

CENTRO PAULA SOUZA
ETEC PROFESSOR ADHEMAR BATISTA HEMÉRITAS
Ensino Médio Integrado ao Técnico em Programação de Jogos
Digitais

Bianca Pereira Fernandes
Breno de Alencar Oliveira
Carlos Henrique Ribeiro Paraizo Gonçalves
Juan Silva Ribeiro
Lucas Rodrigues Gomes
Marcos Paulo da Costa
Sophia Moraes Santos
Victória Nascimento Ferreira

FadedMind

SÃO PAULO
2025

Bianca Pereira Fernandes
Breno de Alencar Oliveira
Carlos Henrique Ribeiro Paraizo Gonçalves
Juan Silva Ribeiro
Lucas Rodrigues Gomes
Marcos Paulo da Costa
Sophia Moraes Santos
Victória Nascimento Ferreira

FadedMind

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Curso Técnico em Programação de Jogos
Digitais da Etec Prof. Adhemar Batista
Heméritas, orientado pelo Prof. Felipe Martins
como requisito parcial para obtenção do título
de Curso Técnico em Programação de Jogos
Digitais.

SÃO PAULO
2025

Dedicatória

Dedicamos esse trabalho em homenagem as pessoas que sofrem de doenças neurodegenerativas (como Alzheimer) e com agradecimento especial aos professores do nosso que nos auxiliaram na realização desse trabalho.

Agradecimentos

Gostaria de expressar minha sincera gratidão a todas as pessoas que contribuíram para a realização deste trabalho.

Primeiramente, agradeço a nossos pais, pelo amor, apoio incondicional e incentivo ao longo de toda a minha jornada acadêmica. Sem o apoio de vocês, eu não teria conseguido chegar até aqui.

Agradeço também ao meu orientador, Felipe, por sua orientação, paciência e pelas valiosas contribuições que enriqueceram este trabalho. Seu conhecimento e dedicação foram fundamentais para o desenvolvimento deste projeto.

Aos meus amigos e colegas de curso, um muito obrigado pela camaradagem, apoio mútuo e pelos momentos de descontração que tornaram a trajetória acadêmica mais agradável e menos solitária.

Um agradecimento especial aos professores da Etec Adhemar Batista Heméritas, que, com suas aulas e ensinamentos, me proporcionaram uma base sólida de conhecimentos e me prepararam para enfrentar os desafios deste trabalho.

Por fim, agradeço a todos que, de alguma forma, contribuíram para o sucesso desta etapa, seja com conselhos, palavras de incentivo ou suporte emocional. A colaboração de cada um foi essencial para a conclusão deste TCC.

Muito obrigado a todos!

Epígrafe

“A memória é um espelho que, quando se quebra, reflete quem fomos — e o que esquecemos”

“Eles podem esquecer o que você disse — mas nunca esquecerão como você os fez sentir.”

Carl W. Buehner

RESUMO

O jogo FadedMind é um projeto digital desenvolvido com o objetivo de conscientizar e educar o público sobre doenças neurológicas que afetam a memória, como o Alzheimer. Trata-se de um jogo de plataforma 2.5D que apresenta uma abordagem sensível e simbólica, explorando o processo de perda da identidade e das lembranças de forma imersiva. Por meio de uma ambientação introspectiva, o jogador vivencia a fragmentação da mente e enfrenta desafios que representam a deterioração cognitiva e emocional do personagem principal. O desenvolvimento do jogo baseia-se em uma metodologia de pesquisa e criação voltada à representação artística e psicológica das doenças mentais, buscando unir entretenimento e reflexão social. Os resultados evidenciam a importância dos jogos digitais como ferramenta de empatia e conscientização, proporcionando ao jogador uma compreensão mais profunda sobre as limitações e sofrimentos causados por essas condições. Assim, FadedMind cumpre um papel educativo e emocional, promovendo o diálogo sobre saúde mental e a valorização da memória como parte essencial da identidade humana.

Palavras-chave: Jogo digital, Conscientização, Alzheimer, Saúde mental e Memória.

ABSTRACT

FadedMind is a digital game developed with the purpose of raising awareness and educating the public about neurological diseases that affect memory, such as Alzheimer's. It is a 2.5D platform game that presents a sensitive and symbolic approach, exploring the process of losing identity and memories in an immersive way. Through an introspective setting, the player experiences the fragmentation of the mind and faces challenges that represent the cognitive and emotional deterioration of the main character. The development of the game is based on a research and creation methodology focused on the artistic and psychological representation of mental illnesses, aiming to combine entertainment and social reflection. The results highlight the importance of digital games as tools for empathy and awareness, providing players with a deeper understanding of the limitations and suffering caused by these conditions. Thus, FadedMind fulfills an educational and emotional role, promoting dialogue about mental health and valuing memory as an essential part of human identity.

Keywords: Digital game, Awareness, Alzheimer's, Mental health and Memory.

Lista de ilustrações

Imagen 1 – Exemplo “Hellblade”	11
Imagen 2 – Exemplo “What Remains of Edith Finch”	11
Imagen 3 – Cronograma	16
Imagen 4 – Trello	17
Imagen 5 – Desenvolvimento	18
Imagen 6 – Logotipo	20
Imagen 7 – Menu do Jogo	22
Imagen 8 – Story Telling	24
Imagen 9 – Ficha do personagem Principal	25
Imagen 10 – Ficha do Inimigo	27
Imagen 11 – Level Design	28
Imagen 12 – Conceitos artísticos de Cenários	29
Imagen 13 – HUD	30
Imagen 14 – 1 ^a Ferramenta	31
Imagen 15 – 2 ^a Ferramenta	32
Imagen 16 – 3 ^a Ferramenta	33
Imagen 17 – 4 ^a Ferramenta	34
Imagen 18 – Programação 1	34
Imagen 19 – Programação 2	36
Imagen 20 – Programação 3	37
Imagen 21 – Arte Player 1	39
Imagen 22 – Arte Player 2	40
Imagen 23 – Animação Player	41
Imagen 24 – Animação Inimigo	41
Imagen 25 e 26 – Efeitos Visuais 1 e 2	44
Imagen 27 – Gráfico de Marketing 1	45
Imagen 28 e 29 – Gráfico de Marketing 2 e 3	46
Imagen 30 e 31 – Decoração da Sala 1 e 2	48
Imagen 32 e 33 – Decoração da Sala 3 e 4	49

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
1.1 JUSTIFICATIVA	11
1.2 OBJETIVO.....	13
1.3.1 CRONOGRAMA.....	Erro! Indicador não definido.
1. DESENVOLVIMENTO.....	18
Resultados do estudo	18
Quais Marcas Deram Mais Problemas?	30
REFERÊNCIAS	52

1. INTRODUÇÃO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso aborda a construção de um mundo fictício, com uma atmosfera introspectiva. Temas como suspense, ficção científica, aventura e cura emocional estão presentes, compondo um universo onde ideias estruturaram-se para formar um jogo de plataforma. Os conceitos de mundo foram pensados estratégicamente, visando à imersão do jogador e à conexão com o principal tema abordado neste jogo: o FadedMind.

Um conjunto de ideias foi tomando forma, tendo como tema central, inicialmente, a doença de Alzheimer. A proposta era trazer essa realidade para um mundo virtual e fictício, no qual o jogador pudesse experienciar as fases da doença e simbolicamente enfrentá-las. No entanto, ao longo do desenvolvimento, ocorreram mudanças no conceito, e criamos a doença fictícia FadedMind, mantendo a intenção. O objetivo permaneceu o de promover a imersão do jogador em um universo sensível, no qual ele experimenta uma diversidade de sentimentos e encontra momentos de relaxamento por meio da jogabilidade.

Escolhemos atmosferas que refletem os sintomas presentes em FadedMind, já que o jogo ocorre dentro da mente de alguém em processo de deterioração mental. Fazer o jogador vivenciar essas sensações era essencial para transmitir a perda e a confusão do personagem. A transição de um mundo cheio de memórias e natureza para um espaço vazio e gelado simboliza o avanço da doença e o apagamento da identidade. Essa proposta se inspira em obras como Hellblade: Senua's Sacrifice e What Remains of Edith Finch, que utilizam ambientações para expressar estados psicológicos, além de filmes como Brilho Eterno de uma Mente sem Lembranças, onde as memórias se apagam de forma visual e emocional. Assim, a atmosfera de FadedMind se torna parte da narrativa, conduzindo o jogador a sentir a mente do protagonista se desfazendo.

Imagen 1 – Exemplo Hellblade



Fonte: (Steam, 2020)

Imagen 2 – Exemplo What Remains of Edith Finch



Fonte: (Steam, 2017)

1.1 JUSTIFICATIVA

FadedMind foi inspirada na doença de Alzheimer, uma condição neurodegenerativa progressiva que compromete gradualmente a memória, o

raciocínio e outras funções cognitivas essenciais. A partir dessa referência, desenvolvemos uma narrativa original que transforma essa realidade médica em uma experiência simbólica e emocional. No universo do jogo, FadedMind é retratada como uma nova e misteriosa doença mental, registrada em apenas um caso conhecido. Sua origem é desconhecida, mas acredita-se que represente uma forma evoluída e mais profunda de uma patologia já existente. Essa abordagem permite explorar o tema de maneira metafórica, transformando a degeneração da mente em uma jornada visual e sensorial sobre a perda da identidade e da própria consciência.

No cenário atual do mercado de jogos, observa-se que temas complexos relacionados à mente humana vêm sendo cada vez mais explorados, permitindo que os jogadores experimentem diferentes sensações. FadedMind tem esse propósito: proporcionar experiências singulares, fugir do óbvio, explorar questões profundas e trabalhar com mecânicas diferenciadas em atmosferas únicas.

Abordar o FadedMind como uma doença neurodegenerativa oferece uma nova perspectiva ao público, já que a narrativa do jogo desperta a comoção do jogador em relação ao personagem. Ao trazer essa abordagem para o mundo real, é possível estabelecer um paralelo: quando alguém possui um familiar com uma doença neurodegenerativa, surge o desejo de encontrar uma cura para ele. Essa é a mesma motivação que move o personagem principal. Assim, o grupo busca trazer representatividade, contribuindo para a conscientização dos desafios enfrentados por inúmeras pessoas na sociedade.

1.2 Análise e Pesquisa

O grupo analisou o artigo “A autoconsciência pode ser aprimorada na doença de Alzheimer? Uma abordagem a partir da estimulação sensorial emocional”, encontrado na base PubMed¹.

O estudo discute como a Doença de Alzheimer afeta a autoconsciência, ou seja, a capacidade que a pessoa tem de compreender a si mesma, suas memórias e sua própria identidade. Mesmo com o avanço da doença, o artigo

mostra que as emoções ainda permanecem vivas no paciente, e elas podem ser um caminho para resgatar lembranças importantes, ainda que por alguns instantes.

Além disso, a pesquisa aponta que estímulos sensoriais, como sons, músicas, cheiros e ambientes familiares, podem reativar memórias afetivas e reforçar quem aquela pessoa é. Isso pode trazer conforto emocional e melhorar a qualidade de vida do paciente.

