, como se fosse Super Mario, em que cada fase representa produtos diferentes da Unilever, podendo ser multiplayer ligado com puzzles interativos.