

AI

The logo consists of a central white pixelated 'AI' character, surrounded by a dark blue gradient shape that tapers to the right. Below the 'AI' is a horizontal line with two black dots at its ends, resembling a circuit board or a neural network connection.



# Sumário

01

Projeto

02

Justificativa

03

Objetivos

04

Metodologia

05 – 07

Imersão

**144 mi**

Dos brasileiros apresentaram  
sintomas de ansiedade

**20 - 22**

Se matam no mundo em 15  
minutos

**65,4%**

Dos homens não buscam ajuda



# Animosidade

Demonstração de hostilidade,  
de malquerença; má vontade.

Mágoa profunda; rancor,  
ressentimento. Falta de  
disposição constante;  
aversão.

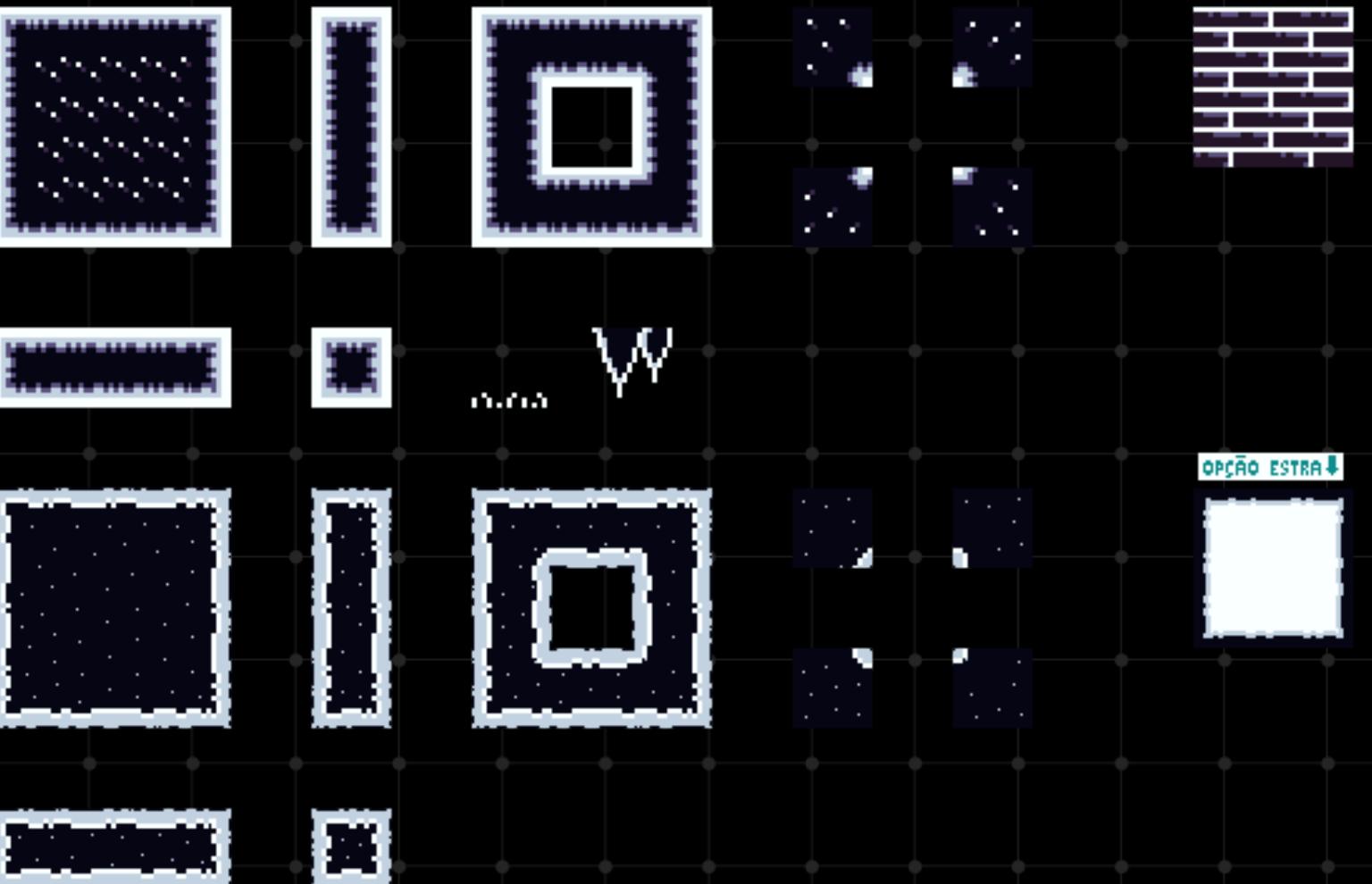
# Afastamento por saúde mental



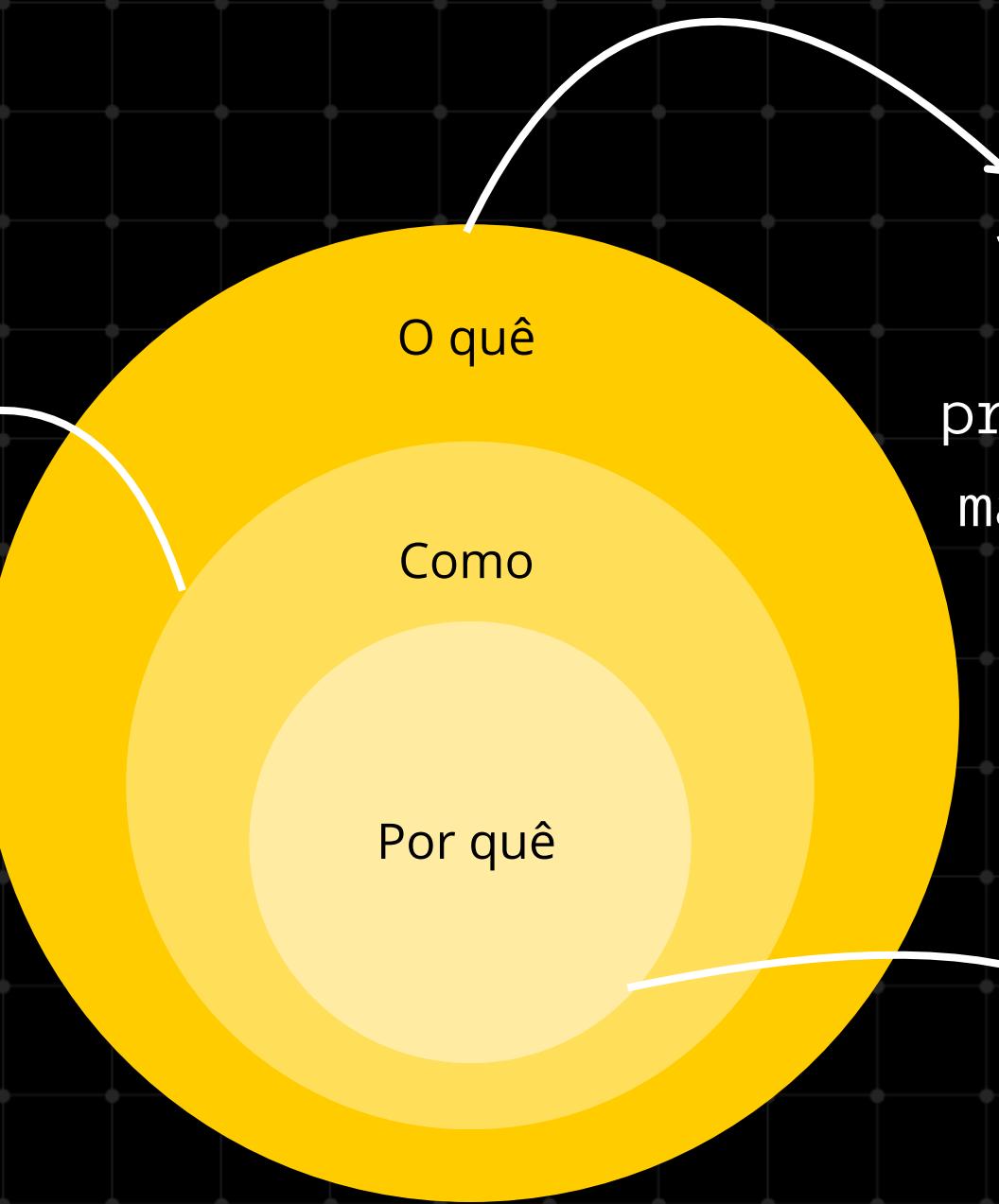
Fonte: Ministério da Previdência Social

# Projeto

01



# Projeto



Por meio da  
conscientização  
visual e emocional  
causada pelos jogos

Jogo digital com  
teor reflexivo  
propondo a noção de  
males psicológicos

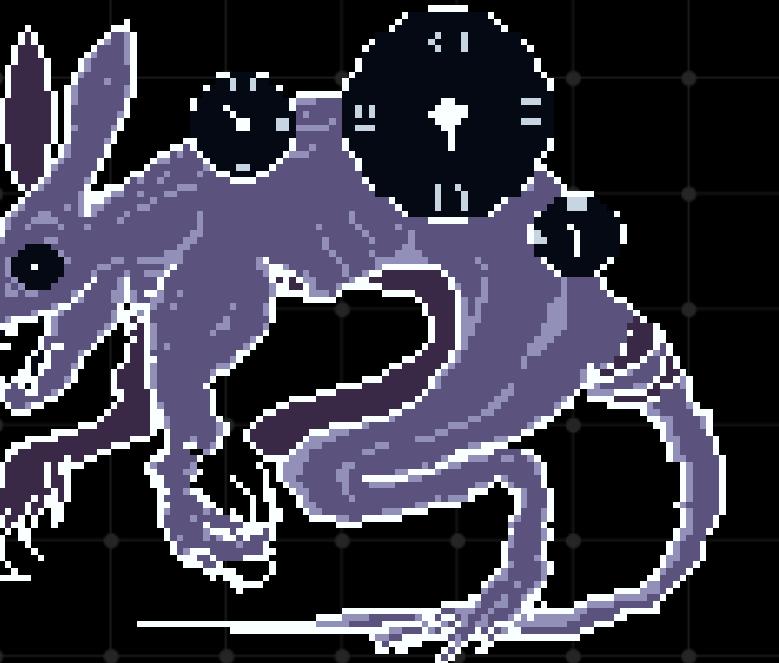
Transtornos mentais devem ser  
tratados de maneira séria, e  
levados ao auxilio profissional

