

**CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA  
SOUZA**

**Etec SYLVIO DE MATTOS CARVALHO**

**Curso de Técnico em Informática para Internet**

**Felipe Bianchini**

**Graziela Lopes da Silva**

**Guilherme Henrique Pavão**

**Isabelly Mariane Ramos**

**Juliana Alves dos Santos Duque**

**A JORNADA DA CURA: Desenvolvimento de jogo e site de  
divulgação como ferramentas de conscientização sobre depressão  
e ansiedade**

**São Paulo**

**2023**

**Felipe Bianchini**

**Graziela Lopes da Silva**

**Guilherme Henrique Pavão**

**Isabelly Mariane Ramos**

**Juliana Alves dos Santos Duque**

**A JORNADA DA CURA: Desenvolvimento de jogo e site de  
divulgação como ferramentas de conscientização sobre depressão  
e ansiedade**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Curso de Ensino Médio  
com Técnico em Informática para Internet  
integrado da Escola Técnica Estadual  
Sylvio de Mattos Carvalho, orientado  
pelo(a) Prof. Danilo Vieira, como parte  
dos requisitos para a obtenção do título  
de Técnico em Informática para Internet.

**São Paulo  
2023**

## RESUMO

"A Jornada da Cura" é um jogo desenvolvido como trabalho de conclusão de curso técnico em informática, que tem como objetivo conscientizar e educar jovens sobre saúde mental, especificamente sobre depressão e ansiedade. A história do jogo segue um protagonista de 14 anos que vive na casa dos avós e passa por uma crise de depressão profunda após a morte de seu avô. A partir disso embarca em uma jornada para superar seus desafios internos, enfrentando os vilões "Depressão" e "Ansiedade". O jogo utiliza elementos de RPG (role-playing game) para criar uma experiência cativante e imersiva, com a cidade principal como cenário central da história. O objetivo central é incentivar os jogadores a aprender sobre saúde mental e procurar ajuda caso estejam enfrentando problemas semelhantes. A causa principal do jogo é reduzir o estigma em torno da saúde mental e ajudar os jovens a compreenderem melhor suas próprias emoções e a lidar com elas de forma saudável. Uma página de divulgação do jogo deve conter informações sobre a história, os objetivos, os personagens e a jogabilidade, além de imagens e vídeos do jogo. Também deve incluir informações sobre a equipe de desenvolvimento e formas de contato para obter mais informações. É importante considerar a acessibilidade ao desenvolver a página, incluindo recursos como um leitor de tela para tornar a página acessível para pessoas com deficiência visual. Em resumo, "A Jornada da Cura" pode ser uma forma eficaz e atraente de conscientizar as pessoas sobre a depressão e a ansiedade, educar sobre a saúde mental e ensinar habilidades importantes para lidar com esses desafios emocionais.

**Palavras-chave:** Saúde Mental, Jogo, Divulgação, Desafio, RPG (role-playing game).

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>DESENVOLVIMENTO</b> .....	<b>11</b>
<b>2.1</b>	<b>Ferramentas</b> .....	<b>11</b>
<b>2.1.1</b>	<b>HTML (Linguagem de Marcação de Hipertexto)</b> .....	<b>11</b>
<b>2.1.2</b>	<b>(Cascading Style Sheets ou Folhas de Estilo em Cascata)</b> .....	<b>12</b>
<b>2.1.3</b>	<b>RPG Maker MV</b> .....	<b>13</b>
<b>2.1.4</b>	<b>Java Script</b> .....	<b>14</b>
<b>2.1.5</b>	<b>Visual Studio Code</b> .....	<b>15</b>
<b>3</b>	<b>A JORNADA DA CURA - PRÓLOGO</b> .....	<b>15</b>
<b>3.1</b>	<b>JOGO</b> .....	<b>15</b>
<b>3.1.1</b>	<b>História</b> .....	<b>15</b>
<b>3.1.2</b>	<b>Imagens</b> .....	<b>16</b>
<b>3.2</b>	<b>PÁGINA DE DIVULGAÇÃO</b> .....	<b>22</b>
<b>3.2.1</b>	<b>Imagens</b> .....	<b>22</b>
	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>28</b>
	<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	<b>29</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O objetivo primordial do jogo consiste em explorar os desafios enfrentados por indivíduos que padecem de depressão e ansiedade, mediante a apresentação de trajetórias para a superação dessas adversidades. A narrativa do jogo será imersiva, e os personagens serão cativantes, portando desafios que requererão proficiência em raciocínio e estratégia. Além de abordar temáticas pertinentes à saúde mental e ao bem-estar, o jogo ostenta, também, uma finalidade social, ao contribuir para a ampliação da conscientização em relação à depressão e à ansiedade, promovendo, assim, o estímulo à busca por auxílio profissional.

Através de uma trama sólida e personagens envolventes, o jogo assume o papel de desvendar os estigmas em torno da depressão e ansiedade, ao mesmo tempo que fomenta o estímulo para que indivíduos busquem auxílio quando necessário. Apresentando-se como uma ferramenta educativa passível de ser incorporada no contexto escolar, o jogo possui a capacidade de instruir os jovens acerca da relevância da saúde mental e das estratégias para enfrentar os desafios emocionais que a vida impõe.

O processo de desenvolvimento do jogo materializa-se como uma ocasião propícia para aplicar competências nas áreas de programação, design e narrativa, e configura-se como um considerável obstáculo a ser superado pelos alunos envolvidos no projeto. Ao culminar no término deste trabalho acadêmico, antecipa-se a obtenção de um jogo eletrônico de excelência, com potencial para disseminar a conscientização em torno da depressão e ansiedade, e para aprimorar a saúde mental da coletividade.

“A Jornada da Cura” será elaborada como um acréscimo ao Trabalho de Conclusão de Curso do Curso Técnico em Informática, com o propósito primordial de apresentar, de maneira nítida e atrativa, as informações acerca do jogo e seus objetivos. A intenção subjacente é captar a atenção de possíveis jogadores e, concomitantemente, contribuir para a disseminação do entendimento acerca da significância da saúde mental.