Essa ideia se conecta diretamente com o jogo FadedMind, pois nele buscamos representar esse processo de perda e reencontro com a própria identidade. Assim como pacientes com Alzheimer passam por momentos de confusão e lapsos de memória, a personagem do jogo também enfrenta esse enfraquecimento de sua autoconsciência. Porém, através de elementos sensoriais, como a trilha sonora, cenários e objetos simbólicos, ela revive lembranças importantes de sua história.

A escolha de trazer uma doença real para o universo ficcional tem como objetivo gerar empatia no jogador. Ao vivenciar a experiência da protagonista, o jogador sente um pouco do que milhões de pessoas enfrentam no mundo real: o medo de esquecer quem se é, perder memórias queridas e ter a própria identidade apagada pela doença.

De forma geral, a análise do grupo conclui que o artigo foi essencial para ajudar na construção do jogo. Ele reforça que, mesmo diante da deterioração mental causada pelo Alzheimer, a emoção é um fio que ainda conecta a pessoa à sua história. Essa perspectiva fundamenta a narrativa do FadedMind, que só busca entreter, mas também provocar reflexão e sensibilizar sobre a realidade da doença.

1.3 OBJETIVO

O projeto foi desenvolvido com a intenção de criar um jogo digital reflexivo, capaz de abordar temas como a perda, os desafios mentais e as fragilidades da mente humana. A narrativa de FadedMind convida o jogador a vivenciar uma jornada emocional que retrata o impacto da deterioração da memória e da identidade, simbolizando o processo de lidar com limitações e transformações

internas. O jogo busca despertar empatia e compreensão, permitindo que o público se conecte com as emoções de quem enfrenta problemas de saúde e conflitos psicológicos. Além disso, propõe uma experiência imersiva e desafiadora, unindo arte, narrativa e mecânicas de jogo para transmitir uma mensagem profunda sobre a importância da memória e da resistência emocional.

1.4.1 Objetivos Específicos

- Ampliar o alcance e a visibilidade sobre a Doença de Alzheimer, representada de forma fictícia em FadedMind.
- Explorar a diversidade de ideias e conceitos dos integrantes do grupo.
- Transmitir uma mensagem impactante e diferenciada.
- Utilizar elementos narrativos e visuais que promovam reflexão e sensibilização no jogador.
- Abordar de forma criativa e consciente um tema de relevância social por meio de um jogo digital.

1.4 METODOLOGIA

A pesquisa bibliográfica realizada para o desenvolvimento de FadedMind teve caráter qualitativo e exploratório, com o objetivo de compreender como doenças neurológicas, especialmente o Alzheimer, afetam a memória, a identidade e a autoconsciência. Por meio da leitura e análise de artigos científicos, estudos de caso e materiais teóricos disponíveis em bases acadêmicas como a PubMed, foi possível entender de que forma estímulos sensoriais e emocionais podem auxiliar no resgate de memórias afetivas e na preservação da identidade pessoal. Esses conceitos foram reinterpretados e adaptados para o universo ficcional do jogo, resultando em uma narrativa simbólica que reflete de maneira sensível os impactos da perda cognitiva.

O cronograma de desenvolvimento foi estruturado e acompanhado com o uso de ferramentas digitais como Trello e Excel, que auxiliaram na organização das tarefas, definição de prazos e monitoramento do progresso de forma

colaborativa entre os integrantes do grupo. Essa gestão permitiu manter o controle das etapas do projeto, equilibrando o tempo dedicado à pesquisa teórica, à criação dos elementos artísticos e à implementação das mecânicas de jogo.

A metodologia aplicada seguiu princípios de abordagem ágil, priorizando a flexibilidade e a adaptação contínua ao longo do desenvolvimento. As etapas do projeto foram divididas em ciclos curtos de trabalho, nos quais as ideias eram discutidas, testadas e ajustadas conforme o feedback do grupo. Essa prática facilitou a integração entre as áreas de design, programação e narrativa, promovendo um processo criativo dinâmico e colaborativo que resultou em um produto coerente, imersivo e fundamentado tanto na teoria quanto na experimentação prática.

1.4.1 Cronograma

Iniciamos o projeto em fevereiro, quando definimos que nosso TCC seria um jogo. Após diversas ideias do grupo, decidimos unir os melhores pontos de cada proposta, dando origem ao FadedMind. A partir disso, desenvolvemos os primeiros elementos visuais, como o concept de cenários e o personagem principal.

Em março, avançamos na arte visual, criando os inimigos e outros cenários. Nesse período, começamos a organizar melhor o fluxo de trabalho e, com orientação dos professores, passamos a utilizar o Trello para registrar e acompanhar o desenvolvimento do projeto.

Em abril, demos continuidade ao design do jogo e iniciamos a documentação, registrando todas as informações importantes do projeto. Já em maio, seguimos aprimorando arte e documentação, e começamos a fase de programação, com apoio dos professores Felipe e Alexandre.

No mês de junho, a documentação seguiu sendo atualizada, enquanto no design surgiram ideias para novos inimigos e concepts de presságios, elementos que auxiliam o jogador na jornada. A programação começou a ganhar estrutura, formando a base jogável do projeto.

Em agosto, tivemos avanços expressivos em todos os setores e iniciamos as animações do protagonista. Em setembro, o desenvolvimento continuou, mas enfrentamos dificuldades na implementação de mecânicas dentro do jogo.

Em outubro, com auxílio dos professores, conseguimos resolver esses obstáculos. O design foi concluído com cenários finalizados e animações prontas, enquanto a documentação já estava organizada, restando apenas a formatação final.

Por fim, em novembro, faltavam apenas pequenos ajustes de jogabilidade na programação. As demais áreas estavam finalizadas, permitindo que parte do grupo se dedicasse à apresentação final.

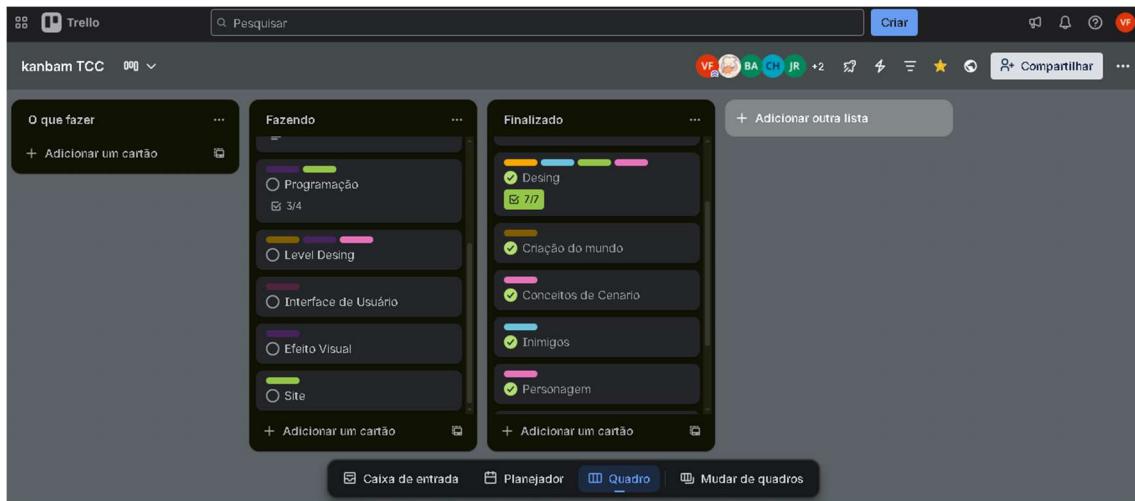
	Imagen 3 - Cronograma									
	FEV	MAR	ABR	MAI	JUN	AGO	SET	OUT	NOV	
Documentação			X	X	X	X	X	X	X	
Programação				X	X	X	X	X	X	
Design	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
Animação						X	X	X	X	

Fonte:(do próprio autor, 2025.)

1.4.2 Metodologia Ágil

Para definir quais seriam os primeiros passos, utilizamos com recomendações acadêmicas a ferramenta Trello como o principal meio de organização, dividindo as tarefas e acompanhando os progressos de cada integrante. Isso garantiu clareza nas responsabilidades. Com base nele, cronogramas e planejamentos mensais foram fundamentais, ajudou a visualizar o andamento do projeto, definir prioridades e manter o ritmo de produção. Logo as divisões foram feitas do começo até o fim se readaptando conforme as necessidades exigiam. Utilizamos o método “Kanbam” que se divide em três tópicos: “O que fazer”, “Fazendo” e “Finalizado”, assim podíamos a todo instante checar a ferramenta e atualizar a produtividade do individual para o coletivo estar sempre acompanhando.

Imagen 4 – Trello



Fonte: (Trello, 2025)

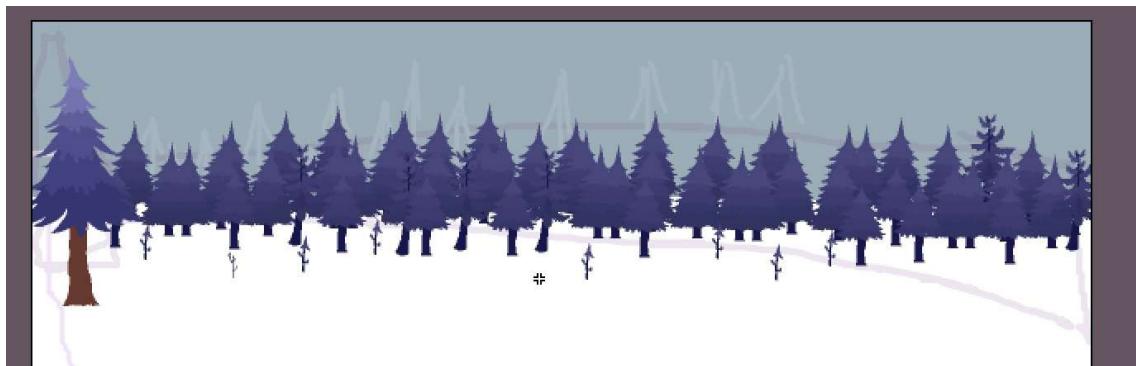
2. DESENVOLVIMENTO

O desenvolvimento de FadedMind foi guiado por várias referências visuais, narrativas e de jogabilidade que ajudaram a formar a identidade do jogo. Essas inspirações foram escolhidas com cuidado para garantir que o visual, a história e a experiência como um todo estivessem em sintonia com a proposta de imersão que queríamos oferecer ao jogador.

Buscamos influências em obras, jogos e ideias que tivessem algo em comum com o que queríamos criar como o clima, o estilo artístico, os cenários, a forma de jogar e os temas abordados. Também levamos em conta elementos da cultura pop, tendências do mercado de jogos independentes e técnicas de design reconhecidas na área.

Esse conjunto de referências foi essencial para guiar nossas escolhas criativas e esteve presente em todas as etapas do desenvolvimento. Assim, conseguimos manter cada parte do jogo desde as cores até a história e as mecânicas alinhada com a visão original de FadedMind.

Imagen 5 – Desenvolvimento



Fonte: (Do próprio autor, 2025.)

2.1 Referencial Criativo

O universo de FadedMind foi cuidadosamente criado para representar não apenas um cenário jogável, mas um reflexo emocional dos personagens que o habitam. O logotipo do jogo traduz essa essência ao unir simbologia, textura e

cor para transmitir mistério, instabilidade e a sensação constante de recomeço — elementos centrais da narrativa.

