

CENTRO PAULA SOUZA
ETEC DE MONTE MOR
NOVOTEC- Técnico em Informática para Internet

Ana Elisa da Rocha;
Denise da Silva Ferreira;
Estephany Rafaely Ferreira de Souza;

Astéria: Jogo de superação.

Monte Mor

2024

Ana Elisa da Rocha;

Denise da Silva Ferreira;

Estephany Rafaely Ferreira de Souza;

Astéria: Jogo de superação.

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao NOVOTEC -Técnico em
Informática para Internet em 2024 da
Etec de Monte Mor, orientado pelo Prof.
Priscila Batista Martins como requisito
parcial para obtenção do título de técnico
em Informática para internet.

Monte Mor

2024

Lista de Figuras

Figura 01 – Bem-vindo.....	17
Figura 02 – Continue.....	17
Figura 03 - Opções.....	18
Figura 04 – Controles.....	18
Figura 05 – Áudio.....	18
Figura 06 – Vídeo.....	18
Figura 07 – Dungeon e Minimapa.....	19
Figura 08 – Inventário.....	19

Lista de Gráficos/Tabelas

Gráfico 01 – Interesse por jogos dos indivíduos.....	13
Gráfico 02 – Interesse dos indivíduos sobre aprender a como superar de perda.....	13
Gráfico 03 – Interesse dos entrevistados sobre já ter passado pelo luto.....	13
Gráfico 04 – Interesse dos entrevistados sobre já ter passado pelo luto.....	13
Gráfico 05 – Interesse dos entrevistados sobre aprender mais sobre ele	13
Gráfico 06 – Banco de Dados.....	16
Tabela - Modelo de Entidade e Relacionamento.....	16

SUMÁRIO

Resumo.....	06
Palavras-chaves.....	06
Lista de abreviaturas e siglas.....	07
Introdução.....	07
Desenvolvimento.....	08
Embasamento.....	09
1. O que é luto.....	09
2. Tipos.....	09
3. Fases do luto.....	10
4. Causas do luto.....	10
5. Como cooperar com o luto.....	10
6. Conclusão.....	11
Programas Utilizados.....	13
Principais resultados e produtos esperados.....	14
Banco de dados.....	15
Mer.....	15
Dicionário de dados.....	16
Manual do sistema.....	17
Considerações finais.....	19
Análise de custos.....	20
Referencias bibliográficas.....	21
Foto do grupo.....	22

RESUMO

° Um jogo RPG em PixelArt sobre o luto e como passar por ele de forma saudável.

PALAVRA CHAVES: Jogo; Luto; Educacional.

Lista de abreviaturas e siglas:

TCC (Terapia Cognitiva-Comportamental).

MER (Modelo de Entidade e Relacionamento).

DER (Diagrama de Entidade e Relacionamento).

BD (Banco de Dados).

TEPT (Transtorno de Estresse Pós-Traumático).

INTRODUÇÃO

O luto é uma experiência universal, mas sua vivência é única para cada indivíduo. A perda de um ente querido ou de algo significativo pode provocar uma série de reações emocionais complexas, que muitas vezes termina em tristeza profunda, desespero e até mesmo transtornos como depressão e o transtorno de estresse pós-traumático (TEPT). Diante desse cenário, torna-se essencial abordar o luto de maneira construtiva e educativa, proporcionando ferramentas que auxiliem as pessoas a passarem por esse momento difícil de forma saudável.

Este trabalho tem como objetivo desenvolver um jogo educacional que explore o tema do luto e suas implicações emocionais. Com uma abordagem no estilo RPG de história linear, a proposta é criar uma experiência interativa que permita ao jogador não apenas entender, mas também vivenciar e simpatizar com as diversas facetas do luto. Ao longo do jogo, os jogadores terão a oportunidade de aprender sobre as fases do luto, as reações emocionais comuns e as estratégias de enfrentamento, promovendo espaço seguro para a reflexão e empatia.

A escolha desse formato é justificada pela potencialidade do jogo como uma ferramenta de aprendizado. Ao engajar os jogadores em narrativas que refletem as realidades do luto, espera-se que eles possam desenvolver uma compreensão mais profunda sobre a dor da perda e assim se tornarem mais aptos a oferecer apoio a outros que enfrentam situações semelhantes. Além disso, a proposta busca não apenas educar, mas também proporcionar um alívio emocional, ajudando os jogadores a lidarem com suas próprias experiências de perda.