A página, concebida como uma extensão do projeto acadêmico, se estabelece como o palco da divulgação de "A Jornada da Cura". Seu desígnio central consiste em destacar os aspectos mais relevantes do jogo, delineando suas características primordiais e abordagens, enquanto promove o estímulo ao emprego deste como uma ferramenta destinada à conscientização e ao aprimoramento da saúde mental. Para a consecução deste objetivo, a página será meticulosamente concebida para irradiar um apelo visual cativante, fazendo uso de elementos gráficos e de design que desempenhem a função de comunicar a mensagem de forma clara e eficaz. A informação concernente ao jogo será organizada em seções distintas e discerníveis, a fim de proporcionar ao visitante da página uma compreensão célere do

propósito e dos alvos subjacentes ao jogo. A amplificação da divulgação do jogo será viabilizada por meio de estratégias de marketing digital, que incluirão campanhas veiculadas em plataformas de redes sociais, anúncios veiculados em sítios especializados e divulgação direcionada a grupos voltados à discussão de saúde mental e jogos eletrônicos.

Por esses motivos, o jogo pode ensinar estratégias e técnicas de autocontrole e autoestima, que são habilidades importantes para lidar com a depressão e a ansiedade, podendo mostrar aos jogadores que eles não estão sozinhos em sua luta, e que há muitas pessoas que sofrem do mesmo problema.

É importante abordar esse tema, a fim de conscientizar as pessoas sobre a gravidade dessas doenças e ajudar a reduzir o estigma em torno delas. Um jogo como "A Jornada da Cura" pode ser uma forma eficaz de alcançar um público jovem e engajá-los em uma narrativa cativante que ensina sobre a importância do cuidado da saúde mental e como lidar com essas doenças de forma saudável e eficaz.

O benchmarking é uma prática empresarial que envolve a comparação de processos, práticas e desempenho de uma empresa com as de outras organizações líderes do setor. Seu objetivo é identificar as melhores práticas e oportunidades de melhoria, a fim de aumentar a eficiência, eficácia e desempenho da organização. No que tange envolver a análise de diferentes aspectos da empresa, incluindo estratégias de marketing, operações, tecnologia e gerenciamento de recursos humanos. No contexto de saúde mental, utilizamos o benchmarking competitivo, para comparar as práticas de sensibilização e apoio à saúde mental em diferentes organizações ou grupos que trabalham nessa área. Isso pode fornecer insights sobre quais abordagens estão sendo mais eficazes para atingir o público-alvo e promover uma conversa saudável sobre o tema.



FIGURA 3: SEA OF SOLITUDE

FONTE: Site PlayStation (2019)

"Sea of Solitude" é um jogo independente desenvolvido pela Jo-Mei Games e lançado em 2019. Este jogo se destaca por sua abordagem única à narrativa e jogabilidade, explorando temas profundos relacionados às emoções humanas e à saúde mental. Kay, uma jovem que enfrenta uma jornada através de um mundo afetado por monstros internos que representam suas próprias emoções reprimidas. A narrativa metafórica explora a solidão, a tristeza e a desconexão emocional de Kay, permitindo que os jogadores se identifiquem e compreendam as complexidades da saúde mental.



FIGURA 4: FLOWER

FONTE: Site Thatgamecompany (2009)

"Flower" é um jogo independente desenvolvido pela Thatgamecompany e lançado em 2009. Conhecido por sua abordagem única e não convencional aos videogames, "Flower" se destaca como uma experiência interativa que explora a serenidade da natureza e a expressão emocional através de mecânicas de jogo simples e uma narrativa visualmente sugestiva.

Os jogadores controlam pétalas de flores enquanto flutuam pelos campos, coletando pétalas e ativando mudanças positivas no ambiente. A simplicidade das ações promove uma sensação de relaxamento e fluidez.





FIGURA 5: CELESTE

FONTE: Site Maddy Makes Games (2018)

"Celeste" é um jogo eletrônico desenvolvido pela Maddy Makes Games e lançado em 2018. É um jogo de plataforma que não apenas oferece desafios habilidosos, mas também aborda temas emocionais e pessoais, tornando-se um exemplo notável de como os videogames podem contar histórias cativantes enquanto proporcionam uma jogabilidade envolvente.

Embora a jogabilidade seja focada em desafios, a história de "Celeste" também é profundamente emocional. Madeline lida com sua própria luta interna, representada pela manifestação de seu próprio reflexo sombrio. A narrativa explora temas de auto aceitação, ansiedade e superação de obstáculos pessoais.

A partir de uma pesquisa, descobrimos e aprendemos sobre alguns dados, depressão e a ansiedade são problemas de saúde mental que afetam milhões de pessoas em todo o mundo, inclusive no Brasil. De acordo com a Pesquisa Nacional de Saúde (PNS) realizada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) em parceria com o Ministério da Saúde, estima-se que cerca de 11,5 milhões de brasileiros sofram com a depressão, já a ansiedade afeta aproximadamente 18,6 milhões de pessoas no país.

Prevalência: Segundo a Organização Mundial da Saúde (OMS), o Brasil é o país com maior prevalência de transtornos de ansiedade no mundo e o segundo em casos de depressão. Estima-se que cerca de 9,3% da população brasileira tenha algum transtorno de ansiedade, e a taxa de prevalência da depressão é de aproximadamente 5,8%.

Impacto nos jovens: A depressão e a ansiedade afetam principalmente os jovens. Dados do Instituto Nacional de Saúde Mental mostram que aproximadamente 8,9% dos

adolescentes no Brasil apresentam sintomas de depressão, e a prevalência de transtornos de ansiedade em jovens é de cerca de 19,1%.

**Dificuldade de diagnóstico:** Estima-se que apenas 50% das pessoas com depressão no Brasil recebam o diagnóstico correto. Muitos casos não são identificados devido a subnotificação, falta de conscientização e estigma associado aos transtornos mentais.

**Impacto na qualidade de vida:** A depressão e a ansiedade têm um impacto significativo na qualidade de vida das pessoas afetadas. Estudos mostram que esses transtornos estão associados a um maior risco de incapacidade funcional, redução do desempenho acadêmico e profissional, problemas nas relações interpessoais e baixa autoestima.

**Uso de medicamentos:** O consumo de antidepressivos e ansiolíticos tem aumentado no Brasil nos últimos anos. Dados do Sistema Único de Saúde (SUS) revelam que a prescrição de antidepressivos aumentou mais de 50% na última década.

**Suicídio:** A depressão é um fator de risco importante para o suicídio. O Brasil possui uma das maiores taxas de suicídio da América Latina, e estima-se que cerca de 96% dos casos estejam relacionados a transtornos mentais, como a depressão.

