

**SPTECH**

**1CCOK – 3A**

**PESQUISA & INOVAÇÃO**

**DESAFIO:**

**PROJETO INDIVIDUAL**

**PROJETO = {**

**RE significar;**

**RE flexão;**

**IN teratividade;**

**}**

**Desenvolvedor:**

**Marcos Hiroshi Yogi Carvalho**



## Sumário

Contexto .....	3
Justificativa.....	4
Objetivo .....	5
Escopo .....	5
Resultados .....	5
Requisitos.....	5
Diagrama de solução.....	6
Diagrama de solução técnica .....	7

### Atenção

Esta documentação segue uma formatação de acordo com suas referências, sendo sua leitura e compreensão parte do projeto em si. O estudo do meio interativo não intuitivo é vital para o projeto, sua interação com o documento é parte, indispensável e vital, do projeto.

## Contexto

Expressar-se é uma necessidade humana. É inerente à nossa existência buscar meios de nos comunicar, de projetar fragmentos do que somos no mundo que nos cerca.

Entre essas formas de expressão, os jogos ocupam um espaço singular. Eles não apenas entretêm — eles saciam uma necessidade de expressão por



meio da experiência. Um jogo, na definição mais simples, pode ser compreendido como uma forma de arte interativa. Por esse motivo, de certa forma, estamos sempre “jogando”: reagindo, interpretando e interagindo com sistemas que nos cercam — sejam eles digitais ou sociais.

Ao jogar, não somos apenas espectadores, mas agentes ativos dentro de um contexto simbólico. Interagir é também se expressar. O ato de jogar torna-se um diálogo entre o jogador e o sistema — um espaço onde posso me reconhecer, experimentar emoções e compreender partes de mim mesmo.

O jogo e a experiência do jogo não são a mesma coisa.

O jogo, enquanto estrutura, é também uma reflexão do desenvolvedor — uma tradução consciente (ou inconsciente) de suas intenções, emoções e percepções. Assim, o jogo reflete tanto quem o cria quanto quem o joga.

A experiência surge no ponto de encontro entre essas duas perspectivas: a do criador e a do participante. Este projeto nasce desse princípio. Trata-se de um site interativo que abriga um jogo com temáticas de horror e terapêuticas, explorando a interseção entre reflexão, ressignificação e interatividade.

## Justificativa

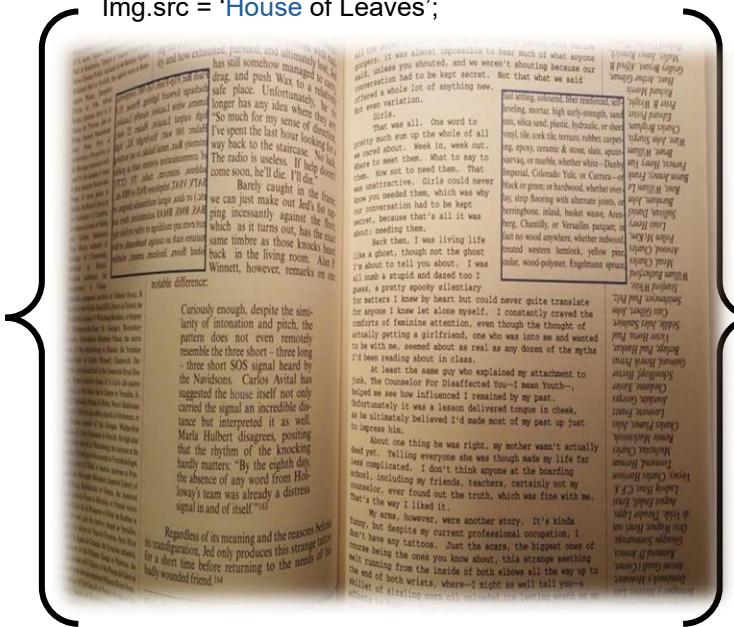
O horror, tradicionalmente visto como um gênero voltado ao susto e à tensão, pode também ser entendido como uma ferramenta de reflexão. Ele revela — por meio da distorção — aspectos ocultos da psique humana. É nesse espaço, entre o desconforto e o autoconhecimento, que este projeto se estabelece.

Entre as principais influências conceituais e estéticas estão:

House of Leaves (Mark Z. Danielewski) — Uma obra

que subverte a própria estrutura do livro, utilizando a forma textual como narrativa, questionando o espaço, a linguagem e a percepção. A ideia de um sistema que se desconstrói enquanto é explorado serviu como base para a proposta estética do site: um ambiente digital que parece se reescrever, se corromper e se refletir no próprio usuário.

Img.src = 'House of Leaves';



Lost in Vivo (Akuma Kira) — Um jogo que explora o horror psicológico por meio da imersão claustrofóbica e introspectiva. A forma como o jogo mistura medo e vulnerabilidade emocional.

Analog Horror — Um estilo de narrativa audiovisual que simula mídias antigas e falhas tecnológicas para construir uma sensação de verossimilhança e desconforto. A estética do erro, do “sinal perdido”, e da interferência digital é incorporada neste projeto como metáfora da fragmentação humana — a ideia de que a identidade, assim como os dados, pode ser corrompida, perdida ou reinterpretada.

Outras referências incluem:

Os projetos de ‘Kitty horrorshow’ com sua visão do próprio ambiente ser a fonte do horror e personagem

Filme ‘This house has people in it’ e ‘live footage of a bear’ ambos feitos pelo mesmo grupo com uma narrativa complexa e perturbadora.

ARG (alternate reality game) como ‘welcome home’ onde se explora ambientes virtuais em busca de informação sobre novas realidades.



Img.src = 'Lost in vivo';

# Objetivo

Desenvolvimento de um site web responsivo, dinâmico e interativo com função de cadastro, login e um jogo curto emulando projetos de grande importância.

Através do horror — enquanto metáfora do medo, da angústia e da vulnerabilidade — busco criar uma experiência que convida o jogador à introspecção. O objetivo não é apenas causar medo, mas ressignificá-lo: transformar o desconforto em reflexão, a tensão em autoconhecimento.

## Escopo

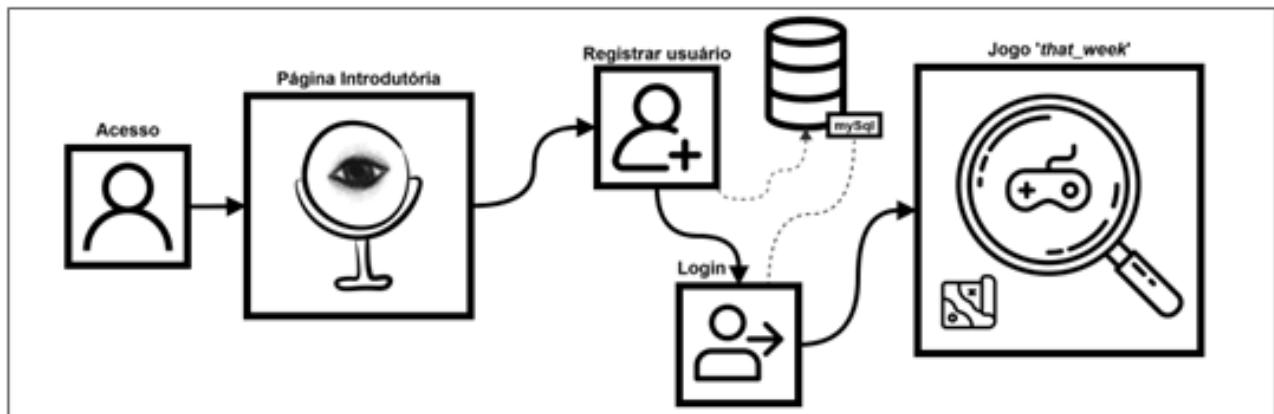
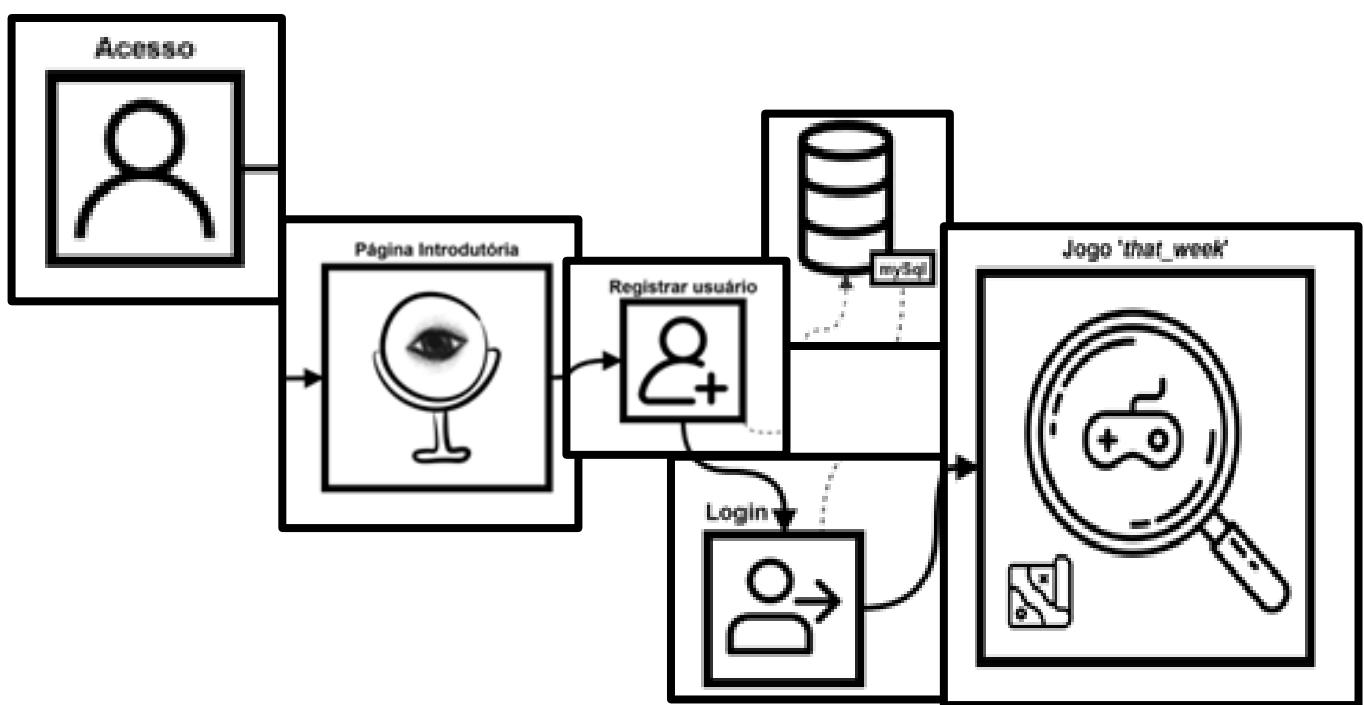
## Resultados

1. Exibição de dados (Pontos de salvamento) ao usuário ao decorrer do jogo;
2. Exposição de meios de expressão pouco discutidos fora de suas comunidades;
3. Implementação de API web-dativiz para sistema de login e aprofundamento mecânico dentro do jogo;

## Requisitos

- Documentação
- Página Trello
- Modelagem Lógica MySql
- Script MySql
- Indicadores dinâmicos
- Funções matemáticas
- Virtual Machine
- Versionamento git

## Diagrama de solução



## Diagrama de solução técnica