02

# Justificativa

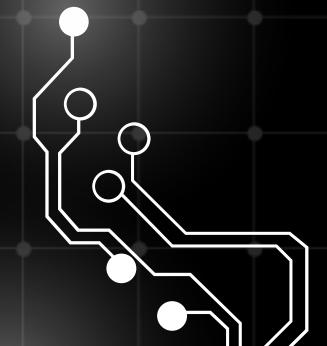
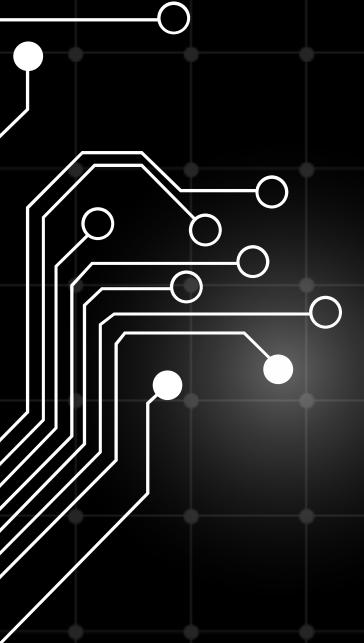


# Como ver o Transtorno?

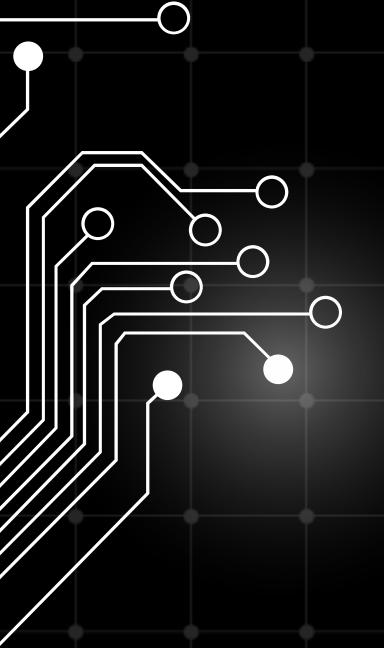




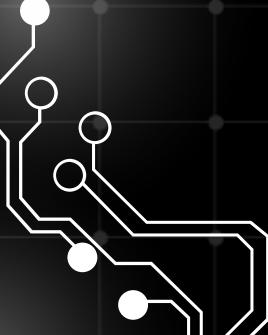
“Transtornos psiquiátricos, em sua maioria, tal como ocorre em doenças clínicas como a hipertensão e a diabetes, apresentam uma tendência à cronificação.”



# 2

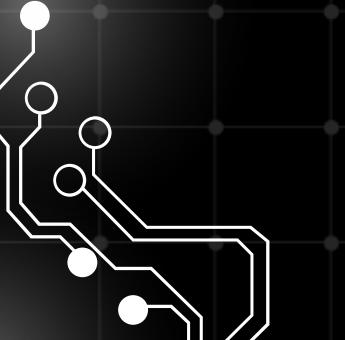
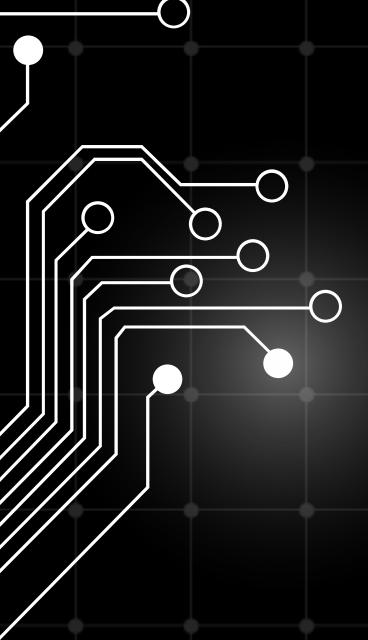


“Os médicos e psicólogos conversam com a pessoa sobre seus pensamentos, sentimentos e comportamentos.



Eles tentam não dizer à pessoa o que pensar ou fazer. Ao contrário, eles tentam ajudar a pessoa a compreender a si própria e a descobrir melhores maneiras de lidar com o estresse e os problemas cotidianos.”

Por que um  
jogo?