DESENVOLVIMENTO

-QUESTÃO ou PROBLEMA: Luto, depressão e TEPT (Transtorno de estresse pós-traumático).

A escolha do tema tem como objetivo ajudar/auxiliar os indivíduos que estejam passando por alguma situação de luto, independentemente do tipo de perda. Além de ajudar as pessoas a lidar com a depressão de maneiras saudáveis e não destrutivas. Planejamos também abordar maneiras de se cooperar com TEPT, buscando formas de apresentar o transtorno para as pessoas, como o transtorno age e como lidar com pessoas que tem este transtorno.

Optamos em desenvolver um jogo estilo RPG de história linear para abordar estes assuntos de forma um pouco mais passiva, fazendo o jogador conhecer mais sobre e simpatizar com as situações.

-JUSTIFICATIVA:

Explicar a importância de se ter o básico desse tipo de conhecimento, visando apoiar os indivíduos que sofrem com esses transtornos, podendo fornecer segurança e compreensão.

-HIPÓTESES:

Trazer mais conhecimento emocional sobre perda, aprendendo a como lidar e como ajudar alguém a 'superar' este momento difícil. Aprender os métodos existentes e recomendados para lidar com situações de crise, seja ela de TEPT ou depressiva.

EMBASAMENTO BIBLIOGRÁFICO DO TEMA

O que é luto:

Segundo a psicanálise, o luto é o processo psíquico que um indivíduo passa ao enfrentar a perda de um objeto, ou ser amado. Sigmund Freud¹, o pai da psicanálise, descreveu-o como uma reação natural e necessária para o indivíduo que está nessa situação após a perda de algo precioso para si. Esta fase o permite, eventualmente, se desligar emocionalmente daquilo perdido e redirecionar essa energia (libido) para outra coisa ou ser.

Tipos:

-Luto Crônico: Trata-se do prolongamento indefinido do luto, quando predomina ansiedade, tensão e inquietação;

-Luto Adiado: Ocorre devido à ausência das fases do luto normal no tempo certo, gerando sintomas distorcidos como superatividade, isolamento ou mesmo sintomas da doença do morto;

-Luto inibido: Trata-se da ausência de sintomas do luto normal. É muito semelhante ao luto adiado, variando apenas nos graus de diferentes de sucesso na defesa psíquica.

Fases do luto:

Fase de entorpecimento: Pode durar algumas horas a uma semana e pode ser interrompida por explosões de aflição e/ou raiva extremamente intensas. A pessoa se sente chocada e incapaz de aceitar a notícia da perda. Alguns pacientes podem apresentar crises de pânico.

Fase de anseio e busca da figura perdida: Tem duração de alguns meses a anos. Neste momento, se começa a registrar a realidade da perda, levando a crises de desânimo e aflição. Quase sempre, há uma grande inquietação, insônia e preocupação com a pessoa perdida, combinada com um sentimento de sua presença concreta e, uma tendência a interpretar sons e sinais como indícios que a pessoa perdida voltou.

Fase de desorganização e desespero: Neste momento, o enlutado reconhece a imutabilidade da perda, e que não poderá recuperar a pessoa perdida, vivenciando uma desmotivação pela vida. É necessário que a pessoa abandone certos padrões de relacionamento, é praticamente inevitável, que se sinta desesperada por achar que nada pode ser salvo, tornando-se deprimida e apática. Se tudo ocorrer bem, é nesta fase que o indivíduo avaliará a situação em que se encontra, e examinará as maneiras de enfrentá-la.

Fase de reorganização: Há uma reorganização da depressão e da desesperança nesta fase e com uma maior tolerância às mudanças sofridas, a pessoa possibilita o investimento afetivo em novos objetos.

Causas do luto:

As causas para isto variam de acordo com o grau de intimidade do indivíduo com o objeto (ou ser) perdido. Podendo ser algo até mesmo algo além da perda por morte, apenas algo como uma mudança de ambiente ou de fase de vida pode ocasionar no luto por aquilo que foi abandonado.

