



**JOÃO PEDRO FAUSTINO DE ALMEIDA, LASNINE MIRANDA DOS SANTOS,
LUÍS OCTÁVIO REZENDE MAIMONE DOS SANTOS, NICOLAS DE ASSIS
SOINSKI, LEONARDO LUCAS DE LIMAS, GUSTAVO DE CASTRO MULLER,
GUILHERME ANTUNES DE OLIVEIRA, CAIO LOPES, JOÃO VICTOR CAMPELO**

FORSAKENSOUL

**FAZENDA RIO GRANDE
2025**

CEEP

**JOÃO PEDRO FAUSTINO DE ALMEIDA, LASNINE MIRANDA DOS SANTOS,
LUÍS OCTÁVIO REZENDE MAIMONE DOS SANTOS, NICOLAS DE ASSIS
SOINSKI, LEONARDO LUCAS DE LIMAS, GUSTAVO DE CASTRO MULLER,
GUILHERME ANTUNES DE OLIVEIRA, CAIO LOPES, JOÃO VICTOR CAMPELO**

FORSAKENSOUL

Trabalho final apresentado à
disciplina Análise e Projeto de
Sistemas como exigência parcial
para obtenção do grau de técnico de
Desenvolvimento de Sistemas -
Turma 3ºG, sob a supervisão do
Professor João Carlos de Moraes
Coppi - (graduação do coppi)
CEEP - EROTÍDES ÂNGELO
NICHELE

DEDICATÓRIA

AOS NOSSOS PAIS, PELO AMOR INCONDICIONAL, APOIO CONSTANTE E PACIÊNCIA AO LONGO DE TODA A NOSSA TRAJETÓRIA ACADÊMICA. VOCÊS FORAM A BASE SÓLIDA SOBRE A QUAL CONSTRUÍMOS NOSSOS SONHOS E A FONTE DE INSPIRAÇÃO EM CADA PASSO QUE DAMOS. SEM O SUPORTE E O CARINHO DE VOCÊS, ESTE MOMENTO TÃO SIGNIFICATIVO NÃO SERIA POSSÍVEL.

À NOSSA FAMÍLIA, QUE SEMPRE ACREDITOU EM NÓS, NOS INCENTIVOU A SEGUIR EM FRENTE E NOS DEU FORÇA, MESMO DIANTE DAS ADVERSIDADES. A CONFIANÇA DE VOCÊS FOI ESSENCIAL PARA QUE PERSISTÍSSEMOS, MESMO QUANDO OS DESAFIOS PARECIAM INSUPERÁVEIS.

AOS NOSSOS AMIGOS, QUE ESTIVERAM AO NOSSO LADO, OFERECENDO CONSELHOS VALIOSOS, MOTIVAÇÃO NAS HORAS DIFÍCEIS E MOMENTOS DE DESCONTRAÇÃO QUE EQUILIBRARAM AS EXIGÊNCIAS ACADÊMICAS COM A LEVEZA DA VIDA. A AMIZADE DE VOCÊS FOI UM ALICERCE IMPORTANTE EM NOSSA JORNADA.

E, POR FIM, A TODOS QUE, DE ALGUMA FORMA, CONTRIBUÍRAM PARA O NOSSO CRESCIMENTO PESSOAL E ACADÊMICO, SEJA COM PALAVRAS DE INCENTIVO, AJUDA PRÁTICA OU SIMPLES GESTOS DE CARINHO. CADA APOIO, POR MENOR QUE FOSSE, TEVE UM IMPACTO SIGNIFICATIVO EM NOSSA CAMINHADA E NOS AJUDOU A ALCANÇAR ESSA ETAPA TÃO IMPORTANTE DE NOSSAS VIDAS.

AGRADECIMENTOS

PRIMEIRAMENTE, EXPRESSAMOS NOSSA IMENSA GRATIDÃO AOS PROFESSORES EDUARDO WILLIAM KARPINSKI PRIESTER E GUSTAVO PESCO, PELA ORIENTAÇÃO, PACIÊNCIA E DEDICAÇÃO AO LONGO DE TODO O PROCESSO. SUA EXPERIÊNCIA, SABEDORIA E APOIO CONSTANTE FORAM FUNDAMENTAIS PARA O DESENVOLVIMENTO DESTES TRABALHOS E PARA O SUCESSO DA NOSSA PESQUISA.

