

Universidade Federal de Uberlândia
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design

MEMORIAM

Design e Narrativa Interativa para Conscientização do Alzheimer

Fracielly Sousa e Oliveira

FRANCIELLY SOUSA E OLIVEIRA

MEMORIAM: Design e Narrativa Interativa na
Conscientização do Alzheimer

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade
de Arquitetura e Urbanismo e Design da Universidade
Federal de Uberlândia como requisito parcial para
obtenção do título de bacharel em Design.

Área de Concentração: Design

Orientador: Prof. Dr. João Carlos Ricco Placido da Silva

Uberlândia - MG
2025

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, à minha família, pelo apoio constante e incondicional, especialmente no momento da mudança de curso, que tornou possível minha presença no curso de Design e, com isso, meu desenvolvimento pessoal e acadêmico na área.

Sou grato aos professores do curso de Design, que, ao compartilharem seus conhecimentos e experiências, contribuíram significativamente para minha formação. Em especial, agradeço ao Prof. Dr. João Carlos Riccó Plácido da Silva, cujas disciplinas, alinhadas aos meus interesses profissionais, impulsionaram meu crescimento acadêmico e profissional por meio de suas orientações e aulas.

Agradeço, também, aos amigos que estiveram ao meu lado ao longo da graduação, sempre me incentivando em minhas ideias, inclusive naquelas que envolviam a possibilidade de mobilidade acadêmica internacional ou de seguir caminhos distintos, ainda que conectados ao Design.

Por fim, estendo minha gratidão à Universidade Federal de Uberlândia e a todos que, direta ou indiretamente, fizeram parte dessa jornada.

RESUMO

O Alzheimer é uma doença neurodegenerativa que vai além da perda de memória, afetando identidade, percepção e relações pessoais, mas ainda é pouco debatida socialmente. O design, especialmente por meio de jogos digitais, pode traduzir experiências complexas e estimular empatia de forma acessível. Sendo assim, este trabalho apresenta a produção da Concept Art do jogo Memoriam, A metodologia adotada foi o modelo Double Diamond, que estrutura o processo de design em quatro fases, Descobrir, Definir, Desenvolver e Entregar, promovendo uma abordagem interativa e centrada no usuário para a solução de problemas complexos. Destinado a jovens adultos (16+) e adultos (18+), Memoriam utiliza técnicas de aquarela digital para representar visualmente a fluidez e fragilidade das memórias, reforçando o vínculo entre estética e narrativa. O projeto evidencia a relevância do design como uma disciplina multidisciplinar, ao integrar arte, tecnologia e ciência cognitiva na busca por soluções inovadoras e impactantes, demonstrando como uma abordagem sensível, crítica e bem fundamentada pode potencializar o impacto positivo dos jogos digitais na saúde mental e na conscientização social.

Palavras-chave: Concept Art, Jogo Digital, Alzheimer, Design Gráfico, Design de Games.

ABSTRACT

Alzheimer's is a neurodegenerative disease that goes beyond memory loss, affecting identity, perception, and personal relationships, yet it remains little discussed socially. Design, especially through digital games, can translate complex experiences and foster empathy in an accessible way. Thus, this project presents the production of the Concept Art for the game Memoriam, which proposes an immersive and artistically sensitive experience aimed at exploring the role of design in creating digital games that address emotionally and cognitively driven narratives, with a specific focus on Alzheimer's disease. The methodology adopted was the Double Diamond model, which structures the design process into four phases, Discover, Define, Develop, and Deliver, promoting an iterative and user-centered approach to solving complex problems. Targeted at young adults (16+) and adults (18+), Memoriam employs digital watercolor techniques to visually represent the fluidity and fragility of memories, reinforcing the connection between aesthetics and narrative. The project highlights the relevance of design as a multidisciplinary discipline by integrating art, technology, and cognitive science in the pursuit of innovative and impactful solutions, demonstrating how a sensitive, critical, and well-founded approach can enhance the positive impact of digital games on mental health and social awareness.