Como cooperar com o luto:

Não existe uma maneira exata de lidar com o luto, visto que cada indivíduo lida de maneira diferente com a perda. Mas podemos citar algumas formas comuns que os indivíduos normalmente utilizam para passar por este processo:

- **Resolução de problemas:** Usado para melhorar as habilidades de resolver problemas, maximizando o que está funcionando e diminuindo a complexidade deles;
- **Automonitoramento:** O próprio indivíduo começa a monitorar seus sentimentos e pensamentos, se questionando quando necessário.
- **Treino de habilidades sociais:** Aumentar e aprender novas habilidades cognitivas para que o indivíduo consiga perceber e lidar com o ambiente ao seu redor;
- **Estratégias de Coping:** Conjunto de estratégias utilizadas para se adaptar a circunstâncias adversas. Os enlutados precisam buscar novas estratégias de enfrentamento;
- **Reconhecer a perda:** Admitir e entender;
- **Reagir à separação:** Experimentar a dor, o sofrimento, sentir, identificar, aceitar e dar alguma forma de expressão;
- **Recordar e reexperienciar a pessoa perdida e o relacionamento:** Rever e lembrar realisticamente e reviver sentimentos;

- Abandonar os velhos apegos em relação ao objeto perdido;
- **Reajustar para se mover readaptativamente em direção ao mundo novo sem esquecer o velho:** Desenvolver um novo relacionamento com o falecido, formar uma nova identidade;
- Reinvestir.

Conclusão:

O luto é um processo individual e que de forma alguma não deve ser vivido corretamente em todas as suas fases. Historicamente, a percepção e as atitudes em relação à morte mudaram significativamente, influenciadas por fatores culturais, religiosos e científicos.

A forma de como será lidado e experienciado varia de pessoa para pessoa, apesar de existir um processo pré-definido.

Dito isto, aqui oferecemos uma ferramenta de entretenimento que pode vir a ajudar os enlutados a lidar e passar pela dor da perda.

-OBJETIVOS E METAS:

Despertar o interesse das pessoas sobre transtornos e doenças mentais, aprendendo a como auxiliar alguém em um momento difícil, apresentar métodos possíveis para ajudar a acalmar alguém em crise.

-METODOLOGIA / Materiais e Métodos:

Pesquisas:

Para levantar dados perante o assunto, decidimos aplicar uma pesquisa de interesse baseada na experiência pessoal de cada indivíduo com o luto.

3. Você se interessa por jogos?

[Mais Detalhes](#)



Questão sobre o interesse dos entrevistados por jogos.

4. Teria interesse em jogar um jogo para aprender a superar a perda?

[Mais Detalhes](#)

Insights



Questão sobre o interesse dos entrevistados sobre aprender a como superar de perda.

5. Você já passou pelo luto?

[Mais Detalhes](#)

Insights

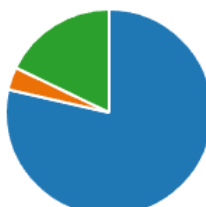
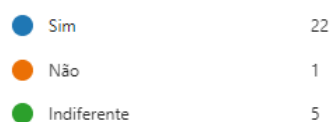


Questão sobre o interesse dos entrevistados sobre já ter passado pelo luto.

7. Você tem interesse em aprender mais sobre o luto e suas fases?

[Mais Detalhes](#)

Insights



Questão sobre o interesse dos entrevistados sobre aprender mais sobre ele.

Programas que serão utilizados:

- Microsoft Visual Studio
- Pixilart, para criar os sprites em pixel art
 - Aseprite, para criar sprites
 - GameMaker Studio
- Linguagem C++, para a programação do jogo

PRINCIPAIS RESULTADOS E PRODUTOS ESPERADOS NO PRAZO DE EXECUÇÃO DO PROJETO, INCLUINDO CONTRIBUIÇÕES CIENTÍFICAS E/OU TECNOLÓGICAS DA PROPOSTA

° Foi produzido um jogo estilo Rpg em PixelArt que irá tratar de temas como luto e transtornos mentais em sua história principal e em seus personagens. O jogo tem como função contar uma história e ajudar seus jogadores a entenderem e passarem por esses problemas, muitas vezes tensos e difíceis de lidar.