Estudos indicam que a gamificação estimula:

- Motivação e engajamento
- Facilita assimilação
- Entretém de maneira reflexiva

03

# Objetivos

O projeto tem como objetivo principal desenvolver um jogo voltado para a conscientização sobre as doenças invisíveis, suas causas e consequências de forma artística abstrata.



Além de informar, o jogo busca incentivar o autocuidado e promover a importância de procurar ajuda de profissionais especializados na área da saúde mental



04

# Metodologia

# Desenvolvimento

Criação do jogo com GameMaker em GML

Node.js, HTML, CSS e MySQL utilizados para o site

Artes criadas no editor Aseprite

# Imersão

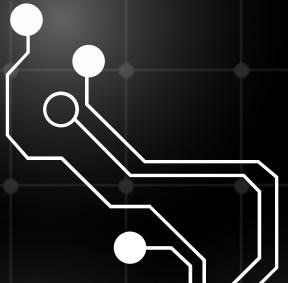
Levantamento dos principais transtornos e suas causas

Entrevista com profissionais no ramo da psicologia

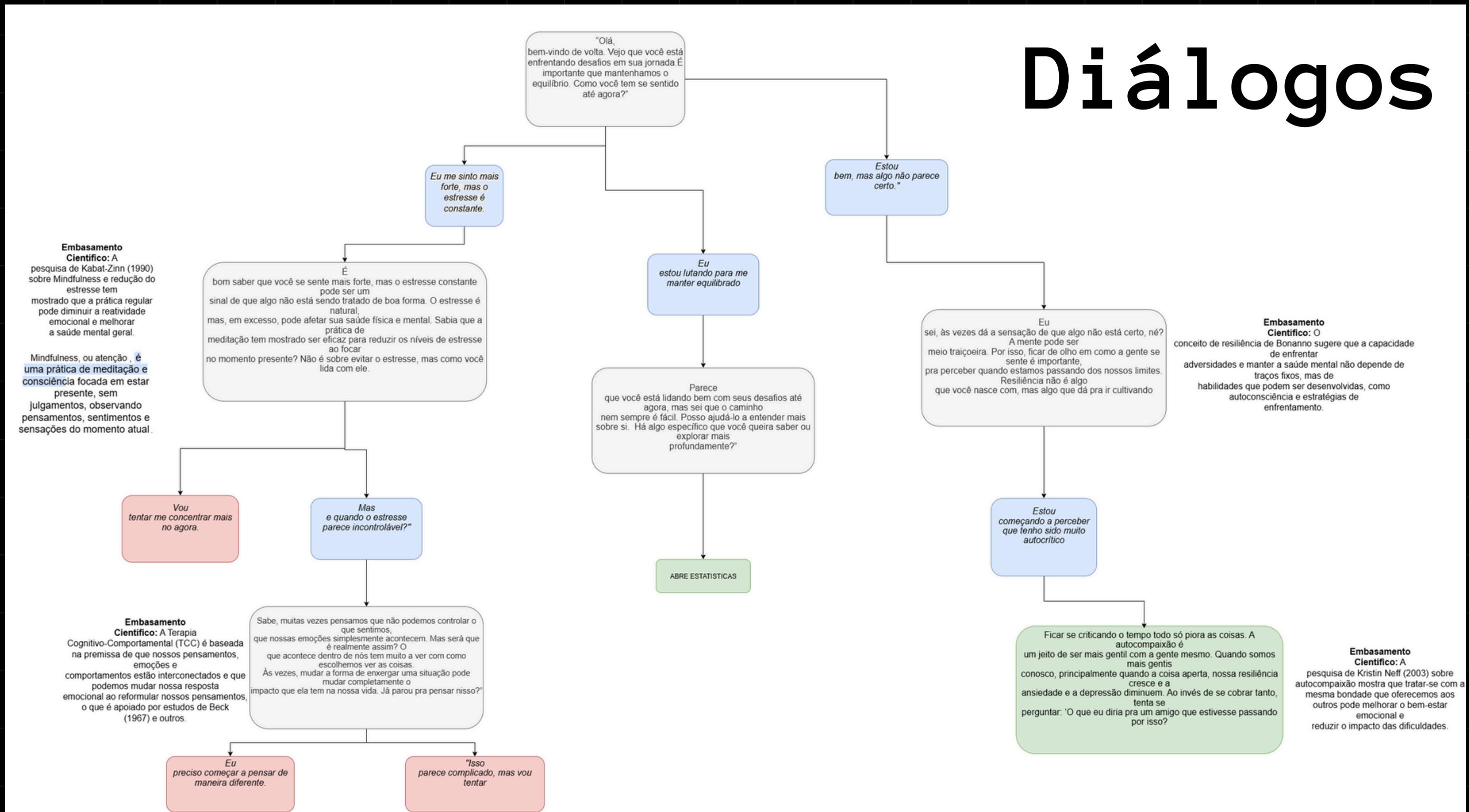
# Ideação

Foco na ODS 3: Saúde e bem-estar visando a qualidade mental

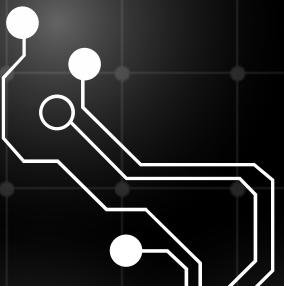
Conscientizar sobre os transtornos psicológicos demonstrados de maneira abstrata ludicamente