Keywords: Concept Art, Digital Game, Alzheimer, Graphic Design, Game Design.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	6
OBJETIVO	8
FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	10
JOGOS DIGITAIS COMO FERRAMENTA DE COMUNICAÇÃO E EMPATIA	12
DESIGN EMOCIONAL E EXPERIÊNCIAS IMERSIVAS	18
REPRESENTAÇÕES DE DOENÇAS EM JOGOS DIGITAIS	20
O ALZHEIMER E OUTRAS DOENÇAS NEURODEGENERATIVAS	23
DESENVOLVIMENTO	25
METODOLOGIA- MODELO DOUBLE DIAMOND	27
ANÁLISES INICIAIS	30
IDENTIDADE DO PROJETO	34
NARRATIVA E CONCEITO GERAL	40
JOGABILIDADE	44
DIREÇÃO DE ARTE E MOODBOARD	48
ESBOÇO E PLANEJAMENTO VISUAL	53
PROCESSOS DA CONCEPT ART FINAL	59
INTERFACE ANIMADA E PUZZLE ANIMADO	64
RESULTADO	67
NOTAS CONCLUSIVAS	76
REFERÊNCIAS	79



INTRODUÇÃO

O museu guarda mais do que artes... guarda segredos.

Nos últimos anos, o Alzheimer tem se tornado uma das doenças neurodegenerativas mais discutidas no campo da saúde, afetando milhões de pessoas em todo o mundo. No entanto, sua complexidade vai além da perda de memória: compromete a identidade, a percepção da realidade e as relações pessoais. Segundo a Organização Mundial da Saúde (2022), “o Alzheimer é uma das principais causas de demência, afetando mais de 55 milhões de pessoas no mundo, com esse número crescendo a cada ano” Ainda assim, é um tema pouco debatido e frequentemente envolto em tabus, o que dificulta a conscientização e a empatia da sociedade em relação às pessoas que convivem com a doença. Em vista disso, o design se apresenta como uma ferramenta poderosa para explorar e traduzir experiências humanas de forma acessível e impactante. Jogos digitais, em especial, possuem um potencial narrativo e interativo capaz de aproximar o jogador de realidades complexas, estimulando a empatia e a reflexão. Como destaca Bogost (2011), os jogos têm o poder de comunicar ideias complexas de forma lúdica e acessível. Assim, mesmo que o jogo não alcance um grande volume de vendas, ele já cumpre um papel essencial ao trazer visibilidade a temas negligenciados e ao propor novas formas de diálogo entre o design, a cultura e a memória.

O projeto Memoriam busca unir arte, tecnologia e narrativa para traduzir a experiência da perda de memória, permitindo que o jogador não apenas acompanhe a história, mas se sinta imerso nela. Ao vivenciar o mundo em primeira pessoa sob a perspectiva de uma personagem com Alzheimer, o jogador poderá compreender, ainda que simbolicamente, aspectos emocionais da doença e sua desorientação progressiva.

Portanto, este trabalho apresenta a relevância do design na criação de experiências interativas que vão além do entretenimento, promovendo conscientização e impacto emocional. O desenvolvimento de uma concept art para Memoriam busca demonstrar como o design pode transformar temas complexos em narrativas visuais acessíveis e significativas, destacando seu papel fundamental na construção de experiências envolventes e reflexivas no universo dos jogos digitais.

Desta forma ele será estruturado em seis etapas principais: Introdução, Objetivo, Fundamentação Teórica, Desenvolvimento, Entrevistas, Produção da Concept Art e Conclusão. Cada uma dessas etapas visa contribuir para o aprofundamento do tema e para a criação de uma experiência interativa que não só explore a doença de Alzheimer, mas também proporcionar uma reflexão significativa sobre o impacto emocional e a importância da conscientização.



OBJETIVO

Diante da proposta de traduzir de forma visual e interativa a experiência vivida por pessoas com Alzheimer, esta pesquisa busca explorar como o design de jogos pode contribuir para a conscientização e empatia sobre doenças neurodegenerativas. Dessa forma, os objetivos abaixo foram definidos para orientar a pesquisa teórica, a coleta de informações e o desenvolvimento da parte visual do jogo Memoriam.

2.1 OBJETIVO GERAL

Desenvolver um concept de um jogo digital através dos métodos do design, de forma imersiva e sensível, a vivência de uma pessoa que sofre da doença de Alzheimer, focando na preocupação da conscientização e empatia à ela.