Descrição do produto/software:

- Características técnicas
- Funcionalidades e benefícios do produto
- Linguagem/ ferramentas/ componentes do protótipo

Banco de Dados – BD:

° Este conceito é dado por qualquer coleção/lista de dados organizados que estão, de alguma forma, relacionados.

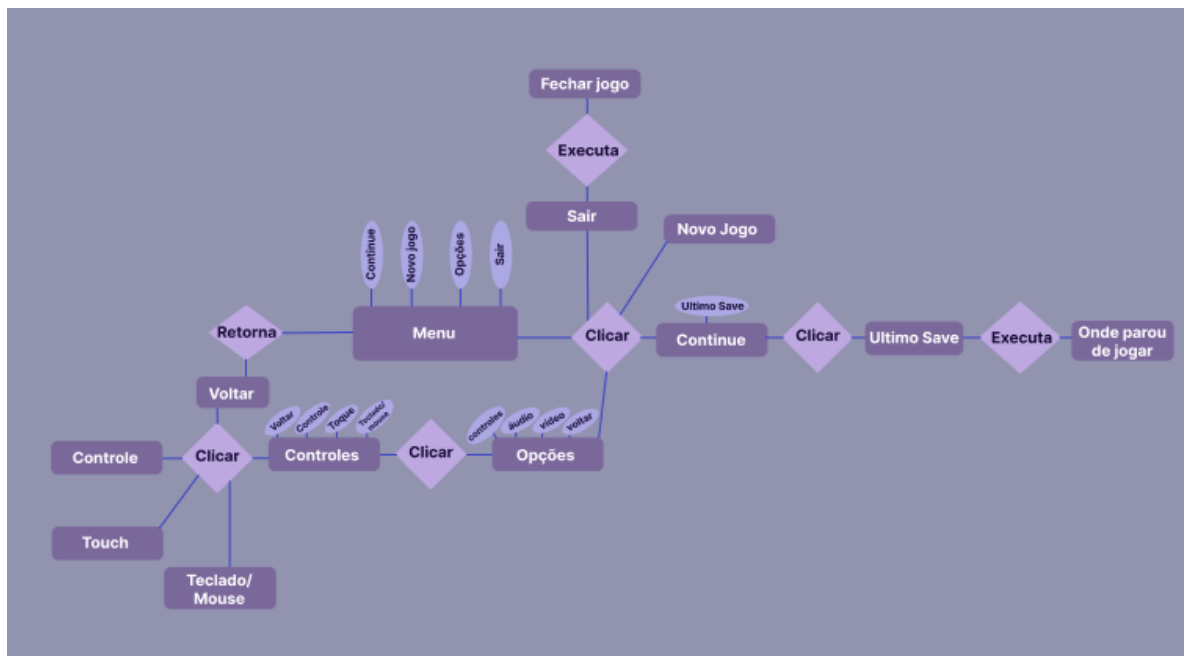
```

CREATE DATABASE Asteria;
USE Asteria;
CREATE TABLE Jogador (
UID int(9) primary key auto_increment,
Usuario varchar(20) not null,
Senha varchar(30) not null,
Itens varchar(20) not null,
NivelP int(10) not null,
NivelM int(10) not null
);

```

Modelo de Entidade e Relacionamento – MER:

° O conceito de MER é utilizado para descrever os objetos do mundo real através de entidades, com suas propriedades que são os atributos e os seus relacionamentos.



Dicionário de Dados:

° É uma lista organizada de todos os elementos de dados que são importantes para o sistema.

Tabela: Jogador		
Nome do campo	Tipo	Tamanho
UID	Int (Número)	9
Usuário	Varchar(Texto)	20
Senha	Varchar(Texto)	30
Itens	Varchar(Texto)	20
NívelP	Int (Número)	10
NívelM	Int (Número)	10

Primary Key	Descrição
Sim	User Identifier, usado para identificar o usuário.
Não	Nome do usuário.
Não	Senha do usuário.
Não	Itens que o usuário tem no inventário.
Não	Nível do personagem.
Não	Nível da masmorra em que o usuário está.

Manual do Sistema:



° Na primeira tela, nós temos uma mensagem de bem-vindo, juntamente aos botões de: Continuar, Novo jogo, Opções e sair.