A construção do mundo mistura o real com o psicológico, criando uma ambientação retrofuturista inspirada nos anos 1960. Cada detalhe do cenário reforça a perda de memória, o colapso emocional e a confusão mental vivida pelos personagens, como se o próprio ambiente respondesse às emoções deles. Dentro desse contexto, acompanhamos a jornada de Robert Willian, um neurocientista brilhante cuja vida desmorona após a doença de sua esposa. Movido pela dor e por uma obsessão crescente, ele decide entrar na mente dela na tentativa de encontrar uma cura, enfrentando seus próprios limites e a fragilidade da condição humana.

Os inimigos presentes no jogo surgem como manifestações distorcidas da psique de Hanah, representando seus medos, inseguranças e lembranças fragmentadas. Cada criatura simboliza uma pressão interna, reagindo de forma instável conforme as emoções dela se desequilibram.

Visualmente, FadedMind utiliza o estilo 2.5D, combinando elementos 2D e 3D para construir uma atmosfera profunda e emocional, em uma linguagem artística que lembra obras como *Ori and the Blind Forest* e *Little Nightmares*. O level design acompanha essa proposta, usando luz, profundidade, camadas e transições entre o mundo real e o subconsciente para reforçar a dualidade que define toda a experiência do jogador.

2.1.1 Logotipo

O logotipo de FadedMind foi criado para representar, de forma simples e marcante, tudo o que o jogo carrega em sua essência. A ideia desde o início foi transformar o título em um símbolo do próprio enredo: algo que transmite mistério, fragilidade e a sensação constante de que a mente está se desfazendo aos poucos.

As letras foram pensadas para parecerem sólidas, quase como blocos firmes, mas que começam a perder pequenos fragmentos na parte final — um detalhe que simboliza exatamente o que acontece na história: memórias que desaparecem, pedaços de identidade que se desprendem e deixam um rastro de dúvida. Esses fragmentos, que se afastam do “D”, dão vida à ideia de fading,

reforçando visualmente o nome do jogo.

Mesmo com essa proposta simbólica, o logotipo mantém uma leitura clara e direta, o que o torna fácil de reconhecer e lembrar. A escolha por formas robustas dá um equilíbrio interessante com os pequenos pedaços que se desfazem, criando um contraste que combina bem com o tom emocional da narrativa.

A cor clara aplicada ao texto reforça essa sensação de mente esvaziada, de algo que tenta permanecer inteiro apesar de estar se fragmentando. Ela funciona como um ponto de luz dentro do universo mais pesado do jogo, destacando o título sem competir com a atmosfera geral.

No final, o logotipo de FadedMind não é apenas uma marca visual — ele funciona como uma pequena janela para o que o jogador encontrará no enredo: um caminho entre perda, memória e reconexão.

Imagen 6 – Logotipo



Fonte: (Autoria própria, 2025)

2.1.2 Criação de mundo

O mundo de FadedMind foi projetado para unir o real e o simbólico em

uma experiência narrativa imersiva. A história se desenrola tanto dentro da mente fragmentada da antagonista, Hanna, quanto no mundo físico, permitindo que o jogador transite entre dois planos: o interior psicológico, repleto de lembranças distorcidas e metáforas visuais, e o ambiente externo, marcado pelo contraste entre progresso tecnológico e fragilidade humana. O jogo se passa em um país de primeiro mundo na década de 1960, mas com uma estética retro-futurista, onde elementos típicos da época — como carros antigos, televisores de tubo e figurinos clássicos — coexistem com tecnologias avançadas inspiradas nos anos 2010. Essa fusão reforça a sensação de deslocamento temporal e confusão mental, alinhando-se ao tema central da perda da realidade.

O bairro dos Willian's, local onde parte da narrativa ocorre, foi desenvolvido com base em conceitos de level design emocional, priorizando atmosferas que refletem o estado psicológico dos personagens. Apesar de visualmente tranquilo e bem cuidado, o bairro carrega um tom melancólico, representado por ruas silenciosas, luz amarelada e uma sensação constante de nostalgia. A predominância de moradores idosos simboliza o envelhecimento e o esquecimento coletivo, elementos diretamente ligados à doença que inspira o jogo. A residência dos Willian's é ampla e protegida por sistemas de segurança modernos, evidenciando sua estabilidade financeira, mas também reforçando o isolamento emocional do casal.

Como renomado neurocientista, Dr. Willian's vive em busca de compreender a mente humana, mas ironicamente se vê impotente diante da deterioração mental de Hanna. Esse contraste entre o homem racional e o colapso emocional da mulher cria o núcleo dramático da narrativa. O design dos ambientes internos — laboratórios, quartos e corredores — foi pensado para transmitir essa dualidade, mesclando o frio científico com o calor das memórias perdidas. Cada detalhe do cenário, desde o posicionamento dos objetos até a iluminação, contribui para expressar o conflito entre razão e emoção, vida e esquecimento, real e imaginário.

Imagen 7 – Menu do Jogo



Fonte: (Autoria própria, 2025)

2.1.3 Narrativa do game

Neste mundo, surge como uma doença nova, nunca vista, mas letal e devastadora. Seus sintomas são formados por:

Fase Inicial: alterações na visão das cores, perda leve de memória, dificuldade de localização espacial, mudança na percepção de profundidade.

Fase Moderada: dificuldade para falar, insônia.

Fase Grave: agressividade, resistência à ajuda, dependência total para higiene e alimentação.

Fase Terminal: mutismo, doenças crônicas.

Willian's, um renomado neurocientista, busca a cura para sua esposa, que sofre de FadeMind, uma doença inspirada no Alzheimer. Antes do trágico acontecimento, Robert era um homem dedicado, gentil, mas também controlador, sempre certo de que poderia proteger aqueles que amava através da lógica e do conhecimento. Seu amor pelos estudos o tornava disciplinado e

determinado, e ele mantinha tudo sob seu controle, inclusive a vida de Hannah, sua esposa.

No entanto, ao vê-la adoecer, sua obsessão se intensifica. Ele se fecha emocionalmente, tornando-se rude e ainda mais rígido, rejeitando qualquer fragilidade, até mesmo a própria dor. Movido por essa negação e necessidade de controle, ele constrói uma máquina neurotransmissora capaz de transportá-lo para dentro da mente dela.

Dentro da mente de Hannah, ele encontra um mundo deteriorado e sem sentido, repleto de ecos, sons e visões desconexos de quem ela foi. As memórias não contam mais histórias completas, são pedaços, ruídos, expressões partidas, e nenhuma delas responde ao toque de Robert.

Em meio a esse caos, ele encontra uma última lembrança intacta: o casamento dos dois. Nesse momento, a verdade o atinge. Aquela memória que ele sempre considerou o auge do amor entre eles também revela o início de uma dinâmica desigual. Ele vê Hannah sorrindo, mas entende que, desde ali, ela já começava a se moldar às expectativas dele, sem nunca ter sido plenamente livre.

Confrontado com isso, Robert tenta restaurar a memória. Caminha, luta, conecta fragmentos, busca desesperadamente salvar o que ainda resta. Mas não consegue. O mundo mental dela começa a desmoronar, e a lembrança do casamento também se desfaz.

Robert acorda. Os monitores ao seu redor mostram uma linha contínua. Ela se foi.

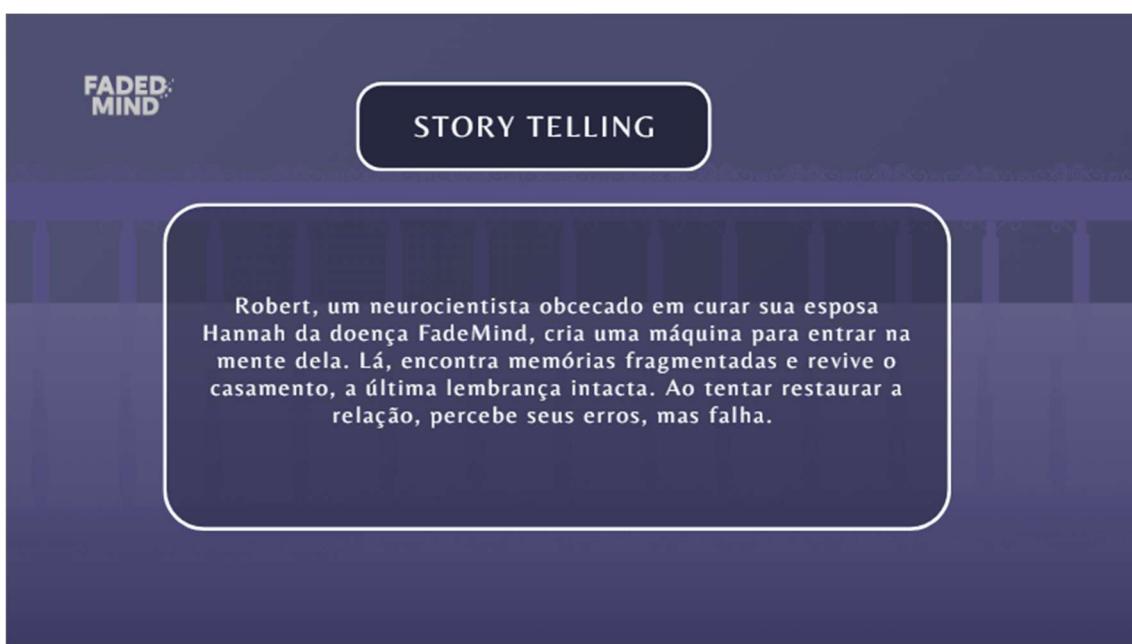
A máquina, a ciência, o amor obsessivo, nada a salvou. Pela primeira vez, Robert aceita que perdeu. Em silêncio, ele solta a mão dela.

A escolha de um país desenvolvido se deu pelo fato de sua tecnologia mais avançada. O casal Wilian's reside em uma das cidades mais tecnológicas, devido aos estudos de Robert.

No momento, no mercado de jogos, é visto que temas complexos da mente humana vêm tomado forma através de jogos, no qual os jogadores podem experienciar sensações diversas. *FadedMind* tem esse objetivo: trazer sensações diferentes, fugir do óbvio, abordar temas complexos, com mecânicas diferentes em atmosferas completamente diferentes. Abordar o *FadedMind* como uma doença neurodegenerativa trará uma nova visão para os jogadores, pois a

narrativa do jogo fará com que os jogadores se comovam com o personagem. Trazendo para o mundo real, quando temos algum familiar com uma doença neurodegenerativa, temos vontade de trazer a cura para ele, e é exatamente isso que o personagem busca fazer. O grupo busca essa representatividade, essencial para a conscientização dos desafios enfrentados por muitas pessoas na sociedade.

Imagen 8 – Story Telling



Fonte: (Autoria própria, 2025)

2.1.4 Personagem principal

Robert Willian é um renomado neurocientista de 54 anos. De pele branca, com 1,83 metros de altura e pesando 64 quilos, Robert tem olhos castanhos marcantes e é careca, o que acentua ainda mais sua expressão séria e concentrada. Sua aparência transmite maturidade e uma vida dedicada ao estudo e à ciência.