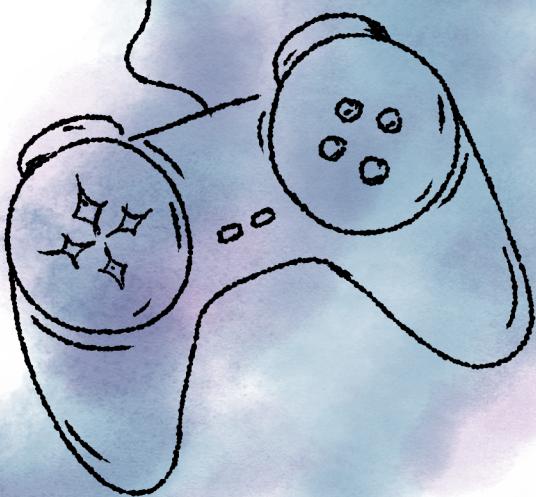
2.2 OBJETIVO ESPECÍFICO

- Investigar jogos digitais que abordam temas sensíveis, como saúde mental e doenças neurodegenerativas, analisando suas abordagens narrativas, visuais e mecânicas;
- Analisar como questões relacionadas ao Alzheimer e à perda de memória são representadas em jogos, considerando linguagem, estética e impacto emocional;

- Realizar entrevistas com profissionais da saúde, do design e com pessoas leigas, a fim de compreender percepções, estigmas e expectativas relacionadas à doença de Alzheimer;
- Coletar opiniões sobre a proposta de um jogo que represente a vivência de uma pessoa com Alzheimer, avaliando sua viabilidade e relevância;
- Desenvolver a concept art do jogo Memoriam, incluindo cenários, a personagem e elementos interativos que transmitam de forma simbólica os efeitos da doença;
- Apresentar um vídeo da interface inicial do jogo e outro de um dos puzzles animado, com o objetivo de comunicar sua proposta visual, narrativa e emocional de forma imersiva.



FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA



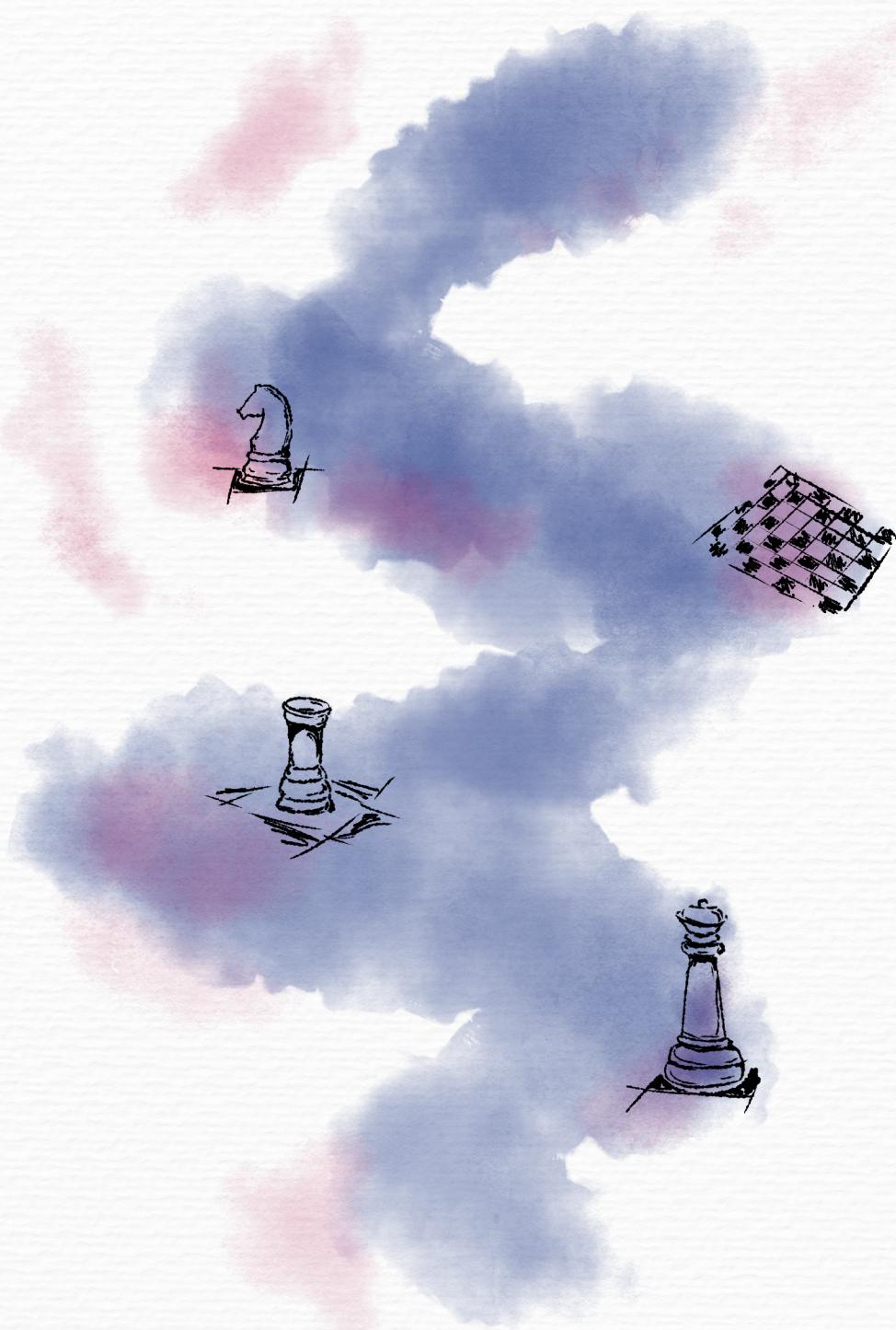
A fundamentação teórica foi uma das etapas mais importantes deste trabalho, pois possibilitou a construção de uma base sólida para guiar o desenvolvimento conceitual e visual do jogo. Por meio dela, tornou-se possível entender como os jogos digitais podem abordar temas sensíveis, como doenças neurodegenerativas, com respeito e impacto emocional, sem perder sua função principal: representar, de forma simbólica e sensível, a vivência de pessoas com Alzheimer.