° Continuar: para continuar de onde você parou sua jornada;



° Opções: para ajustar suas configurações;



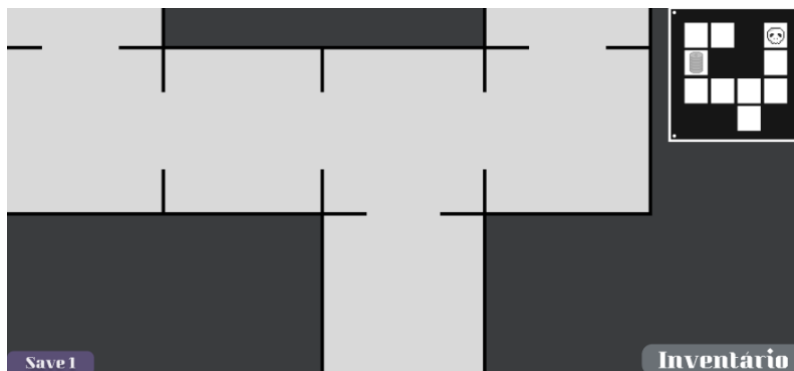
° A parte de controles é onde você pode adaptar suas jogabilidade com base no tipo de eletrônico em que você está jogando.



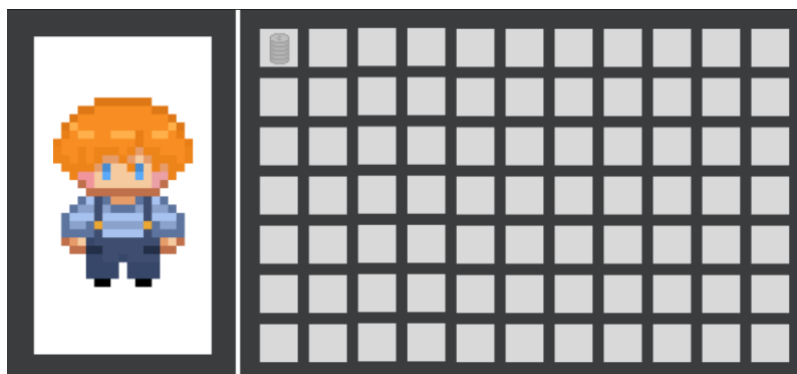
° Em Áudio, pode-se ajustar os áudios do jogo no geral.



◦ Já em Vídeo, podemos modificar e organizar efeitos da tela.



◦ Aqui é um exemplo de como serão as Dungeons do jogo e os minimapas.



◦ Esta é uma prévia de como será o inventário do personagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS OU CONCLUSÃO

Estamos desenvolvendo esse projeto com muito carinho, pensando em cada detalhe com cuidado e criatividade.

E realmente esperamos que ele ajude, e quem sabe entretenha, pessoas passando pelo luto ou algum dos problemas apresentados. Fazendo-os entender que a vida é difícil, mas que podemos seguir em frente, e eventualmente, superar os desafios.

Por fim, é importante ressaltar que cada pessoa vivencia o luto de maneira única e que não existe uma forma correta de passar por esse processo. A proposta desse trabalho é apenas uma das muitas formas de abordar o tema e esperamos que ele inspire outras iniciativas que busquem ajudar indivíduos a enfrentar suas perdas de maneira saudável.

ANÁLISE DE CUSTO

Itens comprados	Valor	Total
Banner	R\$ 120,00	R\$ 120,00

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARNHILL W. JOHN. Transtorno de Estresse pós-traumático; disponível em:

<<https://www.msdmanuals.com/pt-br/casa/dist%C3%BArbios-de-sa%C3%BAde-mental/transtornos-de-ansiedade-e-relacionados-a-fatores-estressantes/transtorno-de-estresse-p%C3%B3s-traum%C3%A1tico>>

Teoria das cores na psicologia; disponível em:

< <https://www.institutocriap.com/blog/psicologia/psicologia-cores> >

LUIZ GOMES, BEATRIZ. SLONCZEWSKI, TATIANA; Disponível em:

< <https://www.puc-campinas.edu.br/wp-content/uploads/2022/02/Cartilha-sobre-luto-Versao-Final.pdf> >

LISSIA ANA BASSO, e WAINER RICARDO; Disponível em

<http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1808-56872011000100007&script=sci_arttext>

Foto do grupo:

