

# Semana de Tecnologia FECAP 2025

## Quarto Fobo

Emilly Oliveira dos Santos; Guilherme Belcastro Medeiros; Kaike Cavalcante Santos; Lucas de Freitas Soares

Professores: Victor Bruno Alexander Rosetti de Quiroz, Joyce Daniele Tavares, Luis Fernando dos Santos Pires, Renata Muniz Do Nascimento, Adriano Felix Valente

### Sobre a equipe

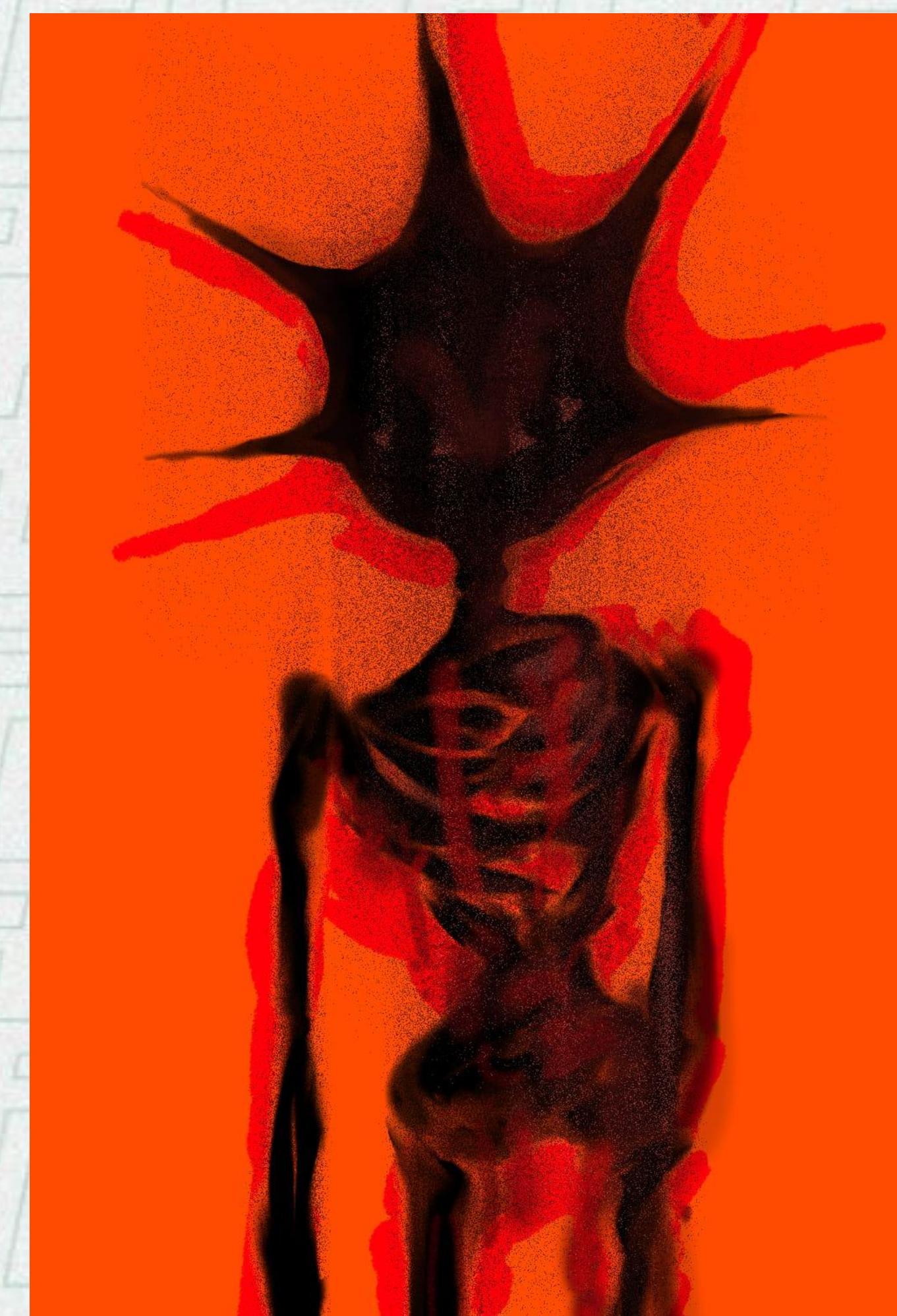
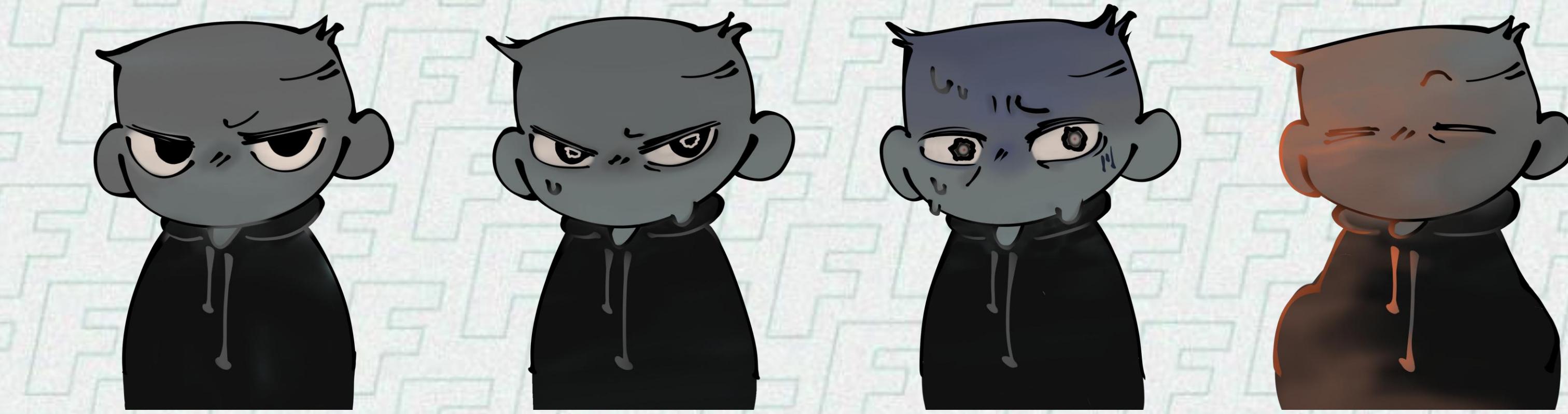
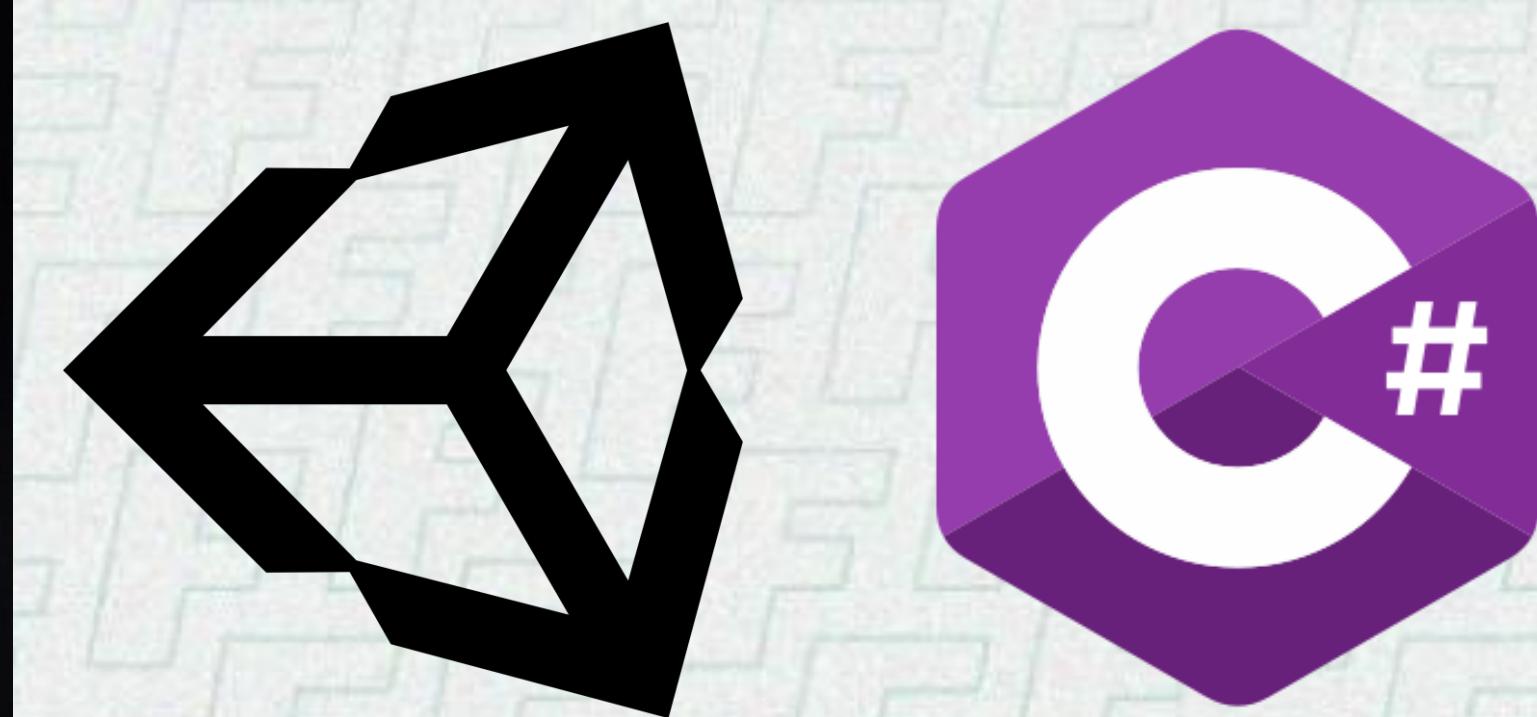
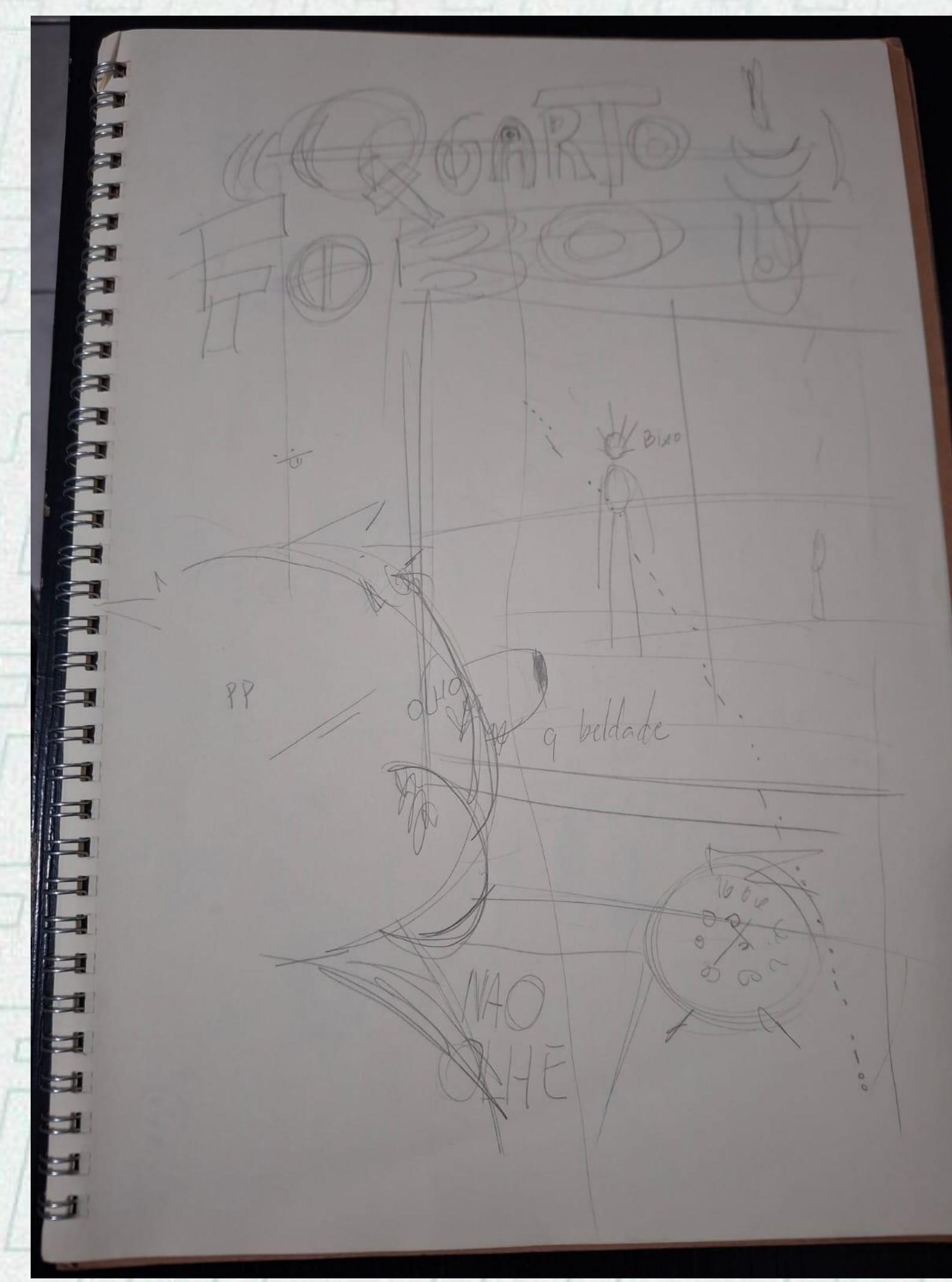
Somos a MV Bugs, nosso grupo formado para a produção do Projeto Interdisciplinar. Aplicamos o nosso conhecimento na produção do nosso jogo e esperamos que isso transpareça, assim como a história e a missão do projeto a todos.

Todos os integrantes trabalharam em conjunto utilizando guias como o método Kanban e quadros brancos, para que nosso projeto se desenvolvesse com eficácia e destreza.

#### Conheça os integrantes

- **Emilly Oliveira** – Trabalhou na estética e na interatividade de objetos principais do jogo.
- **Guilherme Belcastro** – Implementou e trabalhou em conjunto nas principais mecânicas da sala.
- **Kaike Cavalcante** – Colaborou no Front-end e nas mecânicas do jogo.
- **Lucas de Freitas** – Liderou o time e desenvolveu as principais mecânicas da sala e interações do projeto.

### Imagens e ferramentas do Projeto



### Solução proposta

Desenvolvemos o Quarto Fobo, jogo de terror psicológico, pensando principalmente em como as pessoas podem ser afetadas pelas doenças mentais, trazendo uma narrativa imersiva e envolvente. Com isso, nossa solução oferece:

- **Psicopatologia:** Demonstrando de forma ficcional as causas e consequências das doenças mentais;
- **Conscientização:** buscando alertar as pessoas sobre os perigos de uma má saúde psicológica.

Dessa forma, Quarto Fobo transforma o terror em uma forma de apresentar como o psique humana pode distorcer e moldar a realidade em seu entorno.

### Problema a ser tratado

O jogo "Quarto Fobo" aborda o tema saúde mental e as consequências de sua ausência, destacando como ela é fundamental para o bem-estar humano e como influencia diretamente nossa realidade e percepção.

Nos últimos anos (especialmente após a pandemia de COVID-19 e o período de confinamento social), a taxa de jovens com problemas como ansiedade e depressão aumentou de forma alarmante. Muitos desses casos estão relacionados à pressão social, ao uso excessivo de redes sociais e à cobrança acadêmica.

Essas condições afetam profundamente o bem-estar físico e emocional, interferindo nas tarefas do dia a dia, nas relações sociais e na forma como percebemos o mundo ao nosso redor.

Cuidar da saúde mental é essencial, sobretudo para os jovens, que enfrentam cada vez mais desafios emocionais e sociais.

### Futuro do projeto

#### Futuro do projeto

Nosso objetivo é o desenvolvimento completo do Quarto Fobo, de forma que o jogo possa proporcionar aos jogadores uma experiência envolvente, em torno dos problemas que o protagonista enfrenta ao decorrer da jogatina.

Entre os próximos passos, estão:

- **Aprimoramento do projeto:** finalizar as mecânicas do jogo, corrigir os erros que podem ocorrer e otimizar o desempenho.
- **Criação de site do nosso jogo:** um site oficial para novidades, atualizações e aquisição do jogo.
- **Parcerias e Investidores:** busca por investidores ou parceiros para a expansão do nosso projeto.
- **Feedback:** coletar opiniões das pessoas que jogaram para entender o que pode ser melhorado para ajustar o produto final.
- **Aplicação educacional:** futuramente, o projeto poderia ser utilizado em espaços acadêmicos como escolas, agindo como uma ferramenta de apoio à discussão sobre saúde mental, ajudando com a importância do auto cuidado mental.