James Paul Gee (2003) afirma que “o desafio e a aprendizagem são em grande parte aquilo que torna os videogames motivadores e divertidos.”. Com isso, percebe-se que, mais do que uma mídia voltada ao entretenimento, os jogos possuem um potencial formativo e transformador, sendo capazes de provocar reflexão, estimular empatia e comunicar ideias complexas por meio da interatividade.

Esta seção apresenta os principais estudos e conceitos que embasam o projeto Memoriam, abordando desde a história dos jogos até o papel do design emocional, passando pela representação de doenças nos games e a compreensão do Alzheimer em seu contexto humano e social.



HISTÓRIA E EVOLUÇÃO DOS JOGOS



Desde os tempos mais remotos, os jogos não surgiram apenas como formas de lazer, mas também como ferramentas de aprendizagem, socialização e expressão cultural. Como destaca Huizinga (2010), o jogo está intrinsecamente ligado à cultura humana, sendo moldado pelos contextos históricos que acompanham a trajetória da civilização.

Acredita-se que o primeiro jogo registrado tenha sido o Senet (Imagem 1), datado de aproximadamente 3100 a.C., no Egito Antigo. Esse jogo de tabuleiro era utilizado tanto para entretenimento quanto para fins simbólicos ou religiosos (LUDOPEDIA, 2025). Ao longo da Antiguidade e da Idade Média, outros jogos analógicos se destacaram em diferentes culturas, como o Go (Imagem 2), originado na China por volta de 2000 a.C., o Mancala (Imagem 3), de origem africana, o xadrez (Imagem 4), desenvolvido na Índia por volta de 500 d.C., além de jogos com dados. Esses jogos possuíam funções que iam além da diversão, sendo usados também como instrumentos de estratégia, raciocínio e educação.

Com o avanço tecnológico, surgem os primeiros jogos digitais. Em 1958, William Higinbotham desenvolveu Tennis for Two (Imagem 5), considerado um dos primeiros jogos eletrônicos interativos, embora ainda não fosse voltado ao mercado consumidor (BROOKHAVEN NATIONAL LABORATORY, 2025). Posteriormente, em 1972, a Atari lançou Pong (Imagem 6), o primeiro jogo eletrônico comercial de grande sucesso, o que marcou oficialmente o nascimento da indústria dos videogames (SMITHSONIAN INSTITUTION, 2025).



Figura 1, 2, 3, 4. Fonte: Pinterest

A partir da década de 1980, os jogos digitais passaram por uma rápida expansão, especialmente com a chegada dos consoles domésticos como o Atari 2600 e o Nintendo Entertainment System (NES), presente nas imagens 7 e 8. Essa popularização consolidou os videogames como uma importante mídia de entretenimento e interação, ampliando significativamente o mercado e a diversidade de experiências oferecidas.



Figura 5, 6, 7, 8. Fonte: Pinterest; Tudo celular; Amazon.



JOGOS DIGITAIS COMO FERRAMENTA DE COMUNICAÇÃO E EMPATIA

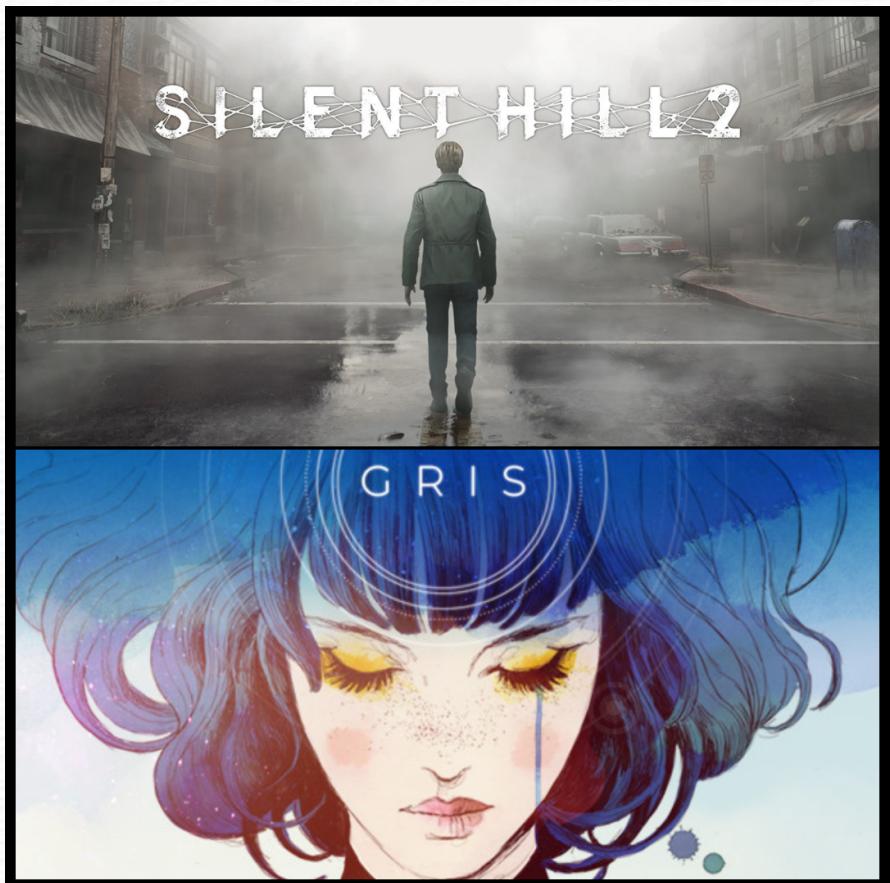
No passado, mesmo que de forma indireta, era possível perceber que os jogos, além de proporcionarem entretenimento, também transmitiam certos aprendizados. Muitos deles estimulavam o raciocínio lógico ou abordavam aspectos da cultura e da estrutura social, como é o caso do Jogo da Vida, presente na imagem 9, que simula decisões relacionadas à carreira, casamento, filhos e aposentadoria, refletindo valores e expectativas da sociedade.



Figura 9. Fonte: Estrela

Com o tempo, e principalmente com o surgimento dos jogos digitais, essa função evoluiu. Inicialmente, os jogos digitais focavam em atividades simples, como pintar, dirigir ou escolher roupas para personagens. No entanto, observamos uma crescente dedicação à criação de jogos com temáticas mais profundas e significativas, capazes de ensinar, conscientizar e, ao mesmo tempo, manter o aspecto lúdico do lazer.

Jogos que antes se resumiam à diversão passaram a explorar narrativas mais complexas e emocionais. É o caso de Silent Hill 2 (Imagen 10), conhecido por sua atmosfera sombria e por abordar questões psicológicas como a culpa e a perda. Outro exemplo é GRIS (Imagen 11), que retrata de maneira sensível e simbólica os sentimentos do luto e da superação, permitindo que o jogador se conecte emocionalmente com a protagonista.



Imagens 10 e 11. Fonte: Pinterest

À medida que somos expostos a uma grande variedade de jogos cada vez mais imersivos, tanto em mundos realistas quanto fantasiosos, o desejo por experiências mais profundas aumenta. Quanto mais imersivo é o jogo, maior é o nosso interesse em compreender e explorar o universo que ele apresenta. Como afirma Murray (1997, p. 98):

A experiência de ser transportado para um ambiente ricamente simulado é prazerosa por si só, independentemente de seu conteúdo fantasioso. Chamamos esse tipo de experiência de imersão. Imersão é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos, em uma experiência psologicamente imersiva, o mesmo sentimento que temos ao mergulhar no oceano ou nadar em uma piscina: a sensação de estar cercado por uma realidade completamente distinta, tão diferente quanto a água é do ar, que ocupa toda a nossa atenção e todo o nosso aparato perceptivo.

(tradução pela autora)

Atualmente, muitos desenvolvedores utilizam esse potencial imersivo como estratégia para atrair jogadores. Os personagens muitas vezes se vestem de forma semelhante ao público-alvo ou enfrentam desafios parecidos com os da vida real, favorecendo uma identificação emocional. E, conforme nos deixamos envolver por essas experiências, vamos aos poucos nos aprofundando nesse universo simbólico e narrativo, até que, em algum momento, já não sabemos se estamos apenas jogando ou refletindo sobre a nossa própria realidade. Talvez, ao final de cada partida, não saímos exatamente os mesmos de quando começamos. E é justamente aí que reside a potência transformadora dos jogos.



DESIGN EMOCIONAL E EXPERIÊNCIAS IMERSIVAS

Após compreender o design como uma prática que envolve pesquisa, intenção e sensibilidade, e não apenas criatividade estética, torna-se evidente o papel das emoções como parte essencial do processo de criação. O design não se resume apenas a criar algo e lançá-lo ao mundo sob a justificativa de ser algo criativo ou inovador. Ele é muito mais do que isso. Segundo Jen Simmons: “Design resolve um problema. Se você não sabe qual é esse problema ou quem está tendo, você não está criando. Você está perseguindo suas próprias fantasias.”

Essa análise do termo Design mostra que o termo vai além da simples criação. O design envolve pesquisa, aprofundamento do tema e a busca por soluções que não sejam apenas visualmente criativas, mas que despertem no usuário ou cliente um interesse real, seja emocional, funcional ou racional.

Assim como outras áreas do conhecimento, o design se ramifica em diferentes vertentes, como design gráfico, de interiores, de produto, entre outros. Com o tempo, o termo passou a ser utilizado também em abordagens mais específicas, como no conceito de design emocional. No livro *Design Emocional: Por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia a dia* (2008), Donald A. Norman define esse conceito como a integração de três níveis de processamento emocional que influenciam a forma como interagimos com os produtos:

Visceral: refere-se às reações instintivas e imediatas provocadas pela aparência, toque ou sensação visual de um produto.

Comportamental: está ligado à usabilidade, funcionalidade e eficiência percebida durante o uso.

Reflexivo: envolve a reflexão consciente sobre o produto, incluindo seu significado pessoal, valor simbólico e prestígio social.

Isso significa que os objetos que projetamos podem gerar diversas emoções nas pessoas, tanto positivas quanto negativas. Como afirma Norman: “Alguns objetos evocam emoções fortes e positivas, tais como amor, apego e felicidade.” (NORMAN, 2008, p. 26)

Dessa forma, o estudo e a aplicação do Design Emocional tornam-se fundamentais, independentemente da área ou natureza do projeto. Por meio dele, é possível estabelecer conexões afetivas entre o usuário e o objeto, utilizando as emoções como uma ferramenta de valorização da experiência e do propósito do produto.