Antes da doença de sua esposa, Robert era conhecido por ser uma pessoa séria, mas gentil. Tinha um comportamento calmo e era muito respeitado no meio acadêmico e científico, onde se destacava por sua dedicação e brilhantismo. No entanto, após o diagnóstico de FadedMind – uma condição inspirada no Alzheimer – em sua esposa, sua personalidade sofreu uma reviravolta. Ele se tornou mais fechado e rude, demonstrando pouca paciência com os outros. Sua obsessão por encontrar uma cura aumentou significativamente, fazendo com que se isolasse ainda mais em seu laboratório.

Imagen 9 – Ficha do personagem Principal



Fonte: (Autoria própria, 2025)

2.1.5 Inimigos

A Matilha representa a sensação constante de perseguição e vigilância que assombra a mente do protagonista. Inspirados em chacais e outros predadores oportunistas, esses inimigos agem com inteligência instintiva: observam, cercam e atacam apenas quando percebem vantagem. Sozinhos, são cautelosos e mantêm distância, mas quando se reúnem em grupos pequenos, tornam-se extremamente perigosos, avançando de forma coordenada para desestabilizar o jogador.

Seu comportamento reflete a ideia de pensamentos invasivos que surgem em ondas — nunca de uma vez, mas em pequenos ataques sucessivos que desgastam a resistência emocional. A aparência esguia, os olhos marcados e as cores escuras reforçam sua natureza inquietante, com um design que mistura a silhueta de um chacal real a elementos mais sombrios e distorcidos, típicos do subconsciente fragmentado que compõe o mundo do jogo.

Eles simbolizam o medo de ser atacado pelas próprias inseguranças, sempre espreitando nas sombras, esperando apenas um momento de fraqueza para avançar.

2.1.6 Estilo artístico

O jogo adota o estilo 2.5D, que combina elementos 2D e 3D para criar uma ambientação visual mais profunda e imersiva. Essa técnica permite que o jogador se sinta inserido no cenário, mantendo a jogabilidade lateral típica dos jogos de plataforma, mas com ambientes ricos em camadas, iluminação e perspectiva. Esse formato foi escolhido para equilibrar imersão e narrativa, valorizando o simbolismo e a atmosfera emocional de FadedMind.

Diversos títulos consagrados utilizam essa abordagem, como Ori and the Blind Forest, Little Nightmares, Inside e Trine 2, que se destacam por unir arte

detalhada, jogabilidade fluida e storytelling visual. Assim como nesses jogos, FadedMind busca transmitir emoções por meio da ambientação e do movimento, fazendo com que cada cenário conte parte da história e reflita o estado mental dos personagens.

Imagen 10 – Ficha do Inimigo

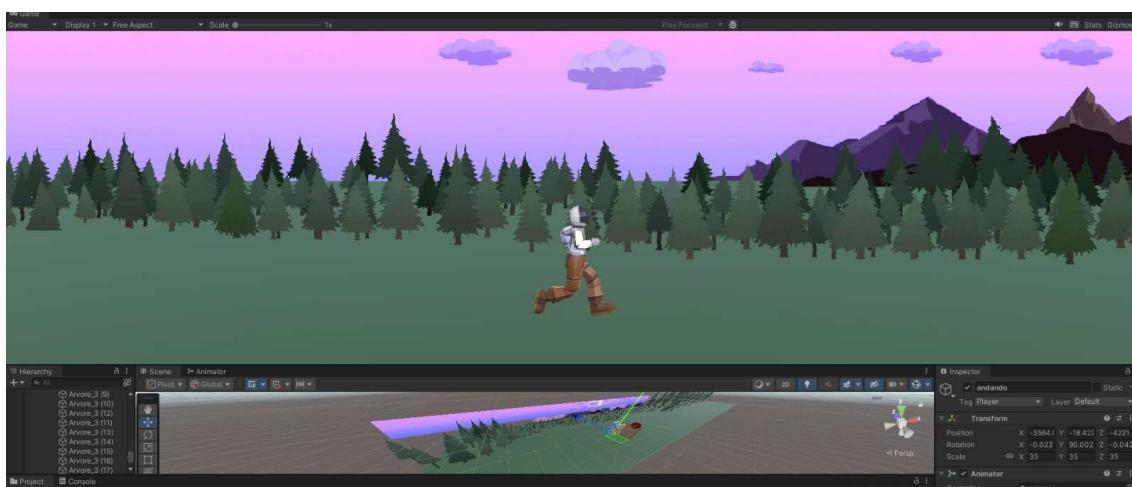


Fonte: (Autoria própria, 2025)

2.1.7 Level design

O jogo utiliza o estilo 2.5D, combinando elementos 2D e 3D para criar uma ambientação imersiva e emocional. Os cenários são projetados com diferentes planos de profundidade, reforçando a sensação de espaço e a conexão entre o jogador e o ambiente. O level design busca equilibrar narrativa e jogabilidade, conduzindo o jogador por ambientes simbólicos que refletem o estado mental dos personagens, utilizando cores, iluminação e transições sutis para representar as mudanças entre o mundo real e o subconsciente.

Imagen 11 – Foto Level Design



Fonte: (Autoria própria, 2025)

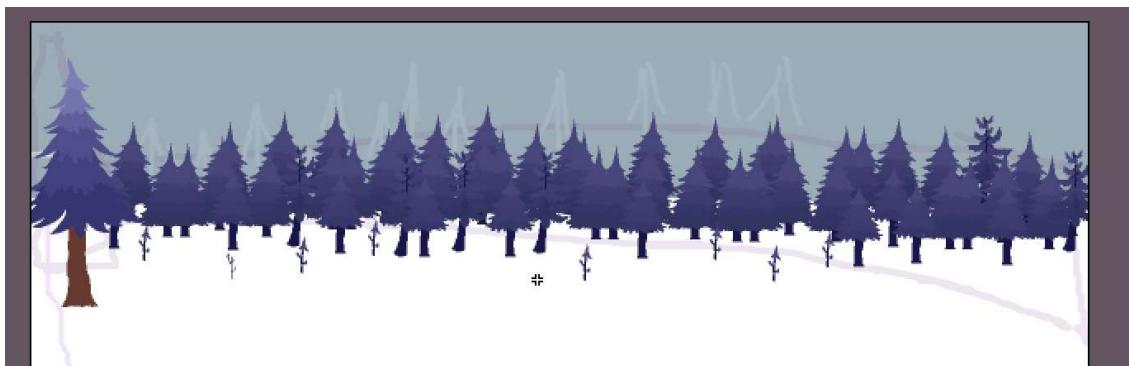
2.1.8 Conceitos artísticos de cenários

A construção dos cenários do jogo nasceu junto com a identidade visual

que queríamos transmitir: um mundo frio, silencioso e quase melancólico, onde a solidão e o mistério acompanham o jogador a cada passo. Cada ambiente foi pensado não apenas como um espaço por onde o personagem passa, mas como parte emocional da narrativa.

A floresta foi o ponto de partida visual para o mundo do jogo. A equipe buscou um estilo que fosse ao mesmo tempo bonito e misterioso, usando troncos estreitos, copas densas e neve espessa, sugerindo que algo poderia estar sempre escondido. Esse visual minimalista e "pintado" dos primeiros esboços em 2D foi mantido na transição para o 3D, com variações sutis de cor e tamanho em cada árvore para evitar repetição e dar vida ao cenário. Na prática, a equipe usou a ferramenta Unity, começando pelo chão de neve, e depois importou os elementos (assets), aplicando uma paleta de cores frias (azuis, lilases e verdes acinzentados). A profundidade e a imersão do cenário foram criadas organizando esses elementos em camadas paralelas.

Imagen 12 – Conceitos artísticos de Cenários



Fonte: (Autoria própria, 2025)

A névoa foi crucial para a ambientação. Ela não só intensifica a sensação de frio, mas também aumenta a percepção de profundidade, fazendo o mundo parecer maior. Elementos distantes têm cores claras e desaturadas, enquanto os próximos são escuros e definidos, o que orienta visualmente o jogador e dinamiza a floresta. Antes da montagem final na Unity, a equipe faz esboços para testar a composição, cores e atmosfera, definindo a densidade da neve, o

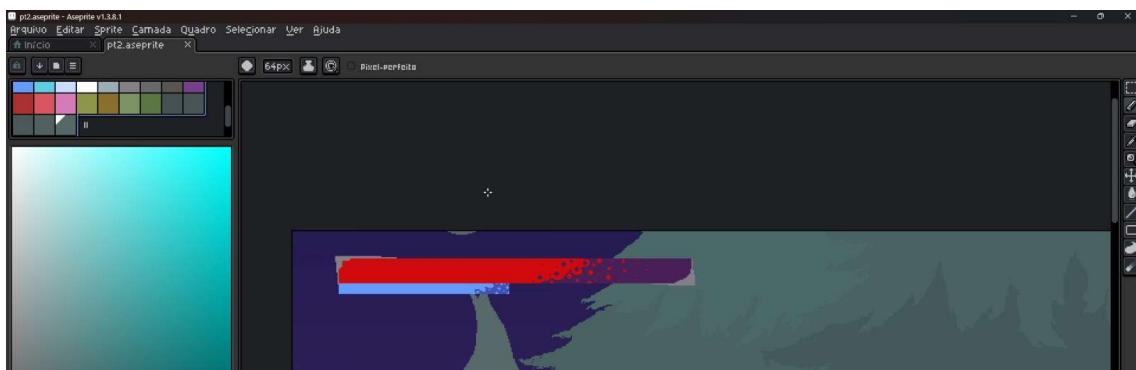
posicionamento das árvores, áreas abertas e a iluminação.

Apesar de simples, cada área reflete a narrativa e o personagem, enfatizando a solidão, o frio e o desconhecido, e mostrando que o ambiente é tão importante quanto qualquer outro elemento do jogo.

2.1.9 Conceitos artísticos de interface de usuário e HUD

Descreva como a interface do jogo será estruturada. Isso pode incluir telas de menu, HUD, barras de saúde, inventário, mapas e outros elementos interativos.

Imagen 13 – HUD



Fonte: (Autoria própria, 2025)

2.2 Referencial Técnico

No início do projeto, a proposta era criar um jogo totalmente em 2D.

Porém, após algumas discussões e alinhamentos com o grupo, percebemos que um estilo 2.5D atenderia melhor à estética e à experiência que queríamos proporcionar ao jogador. Esse estilo combina elementos bidimensionais com recursos tridimensionais, criando a sensação de profundidade mesmo em um plano mais simples. Assim, mantemos a leveza visual do 2D, mas ganhamos camadas e volume que enriquecem o ambiente e deixam o jogo mais imersivo.

Com essa nova direção definida, levamos o projeto para a Unity e começamos a estruturar um ambiente em 3D. Dentro da engine, um ambiente 3D funciona como um espaço virtual tridimensional onde é possível criar, posicionar e manipular objetos, luzes, terrenos e cenários. Esse tipo de construção permite desenvolver atmosferas mais envolventes, dando vida ao mundo do jogo e possibilitando maior liberdade na criação das mecânicas e da ambientação desejada para FadedMind.

2.2.1 Ferramentas utilizadas

Para a criação do jogo, foi utilizada a engine Unity, uma plataforma de desenvolvimento 3D em tempo real amplamente reconhecida por sua versatilidade e eficiência. A Unity permite desenvolver jogos e aplicações interativas para diversas plataformas, como mobile, PC, consoles, realidade virtual (VR) e realidade aumentada (AR). Sua interface intuitiva e seu amplo conjunto de ferramentas facilitam a prototipagem, o teste e a implementação das mecânicas necessárias ao projeto.

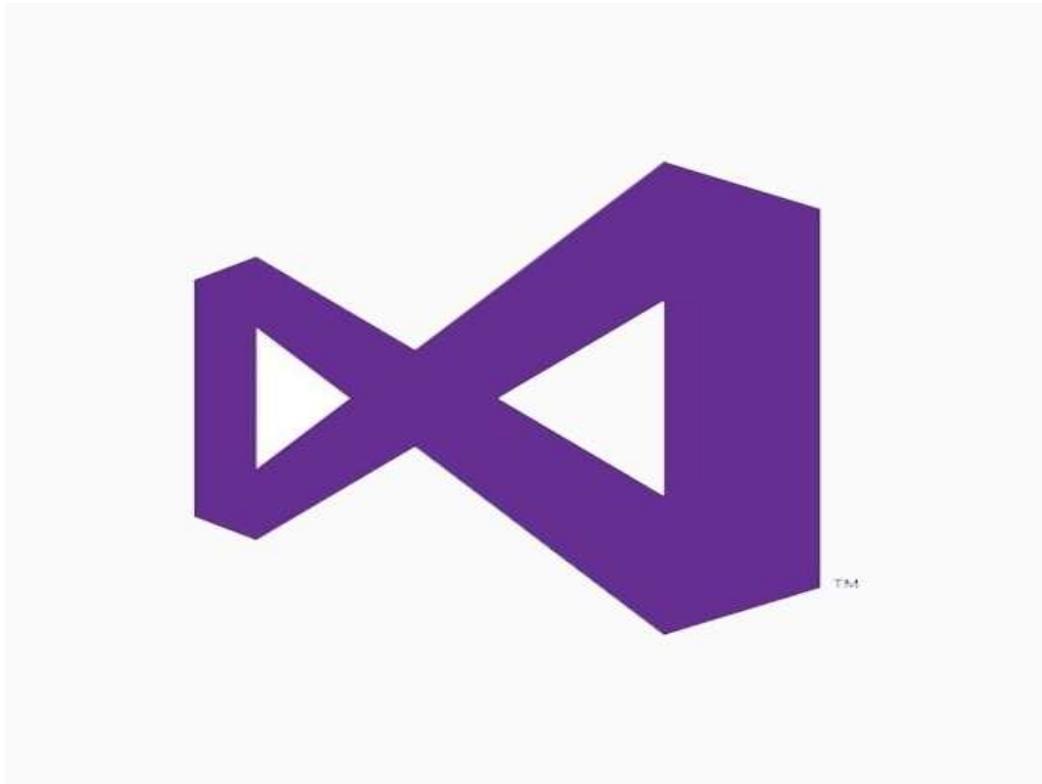
Imagen 14 – 1ª Ferramenta



Fonte: (Unity, 2025)

Para a edição e desenvolvimento dos códigos, utilizou-se o Visual Studio, uma IDE (Integrated Development Environment) completa desenvolvida pela Microsoft. Ele oferece recursos robustos para escrever, organizar e depurar código, garantindo maior produtividade e precisão na construção das funcionalidades. Por sua compatibilidade com C#, a linguagem utilizada na Unity, o Visual Studio se torna uma escolha eficiente e coerente com as necessidades do desenvolvimento do jogo.

Imagen 15 – 2^a Ferramenta



Fonte: (Microsoft Visual Studio, 2025).

Para o processo de criação das animações do projeto, utilizamos o Aseprite, uma ferramenta amplamente reconhecida no desenvolvimento de pixel art pela sua interface intuitiva e acessível. Seu painel de ferramentas é simples, organizado e de fácil compreensão, permitindo que mesmo usuários iniciantes consigam explorar suas funções com naturalidade.

O Aseprite oferece recursos essenciais para animação quadro a quadro, como a linha do tempo (timeline) integrada, a visualização em *onion skin* — que facilita enxergar quadros anteriores e posteriores — e uma variedade de pincéis e atalhos que agilizam o fluxo de trabalho. Além disso, o programa permite exportar spritesheets e animações em diferentes formatos, o que contribuiu diretamente para a otimização da integração das animações dentro do Unity.

Essa combinação de praticidade e profundidade técnica tornou o Aseprite a escolha ideal para dar vida aos movimentos e expressões do jogo, mantendo um estilo visual coerente e um ritmo de produção eficiente.

Imagen 16 – 3^a Ferramenta



Fonte: (Aseprite, 2025)

Para o desenvolvimento do personagem principal, do machado e de um dos inimigos, o Chakal, utilizamos o Blender. A escolha dessa ferramenta se deu pela facilidade em realizar a modelagem e, principalmente, pela eficiência no processo de animação em etapas posteriores. Além disso, o Blender nos permitiu criar uma estética híbrida, misturando elementos de textura que dialogam com a ambientação 2D e o estilo 3D, enriquecendo visualmente o projeto.

O Blender é uma ferramenta completa e amplamente utilizada na indústria por oferecer um conjunto robusto de recursos gratuitos e de código aberto. Ele conta com um sistema avançado de modelagem orgânica e hard surface, ferramentas de escultura, rigging detalhado e um editor de animação com timeline integrada — ideal para controlar movimentos complexos com precisão. A presença do *viewport* em tempo real, somado ao uso de *shaders* e nós (nodes) no sistema de materiais, possibilitou testar rapidamente estilos visuais e ajustar a aparência dos modelos para que combinassesem com a estética do jogo.

Além disso, o Blender facilita a exportação em formatos compatíveis com o Unity, garantindo que a integração dos modelos e animações acontecesse de forma leve e organizada. Essa combinação de flexibilidade, poder técnico e acessibilidade tornou o Blender a ferramenta ideal para dar forma física e personalidade aos personagens e objetos essenciais do projeto.

Imagen 17 – 4^a Ferramenta

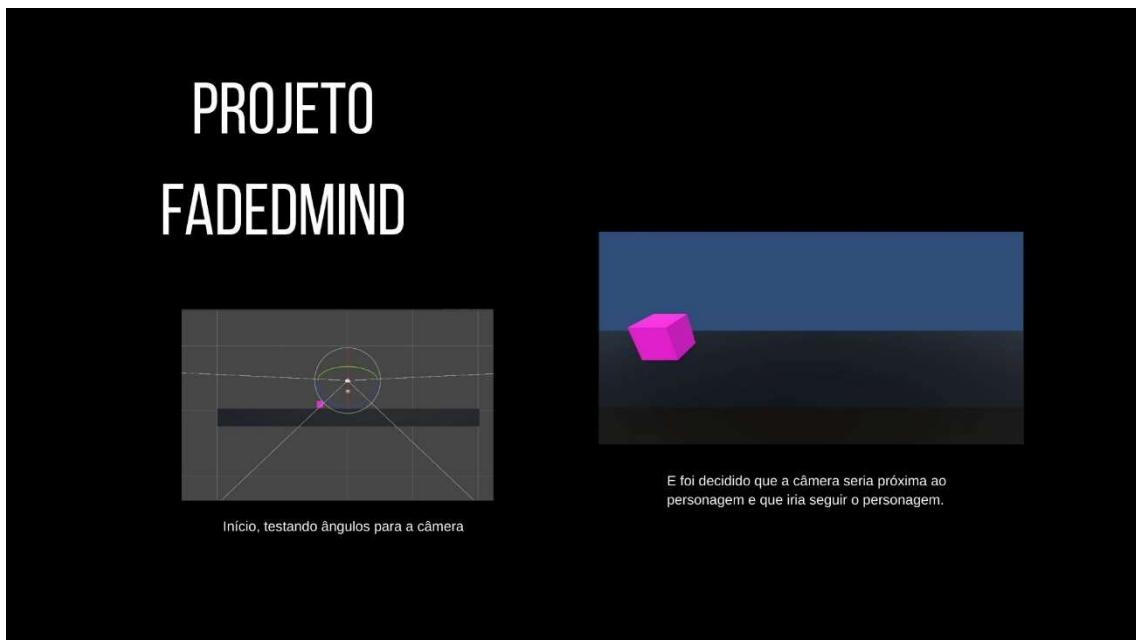


Fonte: (Microsoft Visual Studio, 2025)

2.2.2 Programação

Começamos com testes, criamos um ambiente 3d e começamos a planejar como seria a câmera e para visualizar foi preciso criar uma plataforma e um cubo nomeado como player.

Imagen 18 – Programação 1



Fonte: (Autoria própria, 2025)

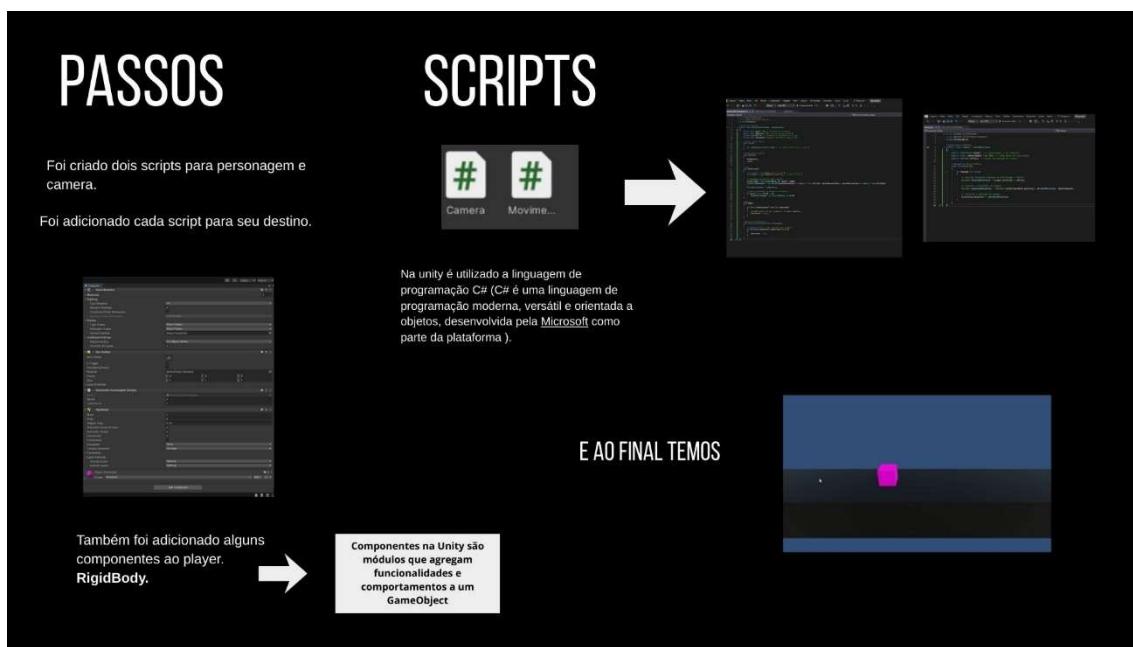
E foi decidido que a câmera seria próxima ao personagem e que iria seguir o personagem.

Durante o desenvolvimento do jogo, foram criados dois scripts principais: um responsável pelo comportamento do personagem e outro dedicado ao controle da câmera. Cada um deles foi corretamente adicionado ao seu respectivo destino dentro da Unity, garantindo que cada função atuasse de forma organizada e eficiente no ambiente do jogo.

Além disso, foram incluídos alguns componentes essenciais no player, entre eles o Rigidbody, que permite que o personagem interaja com as leis da física dentro do mundo virtual como gravidade, colisões e movimento físico realista. Na Unity, os componentes são pequenos módulos que adicionam funcionalidades específicas a um GameObject, permitindo que cada elemento do jogo tenha comportamentos próprios e personalizados.

Para a lógica do jogo e a criação dos scripts, utilizamos a linguagem C#, que é a linguagem padrão da Unity. O C# é moderno, versátil e orientado a objetos, desenvolvido pela Microsoft como parte de sua plataforma de desenvolvimento. Essa linguagem facilita a construção de sistemas organizados, claros e eficientes, sendo ideal para controlar tanto a movimentação do personagem quanto o funcionamento da câmera e demais mecânicas do jogo.

Imagen 19 – Programação 2



Fonte: (Autoria própria, 2025)

Para dar início à construção do cenário, começamos criando um ambiente 3D dentro da Unity. A primeira etapa foi desenvolver uma plataforma que serviria como base do ambiente, nomeada Ground, e em seguida montar o background, que compõe o plano de fundo da cena. Para isso, criamos um *GameObject* do tipo Quad, ajustamos suas proporções e o posicionamos na camada mais distante (camada 0), garantindo que ele funcionasse como o pano de fundo da fase.

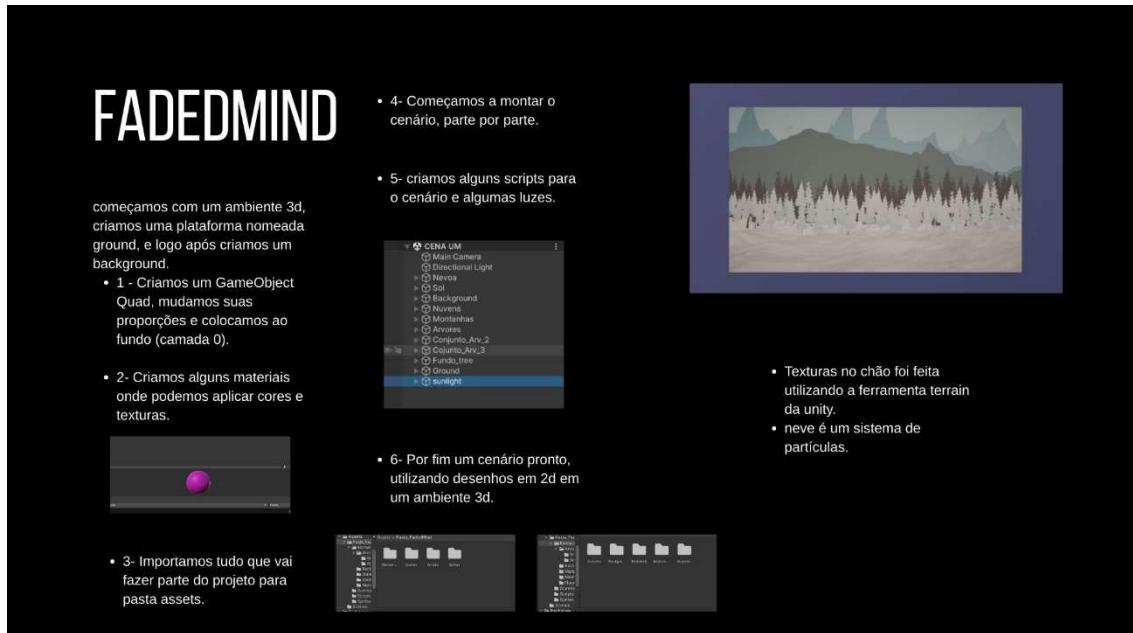
Depois disso, desenvolvemos alguns materiais, que são recursos utilizados para aplicar cores e texturas nos objetos da cena, contribuindo para a identidade visual do jogo. Também importamos todos os arquivos necessários imagens, modelos, sons e texturas para a pasta Assets, organizando-os para facilitar o fluxo de trabalho.

Com tudo preparado, começamos a montar o cenário parte por parte. Foram criados scripts específicos para o ambiente e adicionadas algumas luzes para reforçar a atmosfera desejada. A textura do chão foi aplicada utilizando a ferramenta Terrain da Unity, que permite modelar superfícies, criar relevos e personalizar o solo com detalhes mais naturais.

Além disso, a neve do cenário foi criada através de um sistema de partículas, recurso bastante utilizado para gerar efeitos visuais como chuva,

fumaça, poeira ou, nesse caso, flocos de neve caindo suavemente, contribuindo para a ambientação de FadedMind.

Imagen 20 – Programação 3



Fonte: (Autoria própria, 2025)

2.2.3 Desenvolvimento da arte

O personagem principal do jogo passou por um processo de evolução durante o desenvolvimento. Inicialmente, ele seria totalmente em 2D, acompanhando o estilo tradicional de pixel art do projeto. Porém, conforme fomos estruturando as mecânicas e visualizando a direção artística final, percebemos que trabalhar em 3D traria mais possibilidades — especialmente para animação, profundidade e expressividade.

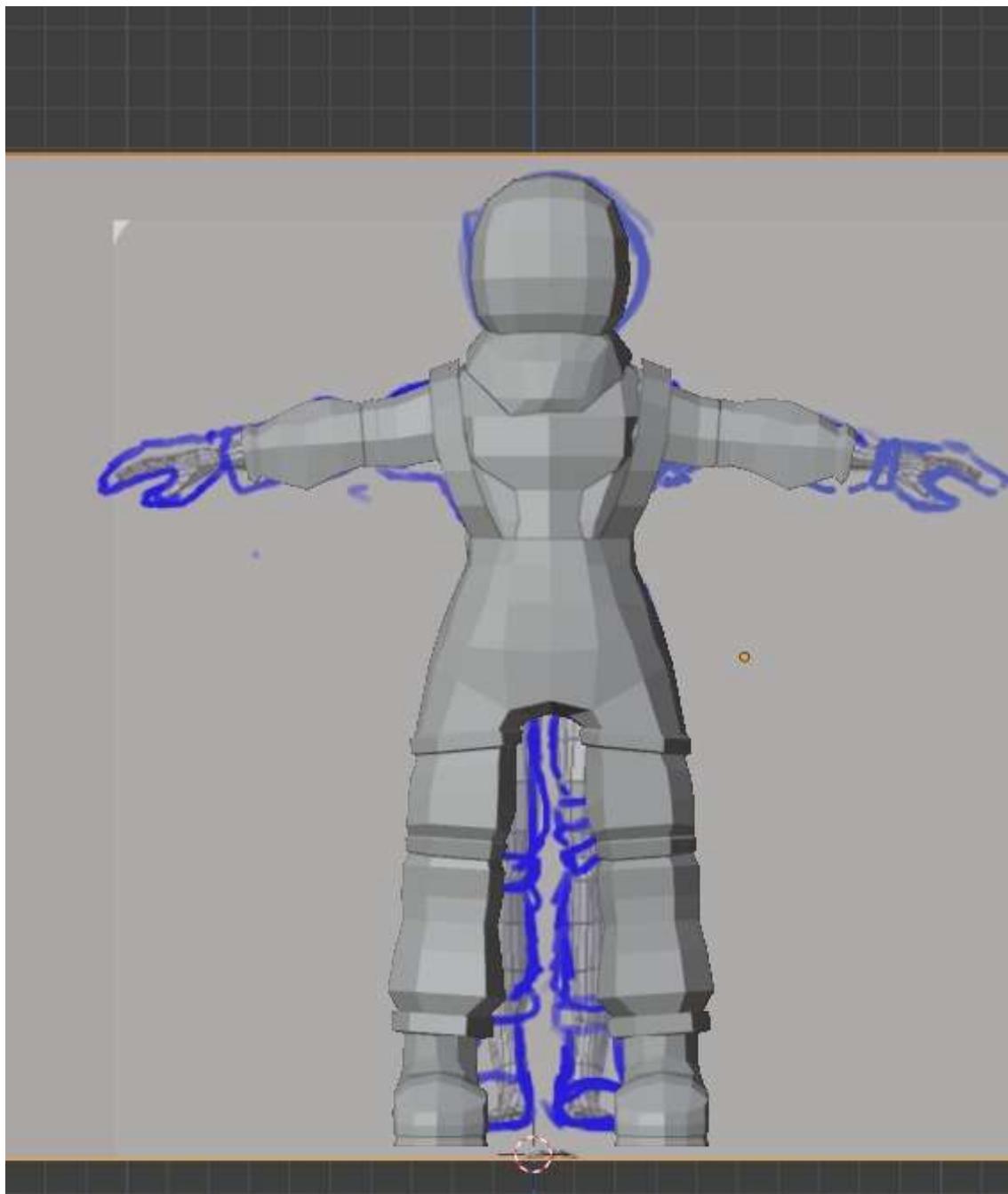
Com isso, migramos a criação do personagem para o Blender, onde ele foi modelado em um estilo simples, mas marcante, pensado para combinar com o ambiente em 2D sem quebrar a identidade visual do jogo. A ideia sempre foi encontrar um equilíbrio: manter o charme e o clima de um cenário bidimensional, mas trazer o personagem com formas tridimensionais para dar mais vida, movimento e impacto às ações.

No Blender, criamos a base do modelo, ajustamos proporções, esculpimos detalhes essenciais e aplicamos materiais que conversassem bem

com o estilo artístico do restante da cena. Em seguida, realizamos o rigging — etapa que cria a estrutura interna do personagem — e, a partir disso, demos início às animações, que se tornaram mais naturais e fluidas graças à liberdade oferecida pelo 3D.

Essa transição do 2D para o 3D não apenas facilitou o processo técnico, mas também permitiu que o personagem ganhasse presença, personalidade e uma estética única dentro do jogo. O resultado é uma mistura harmônica entre estilos, reforçando a identidade visual que queremos transmitir.

Imagen 21 – Arte Player 1



Fonte: (Autoria própria, 2025)

Imagen 22 – Arte Player 2



Fonte: (Autoria própria, 2025)

2.2.4 Animação

Para dar vida ao jogo, utilizamos uma combinação das ferramentas Aseprite e Blender, cada uma contribuindo de forma essencial para a animação dos personagens e dos elementos de cenário. O personagem principal foi totalmente modelado e animado no Blender — o mesmo processo utilizado para o inimigo *Chakal*, garantindo que ambos tivessem movimentos mais fluidos e coerentes com o estilo do jogo.

Já os elementos de ambientação, como as árvores e outros detalhes do cenário, foram criados e animados no Aseprite, preservando aquele visual mais estilizado e artístico que buscamos desde o início. Essa mistura entre 3D e pixel

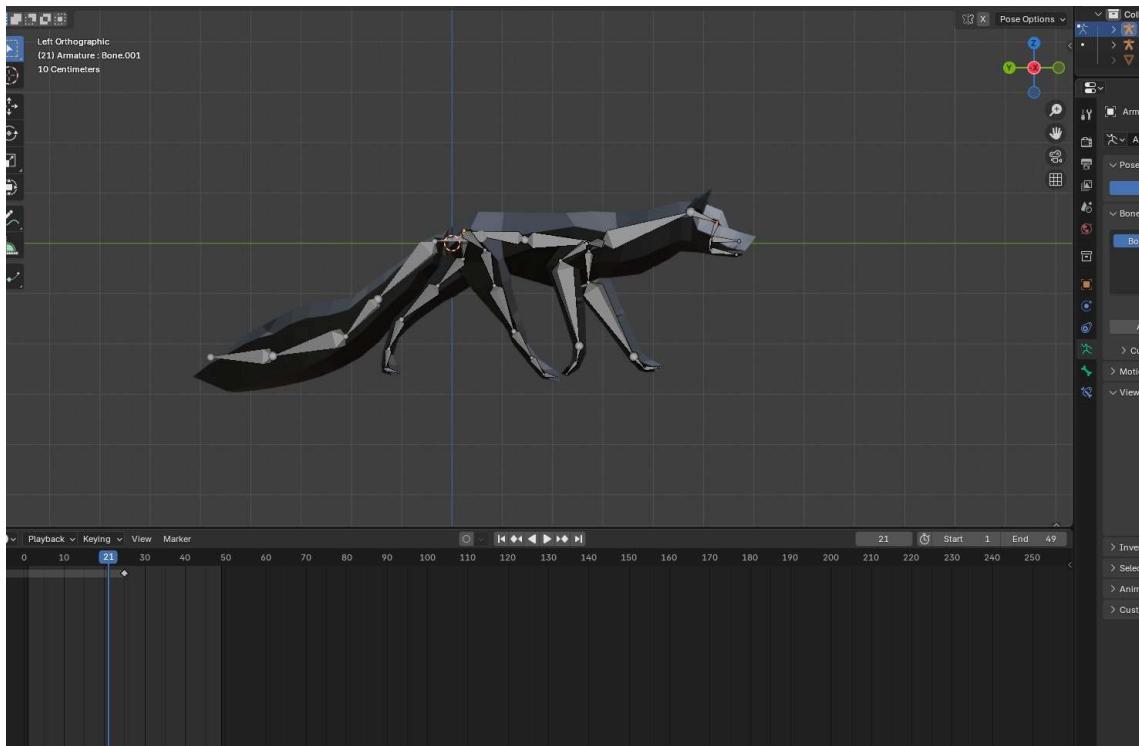
art trouxe um charme especial ao mundo do jogo, mantendo a atmosfera única que queríamos construir. (Depois incluiremos as imagens desse processo.)

Imagen 23 – Animação Player



Fonte: (Autoria própria, 2025)

Imagen 24 – Animação Inimigo



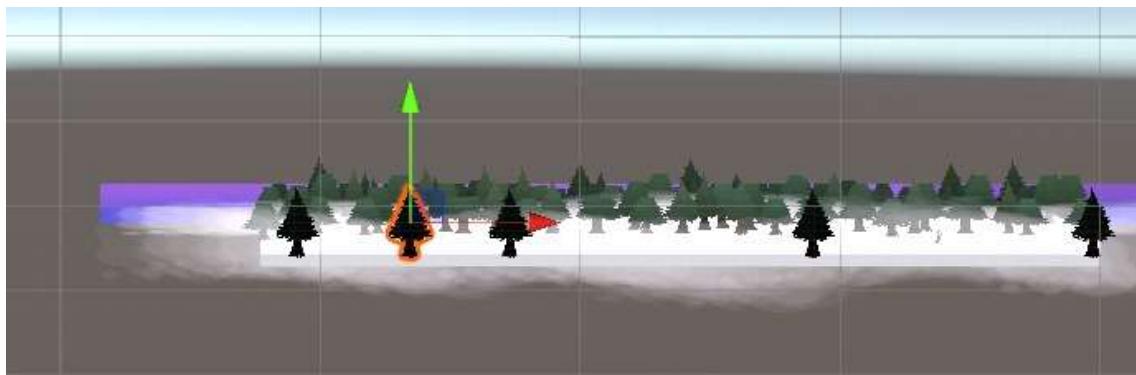
Fonte: (Autoria própria, 2025)

2.2.5 Efeito visual

Os efeitos visuais do cenário foram desenvolvidos diretamente na Unity, que além de ser a base da programação do jogo, também foi essencial para dar vida à ambientação de *FadedMind*. Na imagem apresentada, é possível ver como o cenário foi construído em camadas, utilizando diferentes profundidades para criar o efeito de parallax, o que dá a sensação de que o mundo é mais amplo e dinâmico mesmo sendo um jogo em 2.5D. As árvores foram distribuídas em vários planos, cada um com sua distância própria da câmera, permitindo que o jogador perceba uma profundidade visual mais rica.

Para reforçar essa atmosfera, foram usados diversos recursos nativos da Unity. O Particle System foi fundamental para criar elementos como a névoa suave próxima ao chão, partículas de poeira e aquela sensação de frio e silêncio que o ambiente transmite. Esses detalhes, mesmo discretos, ajudam a tornar o cenário mais vivo e emocional. Já o Sprite Renderer e o uso de Sorting Layers organizaram a ordem dos elementos na tela, garantindo que árvores, sombra, neve e objetos fiquem visualmente coerentes uns com os outros. Além disso, alguns shaders simples foram aplicados para suavizar transições e misturar melhor as camadas, mantendo o estilo artístico do jogo.

A iluminação também teve um papel importante. Com o uso da iluminação 2D do Universal Render Pipeline (URP), foi possível criar variações de luz e sombra que reforçam a sensação de profundidade e melancolia. Tudo isso ajudou a construir uma ambientação que combina calma, mistério e fragilidade emocional — exatamente o tom que o jogo busca transmitir desde o primeiro momento.



Fonte: (Autoria própria, 2025)

Imagen 26 – Efeitos Visuais 2



Fonte: (Autoria própria, 2025)

2.2.6 Efeito sonoros

A equipe também recorreu ao uso de bancos de áudios gratuitos para complementar a ambientação do jogo. Entre essas ferramentas, o site Pixabay teve papel fundamental, permitindo selecionar trilhas sonoras e efeitos que reforçassem a imersão do jogador. Através da plataforma, foi possível encontrar sons de passos, rajadas de vento, efeitos sutis de ambiente e outros ruídos essenciais para a construção do clima de mistério presente no jogo. Esses

elementos foram cuidadosamente escolhidos e ajustados para que combinassem com os cenários, fortalecendo a identidade sonora do projeto e contribuindo para uma experiência mais envolvente e coerente com a proposta narrativa de FadedMind.

2.2.7 Marketing

Para entender melhor o perfil do público e avaliar o potencial de aceitação do jogo, a equipe desenvolveu um questionário no Google Forms como parte das estratégias de marketing. Esse formulário foi divulgado pelos integrantes em suas redes sociais, principalmente no Instagram, garantindo um alcance maior e permitindo reunir informações valiosas sobre hábitos e preferências dos jogadores. Ao todo, foram coletadas 34 respostas, oferecendo uma base sólida para análise.

Os dados mostraram que a maioria dos participantes não era estudante da Etec ABH, representando 79,4% das respostas, enquanto 20,6% afirmaram estudar na instituição. Entre os poucos que estudavam na Etec, apareceram cursos variados, como Administração, Eletrônica e Jogos Digitais. Já aqueles que não estudavam na Etec relataram uma grande diversidade de ocupações, incluindo estudantes do ensino médio, alunos de instituições como IFSP, profissionais de administração, desenvolvimento de sistemas, saúde, educação e até áreas mais específicas, como corretagem de imóveis e gestão de produtos.

Quando questionados sobre o hábito de jogar, o público apresentou um equilíbrio interessante: 50% jogavam com frequência e 50% jogavam de vez em quando, mostrando que o jogo alcançou tanto jogadores assíduos quanto casuais. Sobre os gêneros preferidos, o destaque foi claro: Aventura apareceu como o mais popular, representando 52,9% das respostas. Em seguida vieram Ação, Puzzle, Suspense/Terror, RPG, Esportes e jogos indie, cada um com porcentagens menores, mas ainda relevantes.

Em relação ao que o público mais espera em um jogo, as respostas foram diversas, mas alguns padrões ficaram evidentes. Termos como “desafio”, “diversão”, “história” e “imersão” apareceram repetidamente, indicando que os jogadores valorizam experiências completas, que combinam mecânicas

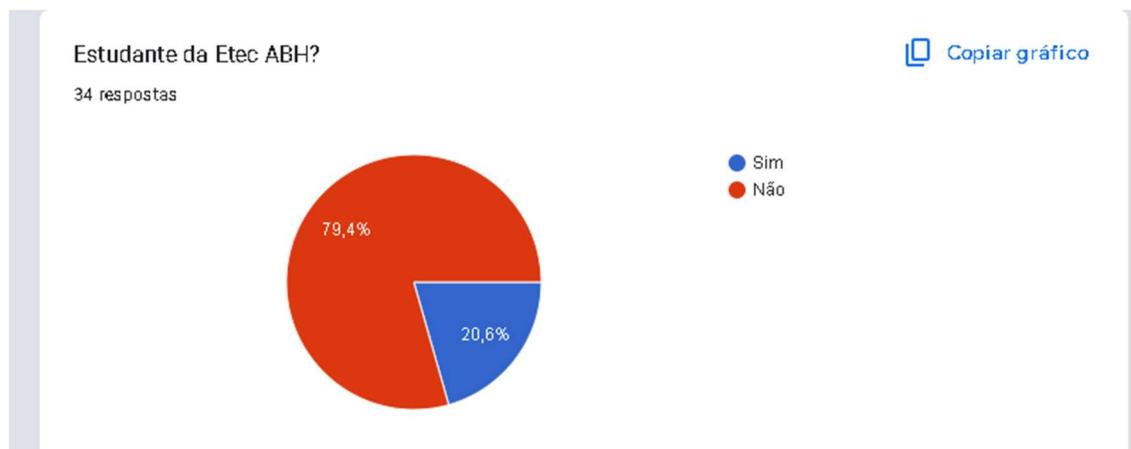
interessantes com narrativa envolvente. Também surgiram respostas mais pessoais, como busca por identidade, envolvimento emocional e até a expectativa de que o jogo seja feito com “coração”, reforçando a importância da conexão afetiva com o jogador.

Sobre o interesse específico na proposta de *FadedMind*, os resultados foram muito positivos: 73,5% afirmaram que jogariam um jogo com temática psicológica e elementos de suspense, enquanto 26,5% responderam “talvez” — e nenhum participante rejeitou a ideia. Esse dado mostra que a estética e o tema do jogo despertam curiosidade e têm potencial para atrair um público amplo.

Por fim, os participantes também indicaram seus dispositivos mais utilizados para jogar. A maior parte relatou jogar no PC (41,2%), seguida pelo celular (35,3%) e consoles (20,6%), além de alguns que utilizam todos os dispositivos. Essa informação ajuda a equipe a compreender melhor onde o jogo tem maior chance de engajamento e quais plataformas podem ser priorizadas em uma futura expansão do projeto.