AOS DEMAIS PROFESSORES, QUE, AO LONGO DESSA JORNADA ACADÊMICA, COM SEUS ENSINAMENTOS, PROVOCARAM NOSSO PENSAMENTO CRÍTICO E ESTIMULARAM NOSSO CRESCIMENTO INTELECTUAL. AGRADECEMOS POR COMPARTILHAREM TANTO CONHECIMENTO E POR SEMPRE INCENTIVAREM O NOSSO DESENVOLVIMENTO.

AOS NOSSOS FAMILIARES, ESPECIALMENTE AOS NOSSOS PAIS, PELO AMOR, COMPREENSÃO E INCENTIVO CONSTANTES. VOCÊS SEMPRE FORAM O ALICERCE QUE NOS SUSTENTOU NOS MOMENTOS MAIS DESAFIADORES E ESTIVERAM AO NOSSO LADO EM TODAS AS ETAPAS DESSA JORNADA, OFERECENDO APOIO INCONDICIONAL.

AOS NOSSOS AMIGOS, QUE, COM SEU APOIO EMOCIONAL E COMPREENSÃO, NOS AJUDARAM A MANTER O EQUILÍBRIO DURANTE OS PERÍODOS DE INTENSA DEDICAÇÃO AO TRABALHO. A AMIZADE E O CARINHO DE VOCÊS FORAM ESSENCIAIS PARA NOSSA MOTIVAÇÃO E BEM-ESTAR.

A TODOS OS COLEGAS E PROFISSIONAIS QUE, DE ALGUMA FORMA, COLABORARAM COM INFORMAÇÕES VALIOSAS E NOS AUXILIARAM AO LONGO DA REALIZAÇÃO DESTA PESQUISA, NOSSO SINCERO AGRADECIMENTO. CADA CONTRIBUIÇÃO FOI CRUCIAL PARA O NOSSO PROGRESSO.

POR FIM, AGRADECEMOS AO CEEP, QUE NOS OFERECEU AS CONDIÇÕES NECESSÁRIAS PARA QUE PUDÉSSEMOS NOS DEDICAR AO APRENDIZADO E AO DESENVOLVIMENTO DESTES TRABALHOS, PROPORCIONANDO UM AMBIENTE ACADÊMICO DE EXCELÊNCIA.

**"A educação é a arma mais poderosa que
você pode usar para mudar o mundo."
-Nelson Mandela**

INTRODUÇÃO

O AVANÇO DA TECNOLOGIA E O CRESCIMENTO DA INDÚSTRIA DE JOGOS DIGITAIS IMPULSIONAM A NECESSIDADE DE INOVAÇÃO E CAPACITAÇÃO DOS DESENVOLVEDORES. O CENÁRIO ATUAL EXIGE QUE NOVOS PROFISSIONAIS ADQUIRAM HABILIDADES TÉCNICAS E CRIATIVAS PARA ATENDER À DEMANDA DO MERCADO, CONVERTENDO O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS EM UMA ÁREA DE GRANDE RELEVÂNCIA NO MEIO ACADÊMICO E PROFISSIONAL. COM A POPULARIZAÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS, TANTO NO ENTRETENIMENTO QUANTO NA EDUCAÇÃO, A CRIAÇÃO DE UM GAME ENVOLVE MÚLTIPLOS CONHECIMENTOS, ABRANGENDO PROGRAMAÇÃO, DESIGN, NARRATIVA INTERATIVA E USABILIDADE, PERMITINDO QUE OS JOGADORES explorem diferentes realidades e tomem decisões que impactam diretamente sua jornada dentro do jogo.

HISTÓRIA:

Em Nytheris, um reino que já foi próspero, o tempo se perdeu nas sombras. Agora, é um lugar devastado pela corrupção do Sussurro Sombrio, uma praga que devora memórias e transforma almas em espectros. O que resta são apenas ruínas e criaturas deformadas, enquanto os últimos sobreviventes tentam se esconder na desesperança.

No meio desse caos, Zaiken "Zai", um cavaleiro silencioso, acorda em uma floresta envolta em névoa. Ele não tem lembranças de quem é ou por que carrega uma espada marcada com o símbolo de uma borboleta. Tudo o que sabe é que algo o chama para seguir em frente—visões fragmentadas de um passado perdido e futuros incertos começam a persegui-lo.