Esses dados ressaltam a importância de abordar a depressão e a ansiedade como problemas de saúde pública no Brasil. A conscientização, a educação, o acesso a tratamentos adequados e o apoio contínuo são essenciais para lidar com esses transtornos e promover uma melhor qualidade de vida para aqueles que sofrem com eles, por esse motivo utilizamos o jogo “A Jornada da Cura”, na tentativa de ensinar como isso é importante, a forma como esta informação pode ser passada para o público jovens, e os ensinar como se cuidar e cuidar do próximo.

No site de divulgação, obtemos um designer básico, e acessível para o público gamer, com um sistema de login/cadastro simples e fácil de utilizar.

Para o jogo, o aprendizado foi essencial, fomos desenvolvendo e aprendendo como se utilizava as ferramentas quando era necessário, com o apoio de vídeo-aulas e a comunicação entre o grupo.

Ao final, a boa comunicação e o apoio do grupo foram primordiais para a entrega de A Jornada da Cura, após testes em sala de aula alguns alunos relataram estar satisfeitos com ambos desenvolvimentos, não necessariamente curados, mas sim contentes e comovidos, demonstrando reações de satisfação, o que esperávamos desde o início.

## 2 DESENVOLVIMENTO

### 2.1 Ferramentas

#### 2.1.1 HTML (Linguagem de Marcação de Hipertexto)

HTML é a linguagem padrão para criação de páginas web. Ele usa tags, atributos e valores para definir a estrutura e o conteúdo da página. As tags HTML, head e body são usadas para definir a estrutura básica da página. Existem muitas outras tags HTML disponíveis para criar diferentes tipos de elementos.



FIGURA 6: HTML

FONTE: Wikipédia (2023)

### 2.1.2 (Cascading Style Sheets ou Folhas de Estilo em Cascata)

CSS, ou Cascading Style Sheets, é uma linguagem usada para estilizar e controlar a aparência visual de páginas web. Ele permite que os desenvolvedores definam a cor, o tamanho, o posicionamento e outros aspectos de vários elementos em uma página.



FIGURA 7: CSS

FONTE: COLORLIB (2023)

### 2.1.3 RPG Maker MV

RPG Maker MV é um software de criação de jogos de RPG (Role-Playing Game) lançado pela empresa japonesa Kadokawa. Ele permite que os usuários sem conhecimento de programação criem jogos de RPG usando um sistema de criação de eventos. O software vem com uma ampla variedade de recursos, incluindo gráficos, filhos, personagens e mapas.



FIGURA 8: RPG MAKER MV

FONTE: STEAM (2023)

### 2.1.4 Java Script

O JavaScript é uma das linguagens de programação mais populares do mundo e é amplamente usado em todo o setor de tecnologia, principalmente para criar páginas web interativas e dinâmicas, mas também pode ser usado para criar aplicativos, jogos e outras aplicações de software.



FIGURA 9: JAVASCRIPT

FONTE: BIZFLYCLOUD (2023)

### 2.1.5 Visual Studio Code

É um editor de código-fonte desenvolvido pela Microsoft. Ele é usado para escrever, editar e depurar códigos de diferentes linguagens de programação, incluindo JavaScript, Python, HTML, CSS e muitas outras.



FIGURA 10: VISUAL STUDIO CODE

FONTE: TREINAWEB (2023)

## 3 A JORNADA DA CURA - PRÓLOGO

Prólogo geralmente, tem a função de contextualizar o leitor ou espectador em relação à história, apresentar personagens, explicar o cenário ou até mesmo apresentar o autor ou a equipe responsável pela obra.

### 3.1 JOGO

#### 3.1.1 História

Lucas é um jovem de 14 anos que mora com seus avós desde pequeno, após a morte de seus pais em um acidente de carro. É um adolescente tímido e introspectivo, mas extremamente inteligente e criativo. Lucas sempre foi muito apegado a seus avós, principalmente ao seu avô, que sempre o apoiou e o encorajou em todas as suas paixões, especialmente nos jogos de videogame, que jogavam juntos por horas a fio.

Porém, recentemente, sua vida mudou drasticamente. Seu avô faleceu devido a complicações de saúde, deixando-o devastado e sem saber como lidar com a perda. O mesmo



mergulhou em uma profunda crise de depressão, ficando trancado em seu quarto, sem comer ou dormir direito. Ele sentia que havia perdido seu melhor amigo e mentor, e não sabia como seguir em frente.

Foi então que ele decidiu se aventurar em uma jornada para superar sua depressão e encontrar a cura para sua dor, na cidade de Teraterra, mesmo que isso significasse enfrentar seus medos e inseguranças, viajou por horas, observando as pessoas e os prédios, tentando se acostumar com a agitação da cidade grande, com um único objetivo, se distrair um pouco.

Ao final da jornada, Lucas percebeu que a vida é cheia de altos e baixos, mas que é possível superar a dor e encontrar a felicidade novamente. Ele aprendeu que o amor, a amizade e a coragem são as chaves para a cura e que nunca deve desistir de lutar pelos seus sonhos. Lucas voltou para casa com um novo sentido de propósito e determinação, pronto para enfrentar qualquer desafio que a vida possa apresentar.

### 3.1.2 Imagens



FIGURA 11: QUINTAL CASA DOS AVÔS

FONTE: PRÓPRIOS AUTORES (2023)

Parte do jogo: O personagem Lucas está andando no quintal da casa dos avôs.



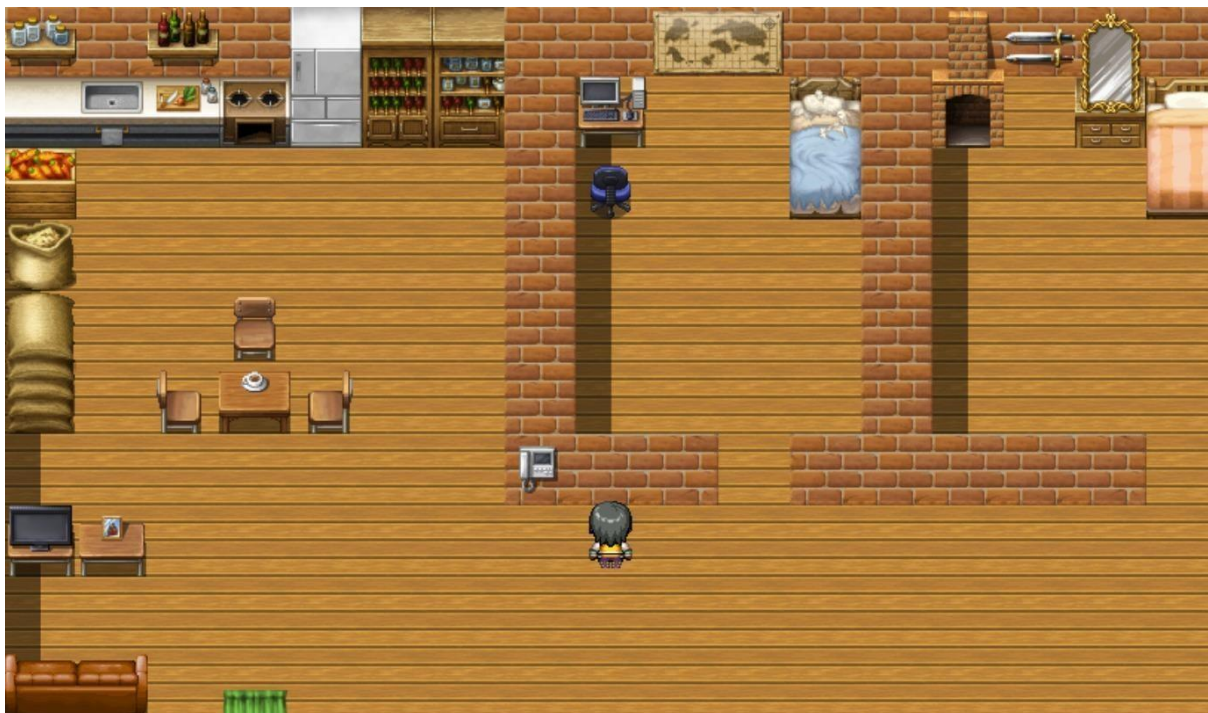


FIGURA 12: CASA DOS AVÔS

FONTE: PRÓPRIOS AUTORES (2023)

Parte do jogo: O personagem Lucas está parado dentro da casa dos avôs.

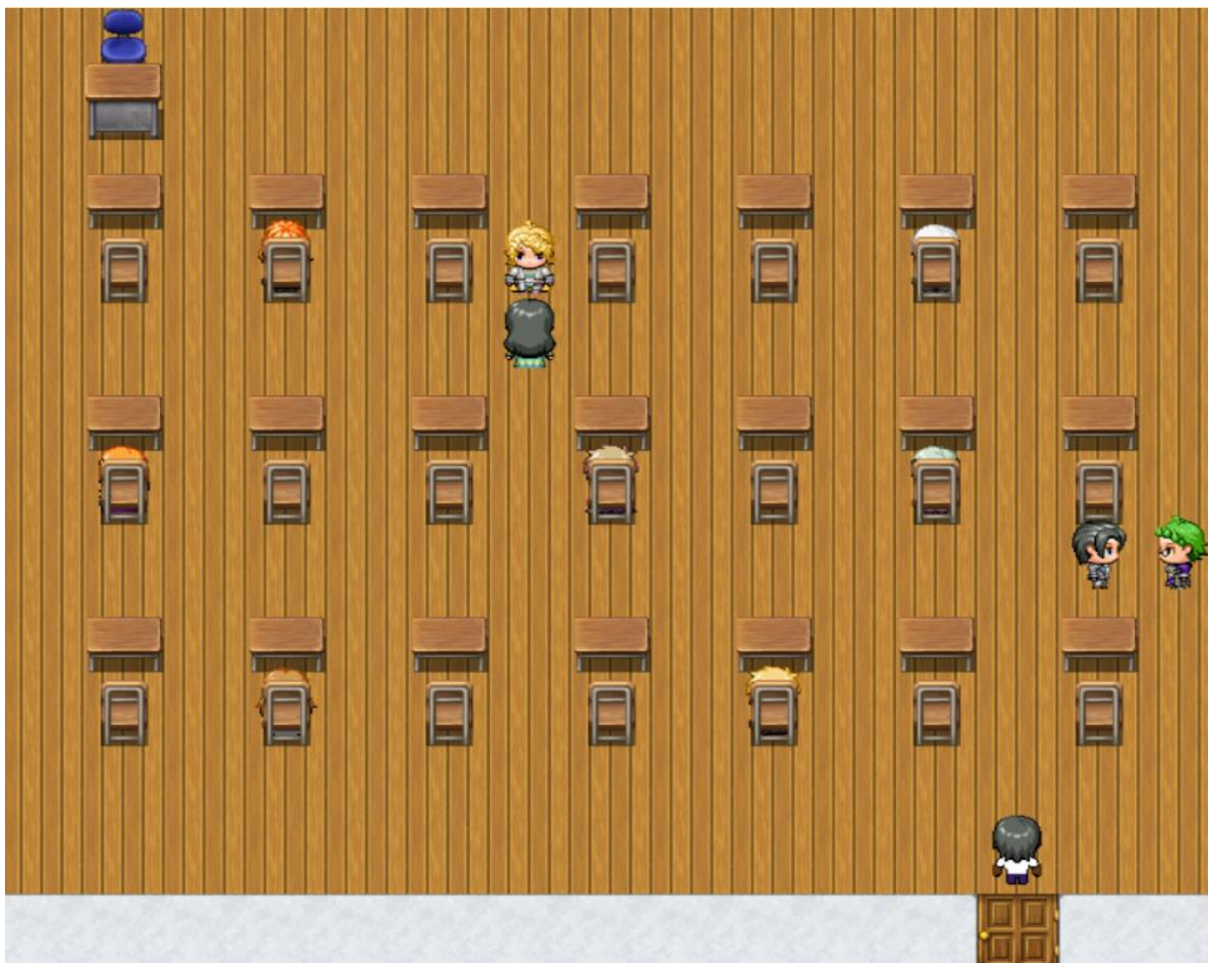


FIGURA 13: SALA DE AULA

FONTE: PRÓPRIOS AUTORES (2023)

Parte do jogo: O personagem Lucas está entrando dentro da sala de aula, em direção a sua mesa.

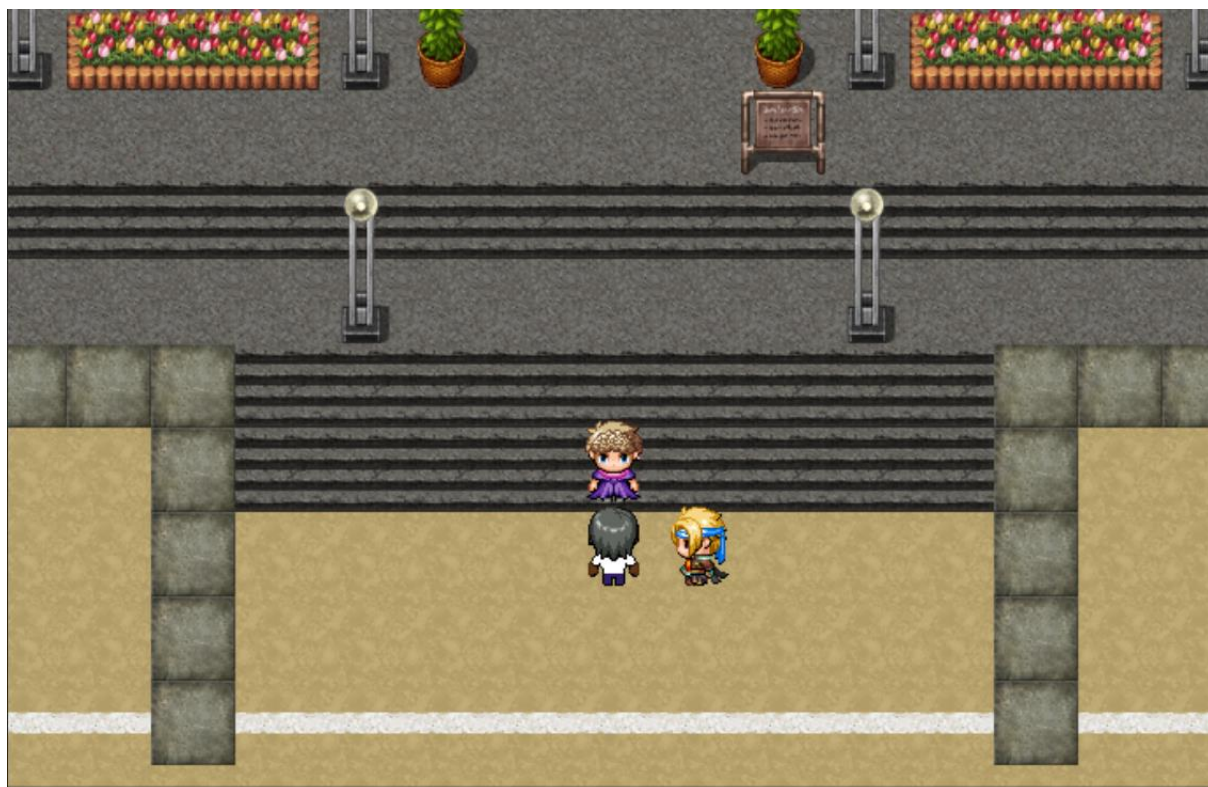


FIGURA 14: PÁTIO

FONTE: PRÓPRIOS AUTORES (2023)

Parte do jogo: O personagem Lucas está parado e conversando com os “valentões” no pátio da escola.





FIGURA 15: SAÍDA DA CASA DOS AVÔS

FONTE: PRÓPRIOS AUTORES (2023)

Parte do jogo: Ônibus que transporta os personagens a cidade de Teraterra.

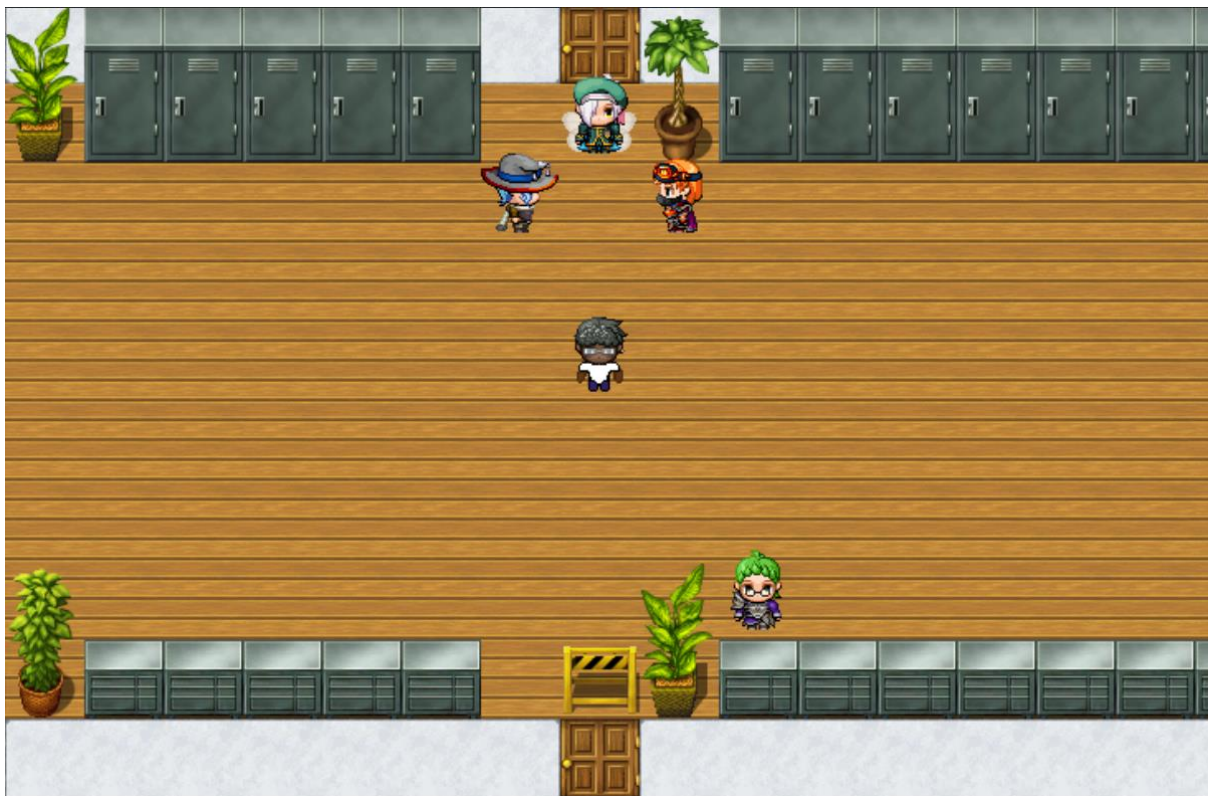


FIGURA 16: CORREDOR ESCOLAR

FONTE: PRÓPRIOS AUTORES (2023)

Parte do jogo: O personagem Lucas está parado no corredor da escola.

## 3.2 PÁGINA DE DIVULGAÇÃO

### 3.2.1 Imagens



FIGURA 17: TELA HOME

FONTE: PRÓPRIOS AUTORES (2023)

Site de divulgação: A tela home contém uma breve descrição do jogo, algumas imagens, um botão “Assistir Prévia” que redireciona o usuário ao canal “A Jornada da Cura” e o botão de download.

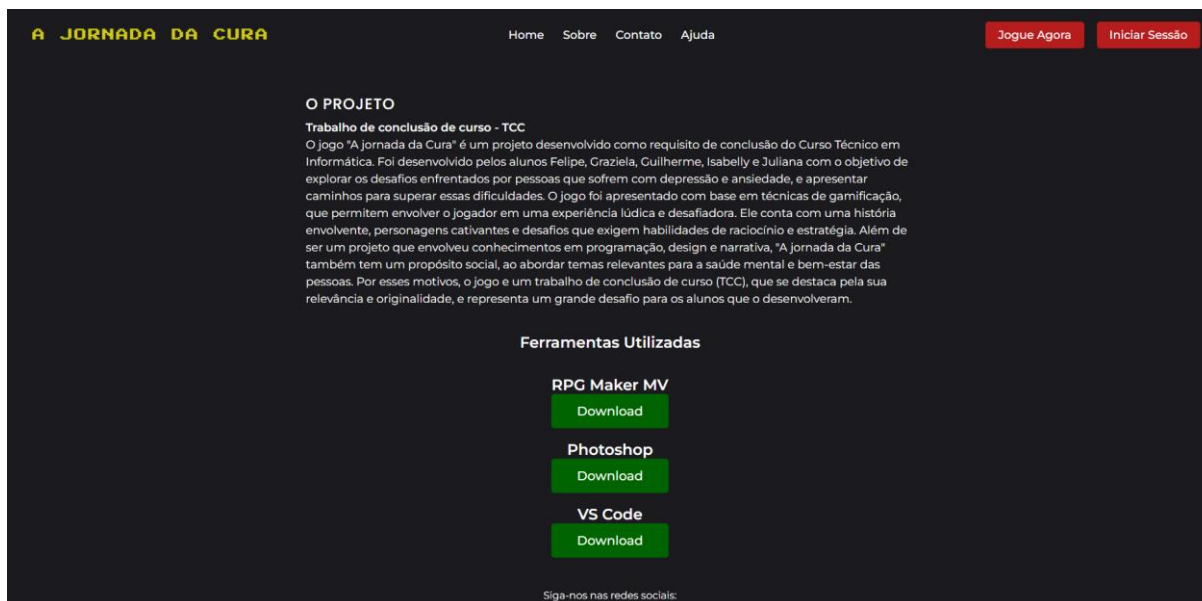


FIGURA 18: TELA SOBRE

FONTE: PRÓPRIOS AUTORES (2023)

Site de divulgação: A tela sobre apresenta um breve texto sobre o porquê o jogo foi desenvolvido, formas de download das ferramentas utilizadas e botões como “Jogue agora” e “Iniciar Sessão” induzindo o usuário a se cadastrar e fazer login para liberar o jogo.



FIGURA 19: TELA CONTATO

FONTE: PRÓPRIOS AUTORES (2023)

Site de divulgação: A tela contato apresenta o nome e e-mails institucionais dos desenvolvedores.



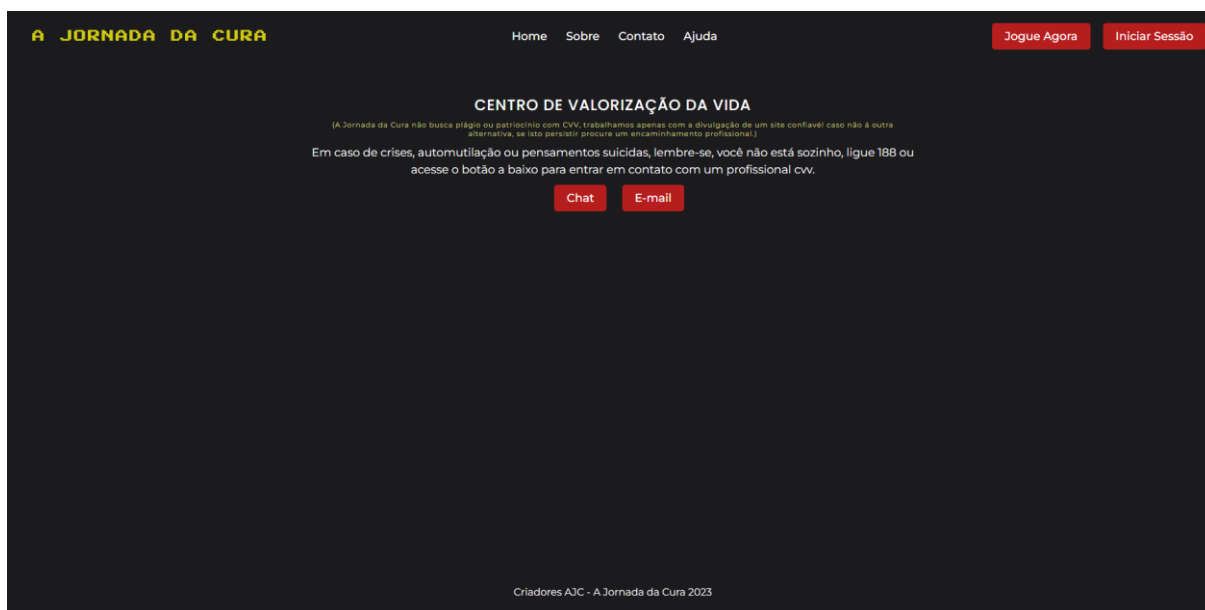


FIGURA 20: TELA AJUDA

FONTE: PRÓPRIOS AUTORES (2023)

Site de divulgação: A tela ajuda apresenta um layout diferenciado, com botões que indicam ao usuário um meio de autoajuda, o redirecionado ao Chat ou E-mail do CVV (Centro de Valorização da Vida)

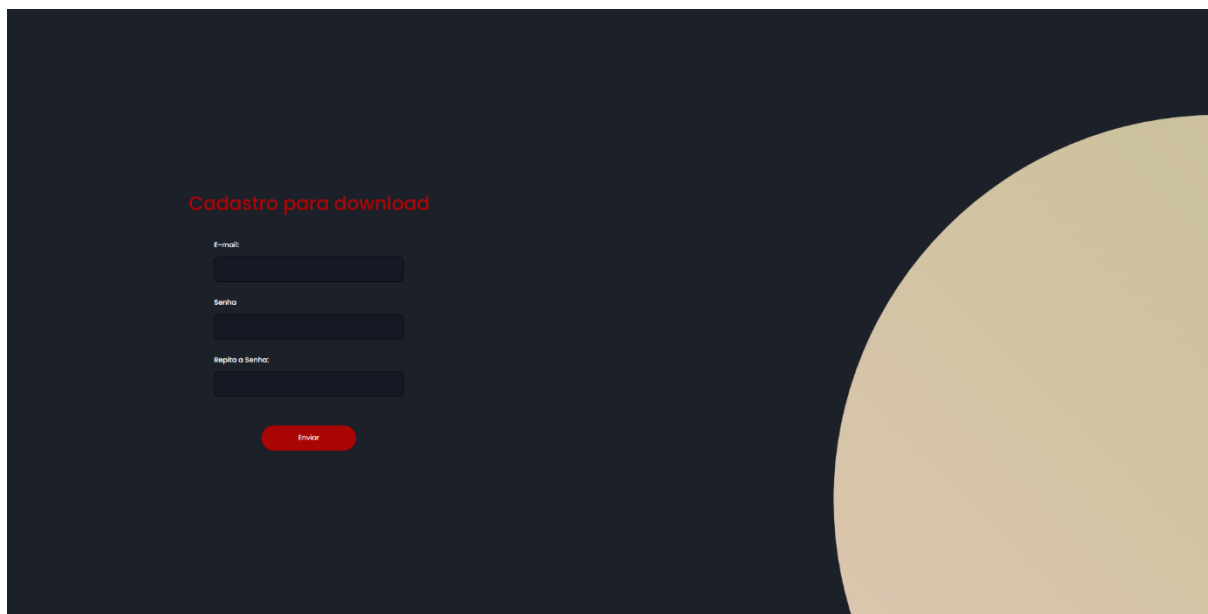


FIGURA 21: TELA CADASTRO

FONTE: PRÓPRIOS AUTORES (2023)

Site de divulgação: A tela de cadastro demonstra as caixas de texto “E-mail”, “Senha” e “Repetir senha”, um botão enviar e um layout diferenciado.

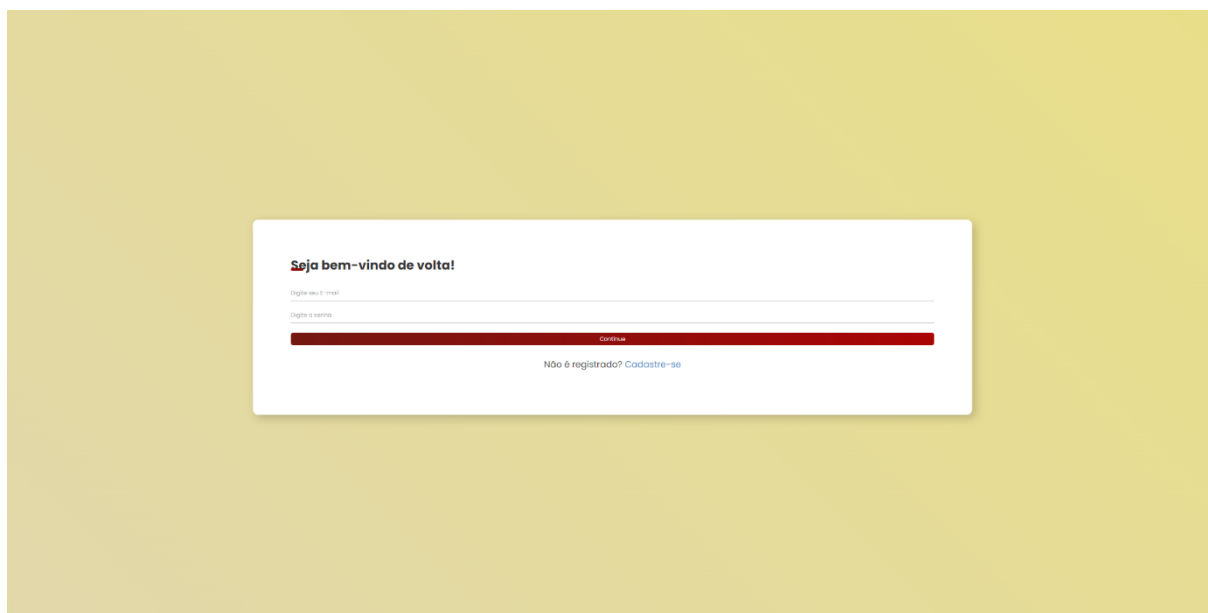


FIGURA 22: TELA LOGIN

FONTE: PRÓPRIOS AUTORES (2023)

Site de divulgação: A tela de login apresenta caixas de texto como “E-mail” e “Senha”, e um botão vermelho que leva o usuário a página de download.

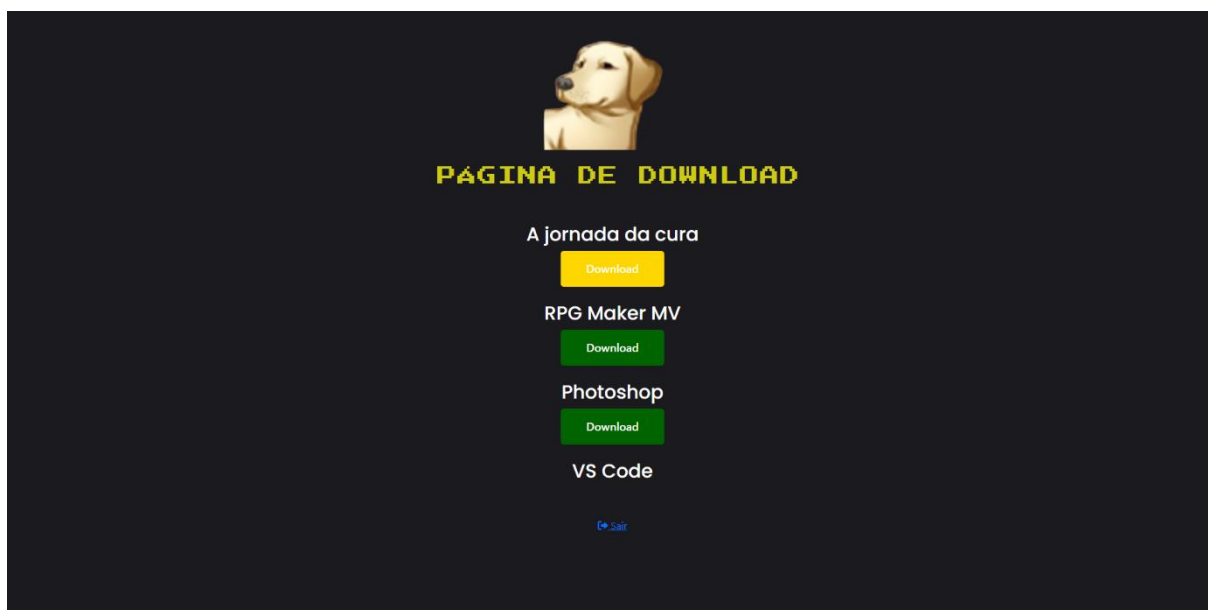


FIGURA 23: TELA DA PÁGINA DE DOWNLOAD

FONTE: PRÓPRIOS AUTORES (2023)

Site de divulgação: Tela de download, apresenta um botão amarelo (de download) e os demais são verdes (ferramentas utilizadas para o desenvolvimento).

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Com esse TCC, espera-se criar um jogo de RPG educativo que possa conscientizar os jogadores sobre a importância do cuidado com a saúde mental e sobre a luta contra a depressão, também que o jogo possa contribuir para a educação e a prevenção de doenças mentais, além de promover a reflexão sobre as questões relacionadas à saúde mental, em especial entre os jovens.

A página de divulgação tem como introdução a promoção do jogo "A jornada da Cura" para um público amplo e interessado, bem como a disponibilização de informações relevantes, seus criadores e o processo de desenvolvimento. Espera-se que a página atraia e engaje o público, gerando interesse e aumentando a visibilidade do jogo.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

**CARLOS.** Scrum: metodologia ágil. Metodologia Ágil. 2014. Disponível em: <http://www.desenvolvimentoagil.com.br/scrum/>. Acesso em: 05 maio 2023.

**CSS3. IVANOV,** Alex. 2022. Disponível em: <https://colorlib.com/wp/css3-tutorials/>. Acesso em: 03 out. 2023.

**GAMES, Jo-Mei.** Sea of Solitude. 05/06/2019. Disponível em: [https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2Fwatch%3Fv%3DaWY76dNvXyo&psig=AOvVaw0-HC7EANdJnI2\\_XdaM3sME&ust=1692820423577000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBAQjRxqFwoTCKCdjKf8YADFQAAAAAdAAAAABAI](https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2Fwatch%3Fv%3DaWY76dNvXyo&psig=AOvVaw0-HC7EANdJnI2_XdaM3sME&ust=1692820423577000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBAQjRxqFwoTCKCdjKf8YADFQAAAAAdAAAAABAI). Acesso em: 05 set. 2023.

**HTML5.** CONSORTIUM, World Wide Web. 2023. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/HTML5>. Acesso em: 03 out. 2023

**INC,** Maddy Makes Games. Celeste. 25/01/2018. Disponível em: <https://cdn.cloudflare.com/steam/apps/504230/header.jpg?t=1684953953>. Acesso em: 05 set. 2023.

**JAVASCRIPT.** PH□M, Vinh. 2018. Disponível em: <https://bizflycloud.vn/tin-tuc/javascript-la-gi-va-no-hoat-dong-nhu-the-nao-20181123142006163.htm>. Acesso em: 03 out. 2023.

**LIMITED,** Ninja Theory. HellBlade. 08/08/2017. Disponível em: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fflampiaogamestudio.wordpress.com%2F2017%2F09%2F12%2Fpesadelos-terreveis-hellblade-senuas-sacrifice%2F&psig=AOvVaw1QyRF1BrUvM59SzTTriKjI&ust=1692820132720000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBAQjRxqFwoTCKCjtceE8YADFQAAAAAdAAAAABAE>. Acesso em: 05 set. 2023.

**RPG Maker MV.** Disponível em: <https://www.rpgmakerweb.com/products/rpg-maker-mv>. Acesso em: 21 mar. 2023.

**SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT.** Bloodborne. 24/3/2015. Disponível em: [https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fstore.playstation.com%2Fptbr%2Fconcept%2F200520&psig=AOvVaw1Ys4\\_6fTXzBDGacxOplgRO&ust=1681317114401000&source=images&cd=vfe&ved=0CBEQjRxqFwoTCLC6vb2gov4CFQAAAAAdAAABAE](https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fstore.playstation.com%2Fptbr%2Fconcept%2F200520&psig=AOvVaw1Ys4_6fTXzBDGacxOplgRO&ust=1681317114401000&source=images&cd=vfe&ved=0CBEQjRxqFwoTCLC6vb2gov4CFQAAAAAdAAABAE). Acesso em: 05 set. 2023.

**THATGAMECOMPANY.** Flower. 14/02/2019. Disponível em: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fstore.steampowered.com%2Fapp%2F966330%2FFlower%2F%3F1%3Dbrazilian&psig=AOvVaw2ebhBMKk7Nn2RqIxYln6tR&a>

mp;ust=1692820714262000&amp;source=images&amp;cd=vfe&amp;opi=89978449&amp;ved=0CB  
AQjRxqFwoTCJDY39yG8YADFQAAAAAdAAAAABAE. Acesso em: 05 set. 2023.

**TAXA DE SUICIDIO.** Disponível em: <https://portal.cfm.org.br/eventos/taxa-de-suicidio-cresce-43-em-uma-decada-no-brasil/#:~:text=Os%20casos%20de%20suic%C3%ADdio%20aumentaram,mil%20adolescent es%20para%206%2C4..> Acesso em: 20 maio 2023.

**VS CODE.** HANASHIRO, Akira. 2021. Disponível em: <https://www.treinaweb.com.br/blog/vs-code-o-que-e-e-por-que-voce-deve-usar>. Acesso em: 03 out. 2023.