Com esses dados, foi possível compreender melhor o perfil do público interessado, ajustar decisões criativas e confirmar que a proposta de *FadedMind* conversa bem com tendências atuais do mercado, reforçando a importância de continuar investindo na experiência psicológica e emocional que o jogo oferece.

Imagen 27 – Gráfico Marketing 1



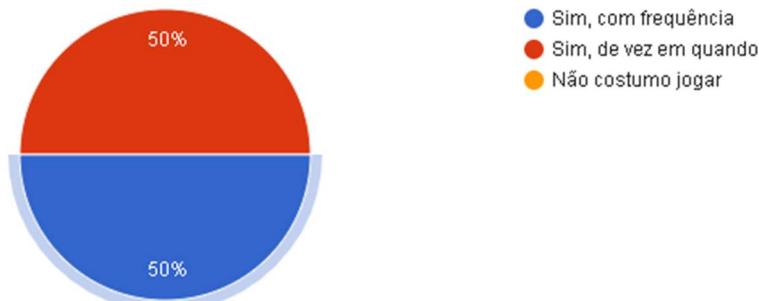
Fonte: (Autoria própria, 2025)

Imagen 28 – Gráfico Marketing 2

1. Você costuma jogar videogames ou jogos digitais? 🎮

Copiar gráfico

34 respostas



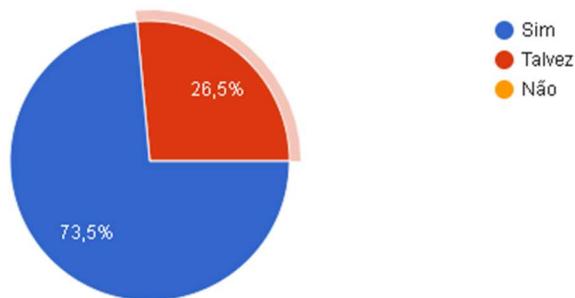
Fonte: (Autoria própria, 2025)

Imagen 29 – Gráfico Marketing 3

4. Você jogaria um jogo com temática psicológica e elementos de suspense, como o *FadedMind*? 💀

Copiar gráfico

34 respostas



Fonte: (Autoria própria, 2025)

A ambientação do laboratório para a apresentação do TCC foi planejada com o objetivo de transportar o público para o universo do jogo *FadedMind*. Logo na entrada, a porta foi decorada com a árvore simbólica que representa a presença do Fadedmind na mente da esposa do protagonista. Essa árvore recebeu flores brancas e lilases, cores que remetem diretamente à estética do jogo. Ao lado dela, uma pequena placa artesanal indicava o laboratório, a turma do 3º ano e o curso, reforçando a identidade visual do projeto já no primeiro

contato do visitante.

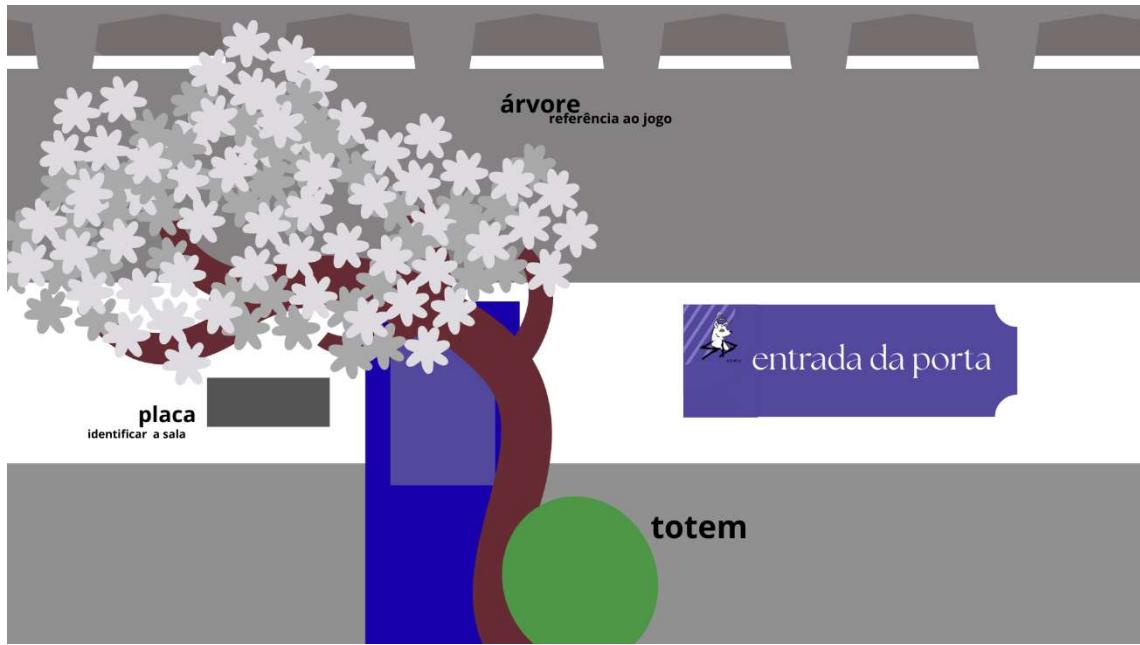
No interior do laboratório, a equipe decidiu continuar as raízes que surgiam na porta, criando a sensação de que a árvore se expandia para dentro do ambiente. As paredes laterais foram transformadas em uma versão estilizada da floresta presente no jogo, com troncos, galhos e elementos naturais feitos à mão. No fundo da sala, onde ficam as janelas, foi colocado TNT preto para controlar a iluminação e construir uma atmosfera mais imersiva. Para complementar o clima, papel celofane roxo foi aplicado sobre as luzes, criando um brilho suave que dialoga com a paleta de cores característica do jogo.

Um dos elementos mais importantes da ambientação foi a reprodução do chalé, recriado em tamanho médio/pequeno em uma das paredes para que o público pudesse identificar um dos cenários principais de *FadedMind*. A equipe chegou a considerar a recriação da neve típica da floresta de gelo, porém, após análises e conversas, decidiu abandonar essa parte da ideia e focar em apresentar apenas a floresta sem elementos de inverno, garantindo melhor viabilidade e estética.

Todos os materiais foram escolhidos com cuidado após reuniões e orientações da professora de marketing. Entre eles, destacam-se crepom, EVA, TNT, papel Kraft, papel celofane e outros itens que permitiram criar texturas, volumes e detalhes necessários para que o laboratório se transformasse em um ambiente coerente com o jogo.

O resultado uniu criatividade, improvisação, planejamento e dedicação, oferecendo uma experiência visual que representa a essência e a atmosfera de *FadedMind*.

Imagen 30 – Decoração da Sala 1



Fonte: (Autoria própria, 2025)

Imagen 31 – Decoração da Sala 2



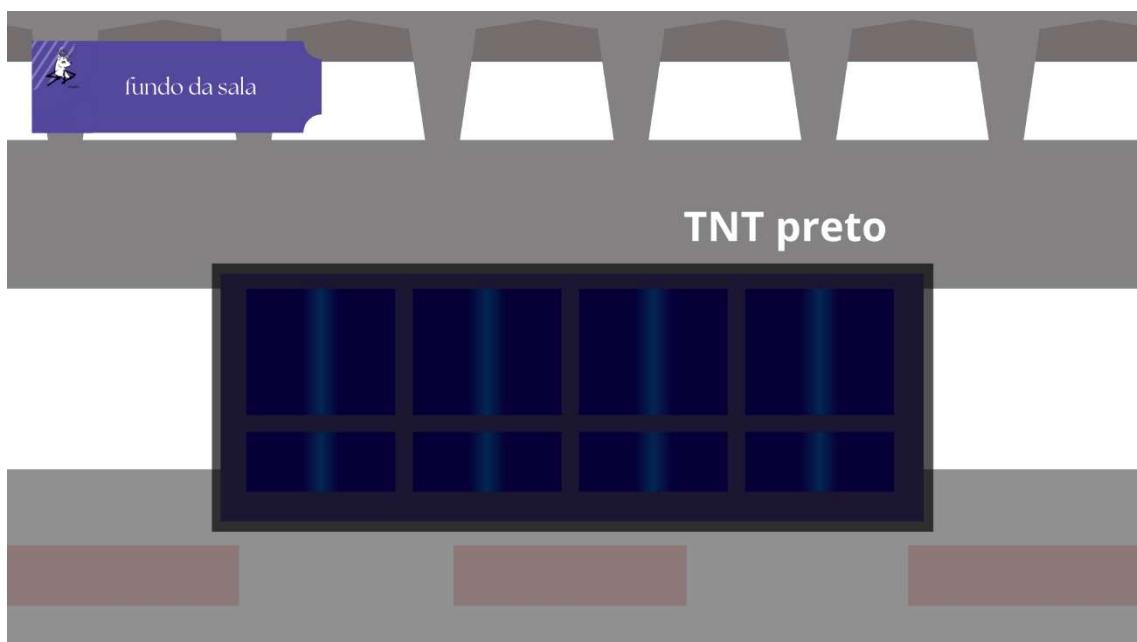
Fonte: (Autoria própria, 2025)

Imagen 32 – Decoração da Sala 3



Fonte: (Autoria própria, 2025)

Imagen 33 – Decoração da Sala 4



Fonte: (Autoria própria, 2025)

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As considerações finais deste trabalho refletem não apenas o processo

de desenvolvimento de um jogo digital, mas também a trajetória de aprendizado, superação e colaboração vivenciada pela equipe ao longo do projeto. A criação deste protótipo permitiu integrar conhecimentos teóricos à prática, fortalecendo competências essenciais como organização, comunicação, análise crítica, tomada de decisão e trabalho em equipe.

Apesar dos desafios encontrados — desde limitações técnicas até a variação de habilidades individuais — a equipe manteve a confiança mútua e o comprometimento necessário para que esta primeira etapa do jogo ganhasse forma. O processo, embora exigente, proporcionou crescimento acadêmico e pessoal, evidenciando a importância de metodologias ativas e experiências práticas no ensino.

Além disso, a equipe espera que o público se identifique com a temática trabalhada, compreendendo a sensibilidade, o cuidado e a intenção por trás de cada elemento desenvolvido. A recepção do jogo, mesmo em sua fase inicial, é vista como um passo importante para aprimorar futuras versões e expandir o projeto.

Com base nos resultados alcançados, existe o interesse em continuar o desenvolvimento do jogo no próximo ano, aprofundando sua narrativa, mecânicas e aspectos visuais. Para pesquisas futuras, também se considera relevante investigar o impacto dos jogos digitais em diferentes áreas do conhecimento e em públicos variados.

Em síntese, este trabalho reafirma a relevância da integração entre educação, criatividade e tecnologia, demonstrando que experiências práticas como esta tornam o aprendizado mais significativo, envolvente e transformador.

4 REFERÊNCIAS

Anlló, Eva et al. **Estimulação sensorial emocional.** PubMed, 2020. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/32675414/>. Acesso em: 30 nov. 2025.

Documentação da Unity. Disponível em: <https://docs.unity.com/en-us>. Acesso em: 01 dez. 2025.