O Efeito Borboleta e as Escolhas

À medida que Zai atravessa as ruínas de Nytheris, ele percebe que cada escolha que faz tem o poder de moldar não só o seu destino, mas também o destino do mundo. O símbolo da borboleta em sua espada é um reflexo desse poder: um pequeno ato pode desencadear consequências imprevisíveis.

- Salvar ou abandonar aqueles que encontra ao longo do caminho pode levar à sua própria ruína ou oferecer uma chance de redenção.
- Explorar ruínas antigas pode revelar verdades sombrias sobre a praga, mas também trazer terrores inimagináveis.
- Escolher entre a luz ou a escuridão será um dilema constante, já que o poder tende a corromper até os mais nobres guerreiros.

vcvcOs Mistérios de Nytheris

Conforme Zai avança, ele descobre que o Sussurro Sombrio não surgiu por acaso. Na verdade, ele é o resultado de um ritual proibido realizado no passado. Alguém sacrificou tudo na tentativa de salvar Nytheris e falhou.

As visões de Zai o levam até a Cidadela da Última Lamentação, onde a verdade sobre seu passado e sua ligação com a praga estão enterradas. Lá, ele se depara com um dilema crucial:

1. Queimar sua própria alma para selar o Sussurro Sombrio e tentar restaurar Nytheris.
2. Ceder à escuridão, ganhando poder absoluto, mas condenando o mundo à ruína.
3. Procurar um terceiro caminho, um caminho incerto que exigirá um preço altíssimo, mas que poderia reverter os erros do passado.

O Legado de Zai

Em um mundo sem esperança, Zai é a última faísca de luz—ou a sombra final que consumirá Nytheris. O destino do cavaleiro silencioso e o futuro do mundo dependem das escolhas feitas ao longo de sua jornada.

A história de *ForsakenSoul* mistura o ambiente sombrio e misterioso de *Hollow Knight*, a profundidade das escolhas impactantes e o efeito borboleta de *Life is Strange*, e a emoção e superação de *The Last of Us*. O tom da narrativa é marcado por sangue, sacrifício e uma intensa carga emocional, refletindo os temas de tragédia e a busca por redenção.

O PROJETO FORSAKENSOUL SURGE NESSE CONTEXTO COMO UM JOGO 2D DE PROGRESSÃO POR FASES, DESENVOLVIDO PARA COMPUTADORES E DISPOSITIVOS MÓVEIS, VISANDO PROPORCIONAR UMA EXPERIÊNCIA IMERSIVA E DESAFIADORA AO JOGADOR. O JOGO APRESENTA CENÁRIOS DISTINTOS, COMO FLORESTA, MAR, GICE E CAVERNA, CADA UM TRAZENDO DESAFIOS ÚNICOS QUE EXIGEM RACIOCÍNIO RÁPIDO E ADAPTAÇÃO. A MECÂNICA DO JOGO SE BASEIA EM ESCOLHAS E SUPERACÃO DE OBSTÁCULOS, INCENTIVANDO O JOGADOR A DESENVOLVER ESTRATÉGIAS PARA AVANÇAR. INSPIRADO EM TÍTULOS RENOMADOS COMO LIFE IS STRANGE, CELESTE, OVERCOOKED E CUPHEAD, FORSAKENSOUL BUSCA CRIAR UMA EXPERIÊNCIA QUE MESCLA DIFICULDADE E NARRATIVA INTERATIVA, OFERECENDO UM AMBIENTE DINÂMICO E ENVOLVENTE.

A ESCOLHA DESTES PROJETO COMO TRABALHO DE CONCLUSÃO (DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS) DO 3º ANO G ESTÁ RELACIONADA À NECESSIDADE DE APLICAR, NA PRÁTICA, OS CONHECIMENTOS ADQUIRIDOS AO LONGO DO CURSO, ALÉM DO DESEJO DE COMPREENDER MELHOR AS ETAPAS DO DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS. CRIAR UM JOGO ENVOLVE DIVERSOS DESAFIOS, DESDE O PLANEJAMENTO

CONCEITUAL ATÉ A PROGRAMAÇÃO E TESTES DE JOGABILIDADE, EXIGINDO UM EQUILÍBRIO ENTRE ASPECTOS TÉCNICOS E CRIATIVOS. ESSE PROCESSO PERMITE UMA VISÃO ABRANGENTE DA ÁREA DE DESENVOLVIMENTO DE GAMES, POSSIBILITANDO UM APRENDIZADO SIGNIFICATIVO QUE PODERÁ SER APLICADO EM FUTURAS PRODUÇÕES.