# Diálogos



Caroline Rodrigues  
Neiriane Torres



# Concorrentes

Dead Cells - R\$47,99



Blasphemous - R\$133,90

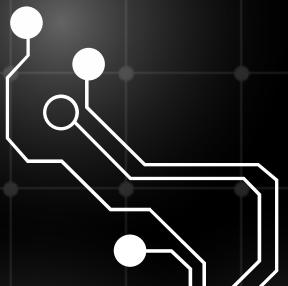


◆ Extremamente dinâmico

◀ Não aborda temáticas que contribuem diretamente com a sociedade

◆ Foco narrativo profundo e reflexivo

◀ Difícil entendimento à primeira vista



05

# Pesquisa de Campo

Você já enfrentou ou conhece alguém que enfrentou problemas relacionados à saúde mental?

Sim      Não      Prefiro não responder

Não  
2.3%

Sim  
95.7%

Já procurou algum tipo de apoio psicológico ou conversou com alguém sobre isso?

Não  
39.7%

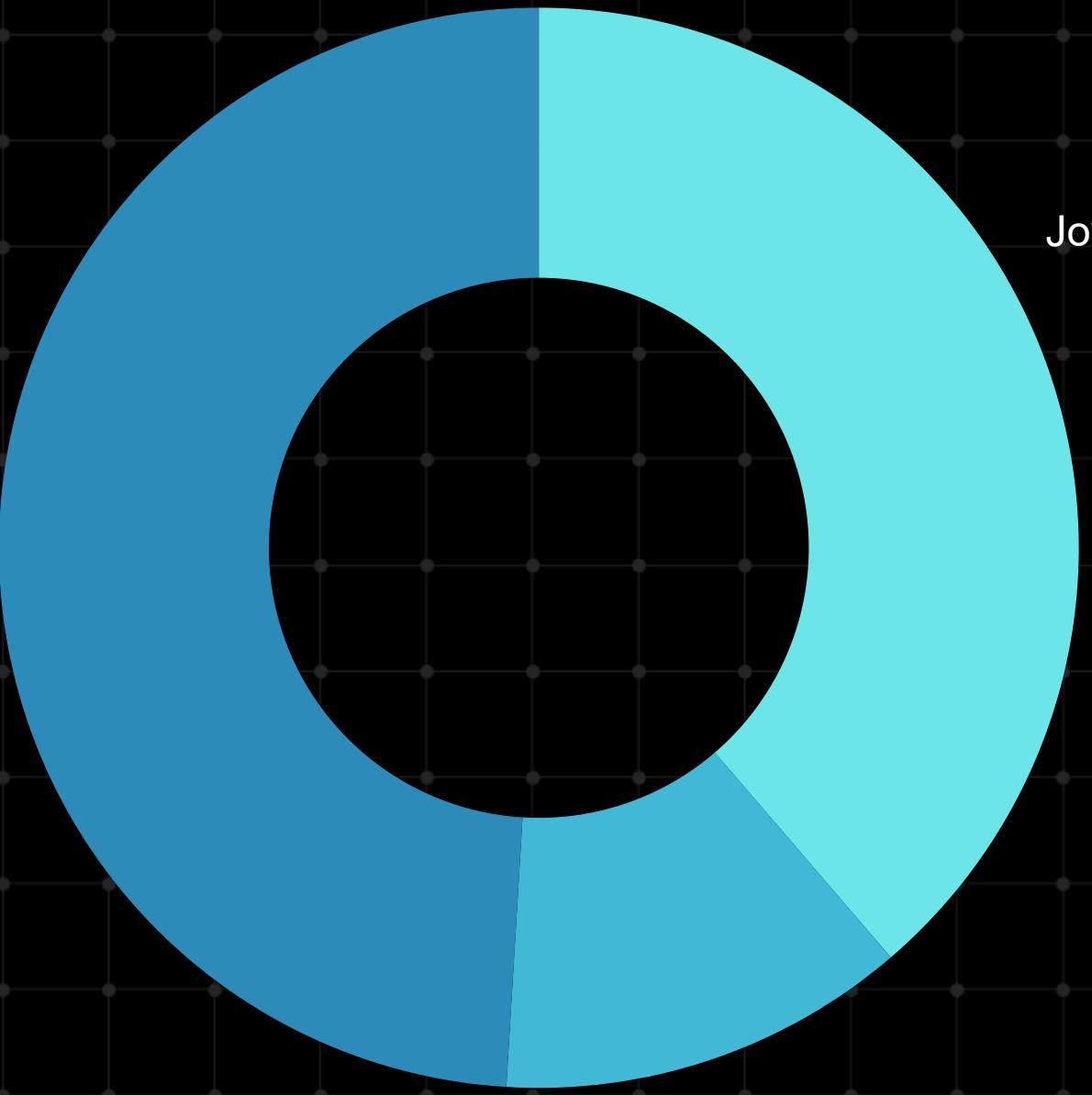
Sim  
60.3%



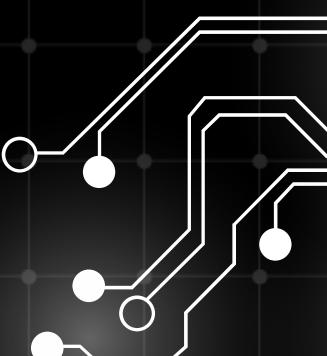
06

# Financeiro

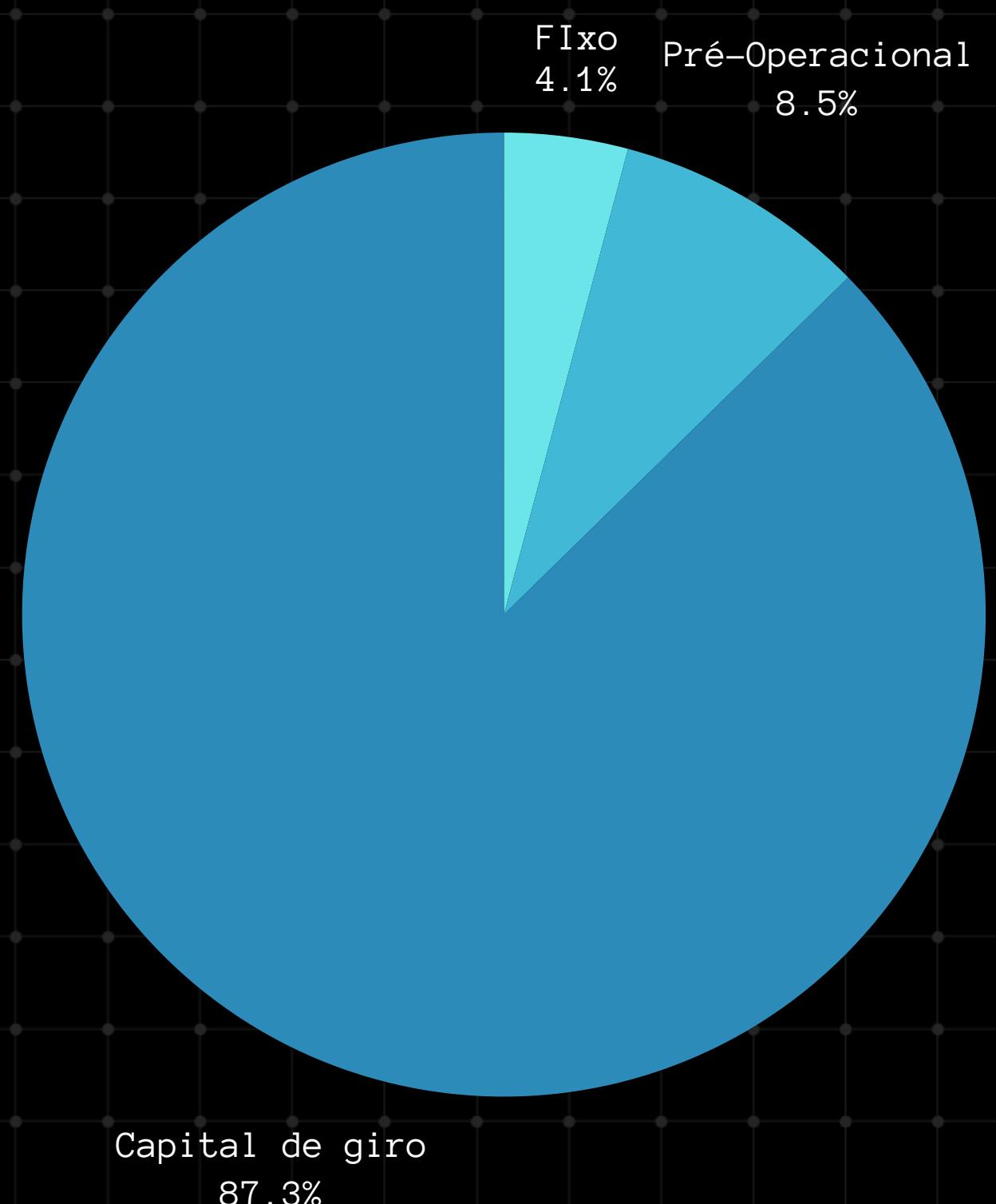
# Público



0.01%  
23.700 pessoas



# Investimento

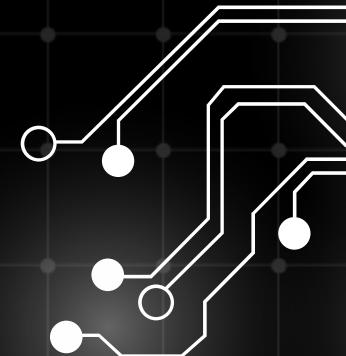


Investimento fixo: R\$2.433,88

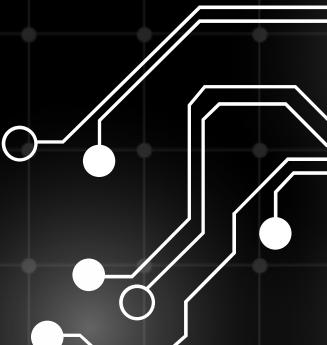
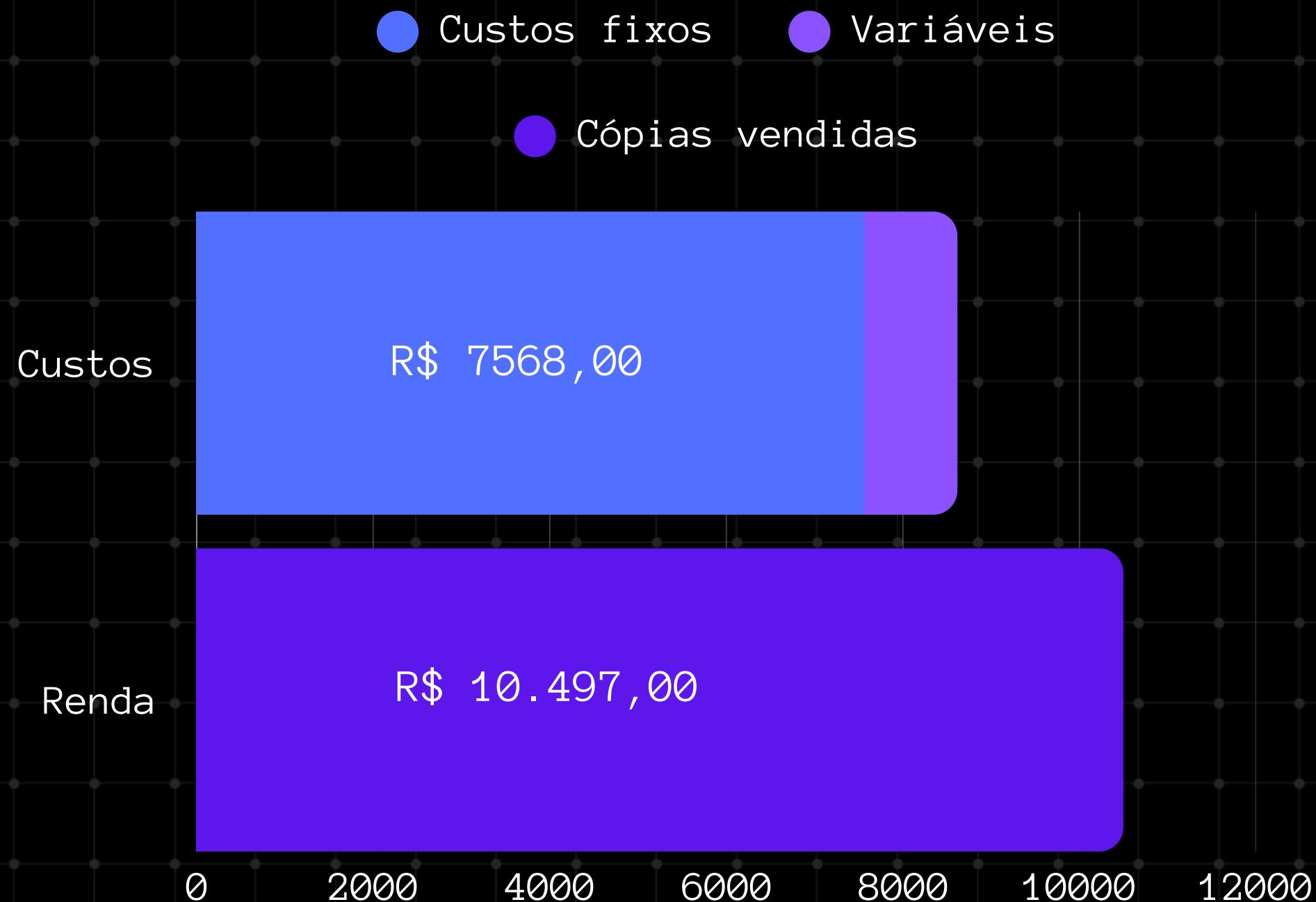
Pré-Operacional: R\$5.000,00

Capital de giro: R\$51.218,21

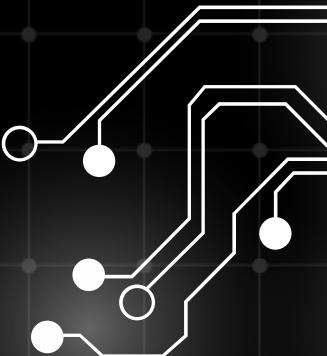
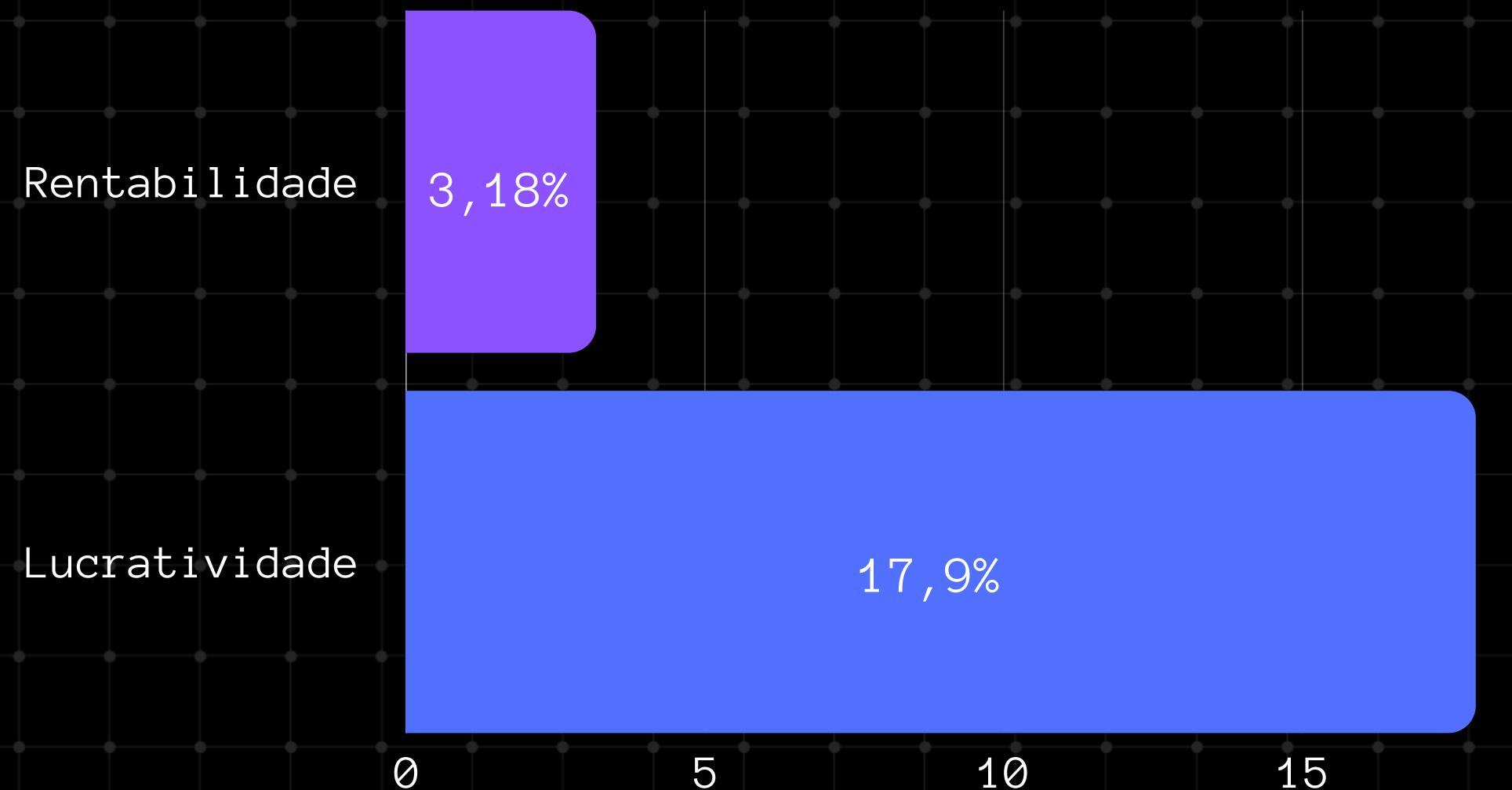
Total: R\$59.137,73



# Custos x Renda



# Resumo



07

# Protótipos

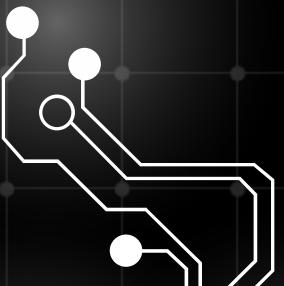
Bruno Sorrilha de Paula

Bryan Almeida de Moraes

Daniel Lopes Benatti

João Pedro Morangoni

Kauan Venâncio Rodrigues



# Obrigado!

Apoie nosso projeto em:



CREDITS: This presentation template was created by [Slidesgo](#),  
and includes icons by [Flaticon](#) and infographics & images by  
[Freepik](#)