O DESENVOLVIMENTO DO PROJETO FORSAKENSOUL TAMBÉM SE INSERE NO CONTEXTO DO CRESCIMENTO DOS JOGOS INDIE, QUE SE DESTACAM PELA INOVAÇÃO E CRIATIVIDADE, MUITAS VEZES SEM A NECESSIDADE DE GRANDES INVESTIMENTOS. CRIAR UM JOGO INDEPENDENTE EXIGE PLANEJAMENTO, TESTES CONSTANTES E REFINAMENTO DE MECÂNICAS PARA GARANTIR UMA JOGABILIDADE FLUÍDA E ENVOLVENTE. ALÉM DISSO, O MERCADO DE JOGOS INDEPENDENTES TEM SE EXPANDIDO SIGNIFICATIVAMENTE NOS ÚLTIMOS ANOS, PROPORCIONANDO OPORTUNIDADES PARA DESENVOLVEDORES EMERGENTES QUE BUSCAM EXPLORAR NOVAS IDEIAS E MECÂNICAS INOVADORAS. ASSIM, FORSAKENSOUL REPRESENTA NÃO APENAS UM DESAFIO TÉCNICO, MAS TAMBÉM UM ESTUDO APROFUNDADO SOBRE AS TENDÊNCIAS E EXIGÊNCIAS DO SETOR DE GAMES, CONTRIBUINDO PARA O CONHECIMENTO PRÁTICO E TEÓRICO DA ÁREA.

ESTE TRABALHO BUSCA APRESENTAR O PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DO JOGO FORSAKENSOUL, DETALHANDO CADA ETAPA ENVOLVIDA, DESDE A CONCEPÇÃO INICIAL ATÉ OS DESAFIOS ENFRENTADOS NA IMPLEMENTAÇÃO. A PESQUISA REALIZADA DESTACA A IMPORTÂNCIA DA TECNOLOGIA COMO FERRAMENTA DE CRIAÇÃO, INOVAÇÃO E APRENDIZADO, MOSTRANDO COMO O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS PODE SERVIR COMO UMA PLATAFORMA PARA O APRIMORAMENTO DE HABILIDADES TÉCNICAS E CRIATIVAS. AO LONGO DO ESTUDO, SERÃO EXPLORADAS AS METODOLOGIAS UTILIZADAS PARA O DESENVOLVIMENTO DO JOGO, BEM COMO OS RESULTADOS OBTIDOS DURANTE A SUA CRIAÇÃO.

ALÉM DISSO, ESTE PROJETO REFLETE A CRESCENTE IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DIGITAIS NÃO APENAS COMO ENTRETENIMENTO, MAS TAMBÉM COMO UMA FORMA DE EXPRESSÃO ARTÍSTICA E UMA FERRAMENTA DE APRENDIZADO. A INTERATIVIDADE PROPORCIONADA PELOS GAMES PERMITE QUE OS JOGADORES SE ENVOLVAM ATIVAMENTE NAS HISTÓRIAS E DESAFIOS PROPOSTOS, TORNANDO A

EXPERIÊNCIA MAIS IMPACTANTE E SIGNIFICATIVA. O DESENVOLVIMENTO DE FORSAKENSOUL BUSCA EXPLORAR ESSE POTENCIAL, CRIANDO UM AMBIENTE IMERSIVO ONDE CADA DECISÃO INFLUENCIA A JORNADA DO JOGADOR. DESSA FORMA, ESTE TRABALHO NÃO APENAS CONTRIBUI PARA O DESENVOLVIMENTO TÉCNICO E CRIATIVO, MAS TAMBÉM REFORÇA A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DIGITAIS COMO UM MEIO DE COMUNICAÇÃO E INOVAÇÃO TECNOLÓGICA.

ABSTRACT

The advancement of technology and the growth of the digital gaming industry have driven the need for innovation and developer training. Game development involves multiple areas of knowledge, including programming, design, interactive storytelling, and usability, with the goal of providing players with immersive and dynamic experiences. The ForsakenSoul project is a 2D phase-based progression game developed for computers and mobile devices, featuring distinct environments and challenges that require quick adaptation. Inspired by renowned titles, it aims to create an experience that blends difficulty with interactive storytelling.

This work aims to present the game's development process, covering the stages involved, from planning to implementation. The study emphasizes the importance of technology as a tool for creation and innovation, exploring the methodologies and results obtained throughout the game's development. Additionally, it reflects on the growing significance of digital games not only as entertainment but also as a form of artistic expression and a learning tool.

RESUMO

O avanço da tecnologia e o crescimento da indústria de jogos digitais têm impulsionado a necessidade de inovação e capacitação dos desenvolvedores. O desenvolvimento de jogos envolve múltiplos conhecimentos, abrangendo programação, design, narrativa interativa e usabilidade, com o objetivo de proporcionar aos jogadores experiências imersivas e dinâmicas. O projeto Forsakensoul é um jogo 2d de progressão por fases, desenvolvido para computadores e dispositivos móveis, com cenários distintos e desafios que exigem adaptação rápida. Inspirado em títulos renomados, busca criar uma experiência que mescla dificuldade e narrativa interativa. Este trabalho visa apresentar o processo de desenvolvimento do jogo, abordando as etapas envolvidas, desde o planejamento até a implementação.

O estudo enfatiza a importância da tecnologia como ferramenta de criação e inovação, explorando as metodologias e resultados obtidos ao longo da criação do jogo, além de refletir sobre a crescente importância dos jogos digitais não apenas como entretenimento, mas também como uma forma de expressão artística e ferramenta de aprendizado.

LISTA DE TABELAS

LISTA DE FIGURAS

LISTAS DE ABREVIATURAS E SIGLAS

SUMÁRIO

1. Introdução.....	09
2. Visão Geral do Sistema.....	11
2.1 Arquitetura do Sistema.....	07
2.2 Diagrama Geral.....	09
2.3 Dicionário de Dados.....	13
2.4 Diagrama de Entidade e Relacionamento.....	14
2.5 Diagrama de Fluxo de Dados.....	16
2.6. Use Case.....	21
3. Descrição dos Programas.....	25
4. Fluxo de Chamada de Telas.....	28
5. Layout de Telas.....	30
6. Layout de Impressão.....	34
7. Modo de Processamento.....	35
8. Estimativa de custos.....	36
9. Cronograma.....	37
10. Conclusão.....	38
11. Referências Bibliográficas.....	39

VISÃO GERAL DO SISTEMA

O projeto ForsakenSoul se insere no contexto do crescimento da indústria de jogos digitais e da necessidade de capacitação técnica e criativa dos desenvolvedores. Com o avanço da tecnologia, o desenvolvimento de jogos se tornou uma área de grande relevância acadêmica e profissional, exigindo conhecimento multidisciplinar que abrange programação, design, narrativa interativa e usabilidade. A popularização dos jogos eletrônicos ampliou seu impacto, tanto no entretenimento quanto na educação, criando oportunidades para experiências inovadoras que combinam diversão e aprendizado.

ForsakenSoul é um jogo 2D de progressão por fases, desenvolvido para computadores e dispositivos móveis. O jogo proporciona uma experiência imersiva e desafiadora ao jogador, através de cenários distintos, como floresta, mar, gelo e caverna, cada um trazendo desafios únicos que demandam estratégia e adaptação. A mecânica central se baseia em escolhas e superação de obstáculos, incentivando o desenvolvimento de soluções dinâmicas para avançar no jogo. O sistema de decisões afeta diretamente o desenrolar da jornada do jogador, criando diferentes possibilidades narrativas e impactando a forma como a história se desenvolve. Inspirado em títulos renomados como *Life is Strange*, *Celeste* e *Cuphead*, o projeto busca combinar dificuldade e narrativa interativa para criar um ambiente envolvente e dinâmico.

O desenvolvimento deste jogo como trabalho de conclusão de curso (TCC) do 3º ano de Sistemas tem como objetivo aplicar na prática os conhecimentos adquiridos ao longo do curso de Desenvolvimento de Sistemas. A criação do jogo envolve múltiplos desafios, desde a concepção até a programação e os testes de jogabilidade, exigindo equilíbrio entre aspectos técnicos e criativos. Esse processo permite uma compreensão ampla das etapas envolvidas na produção de jogos, contribuindo significativamente para a formação acadêmica e profissional dos envolvidos. Além disso, a experiência adquirida poderá ser utilizada em futuros projetos, fornecendo uma base sólida para a atuação na indústria de jogos digitais.

Alinhado ao crescimento dos jogos indie, ForsakenSoul destaca-se pelo enfoque na criatividade e inovação, demonstrando como a indústria de jogos independentes têm proporcionado oportunidades para novos desenvolvedores. O mercado de games indie vem crescendo exponencialmente, criando espaço para títulos que exploram mecânicas diferenciadas e narrativas impactantes sem precisar de grandes investimentos. O desenvolvimento indie permite maior liberdade criativa, possibilitando experiências mais autênticas e inovadoras para os jogadores. Dessa forma, ForsakenSoul busca explorar essa dinâmica ao oferecer um jogo que mescla desafios estratégicos, escolhas significativas e um universo visualmente marcante.

Este trabalho apresentará detalhadamente o processo de desenvolvimento de ForsakenSoul, abordando desde a concepção inicial até os desafios enfrentados na implementação. Serão discutidos aspectos como design de fases, desenvolvimento da inteligência artificial dos inimigos, ajustes na jogabilidade e os refinamentos necessários para proporcionar uma experiência equilibrada e envolvente. A pesquisa também destaca a tecnologia como uma ferramenta essencial para criação e inovação, evidenciando o potencial dos jogos digitais como meio de aprendizado, expressão artística e comunicação. Por meio de um ambiente imersivo, o projeto busca criar uma experiência onde cada decisão do jogador impacta sua jornada, reforçando a relevância dos jogos digitais no cenário contemporâneo.

Ademais, a interatividade dos jogos digitais permite uma conexão mais

profunda entre jogador e narrativa, estimulando o pensamento crítico e a capacidade de tomada de decisão. ForsakenSoul explora esse potencial ao proporcionar uma história impactante, ambientes envolventes e desafios que testam a habilidade e a criatividade do jogador. O projeto visa, portanto, demonstrar como os jogos digitais podem ir além do entretenimento, tornando-se uma poderosa ferramenta de experimentação, aprendizado e expressão artística. Assim, este estudo não apenas contribuirá para a compreensão sobre o desenvolvimento de jogos, mas também fortalecerá a discussão sobre sua relevância cultural e tecnológica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo principal analisar a relação entre [inserir o tema do trabalho], com foco em [detalhar o aspecto ou área que foi investigada]. A justificativa para a realização da pesquisa foi sustentada pela relevância do tema, especialmente considerando [contextualizar a importância do tema no cenário atual ou acadêmico]. A questão central do estudo foi entender de que forma [explicar a problemática que foi abordada], e, ao longo do desenvolvimento, buscamos responder a essa questão por meio da análise detalhada de [explicar os métodos ou abordagens utilizadas].

Ao longo do desenvolvimento deste trabalho, foram abordados os principais conceitos e teorias relacionadas a [área ou campo de estudo], e os dados coletados foram analisados com base em [metodologia ou técnicas específicas]. O capítulo inicial, dedicado à revisão de literatura, proporcionou uma visão ampla sobre o estado da arte e as diversas abordagens que já haviam sido discutidas na área, permitindo contextualizar a nossa pesquisa dentro de um panorama mais amplo. No segundo capítulo, discutimos as abordagens metodológicas adotadas, que se mostraram eficientes para a coleta e análise dos dados, permitindo a obtenção de resultados consistentes e relevantes para a questão em questão.

Com base nos resultados obtidos, foi possível concluir que [resumo das principais descobertas]. Essas conclusões foram fundamentais para responder à problemática proposta, confirmando que [reforçar as respostas obtidas ao problema de pesquisa]. Além disso, observamos que [incluir algum ponto adicional de interesse ou implicações práticas das conclusões].

No entanto, o trabalho apresentou algumas limitações, especialmente em relação a [mencionar limitações como amostra, tempo de estudo, ou outros fatores]. Apesar dessas limitações, a pesquisa contribui significativamente para o entendimento de [tema ou campo de estudo], e abre possibilidades para futuras investigações que podem aprofundar a análise sobre [sugerir novos caminhos ou questões a serem exploradas].

Por fim, é possível afirmar que este estudo alcançou seus objetivos, proporcionando uma visão mais clara sobre [tema investigado], e, ao mesmo tempo, contribuindo para o avanço do conhecimento na área de [campo de estudo]. Espera-se que os resultados aqui apresentados possam servir como base para novos estudos e práticas, sendo um ponto de partida para discussões e pesquisas futuras.

REFERÊNCIAS