Quando aplicado a jogos com propostas imersivas, o Design Emocional permite que jogadores, seja em plataformas digitais ou analógicas, estabeleçam vínculos mais profundos com os personagens e com a narrativa. Essa conexão emocional favorece a aprendizagem por meio das vivências apresentadas no jogo, como erros, descobertas e desafios, tornando a experiência mais significativa e memorável.



REPRESENTAÇÕES DE DOENÇAS EM JOGOS DIGITAIS



Quando se chegou no momento em que os jogos digitais passaram a ser reconhecidos não apenas como formas de entretenimento, mas também como ferramentas de comunicação, educação e empatia, surgiu a possibilidade da inclusão de temas mais sensíveis e não muito explorados, como doenças mentais e físicas, em que foi possível representá-los de forma significativa. Essas representações vão além da narrativa: elas se manifestam também nas mecânicas, na estética e nas sensações provocadas durante a experiência de jogo. Alguns Jogos que podemos citar são: Celeste e Omori. Esses jogos exploram com delicadeza e profundidade questões como ansiedade, depressão e trauma, convidando o jogador a vivenciar essas emoções de maneira simbólica, mas impactante, possibilitando o entendimento desses sentimentos sem tê-los experimentado diretamente. Dessa forma, ao analisar esses dois exemplos, é possível observar como os jogos digitais podem representar doenças de maneira respeitosa, imersiva e emocionalmente significativa, promovendo empatia e reflexão por meio da experiência do jogador.

Dessa forma, ao analisar esses dois exemplos, é possível observar como os jogos digitais podem representar doenças de maneira respeitosa, imersiva e emocionalmente significativa, promovendo empatia e reflexão por meio da experiência do jogador.

Com isso, percebe-se que a sociedade tem, aos poucos, reconhecido a importância de abordar sentimentos e doenças emocionais de forma aberta e sensível, compreendendo que esses temas não devem ser reprimidos ou negligenciados, especialmente quando se trata de promover o aprendizado e o entendimento humano em relação ao outro. Monteiro, Vargas e Rebello (2003) destacam que o uso de jogos educativos pode ser uma ferramenta eficaz em estratégias de prevenção e educação, apresentando resultados significativos na sensibilização de temas sociais complexos.

	
Celeste	Omori
Lançado em 2018	Lançado em 2020
Jogo de plataforma	RPG psicológico
Apresenta uma metáfora dos desafios internos da protagonista, Madeline, que lida com ansiedade, insegurança e depressão.	O jogo mergulha nas profundezas da saúde mental, abordando temas como depressão, ansiedade, culpa, luto e trauma de forma intensa e muitas vezes desconfortável. O jogo divide sua narrativa entre dois mundos: O mundo dos sonhos e o mundo real.
Mecânica da dificuldade elevada	A mecânica reflete o estado mental do protagonista
A estética simples, mas aconchegante, e a trilha sonora sensível reforçam os momentos de tensão e superação	A estética alterna entre fofa, quase infantil, e momentos sombrios, perturbadores, com mudanças bruscas de cor, som e tensão

Imagem 12 - Análise de jogos. Fonte: Autoria Própria



O ALZHEIMER E OUTRAS DOENÇAS NEURODEGENERATIVAS

Com o passar do tempo, a sociedade vem gradualmente se adaptando para compreender melhor as doenças, tanto mentais quanto físicas, com o objetivo de promover maior aceitação e inclusão. Nesse contexto, entre os temas sensíveis que podem ser representados nos jogos digitais, as doenças neurodegenerativas ocupam um lugar de destaque devido à sua complexidade e ao profundo impacto que exercem sobre a vida das pessoas.

O Alzheimer, em particular, é uma das condições mais conhecidas e devastadoras dentro desse grupo, afetando não apenas a memória, mas também a identidade, o comportamento e os vínculos sociais. Segundo a Organização Mundial da Saúde (2022), mais de 55 milhões de pessoas vivem atualmente com algum tipo de demência no mundo, sendo o Alzheimer responsável por aproximadamente 60 a 70% dos casos. Com o envelhecimento da população global, esse número tende a crescer significativamente, tornando urgente o debate sobre estratégias de conscientização, empatia e apoio às pessoas afetadas.

O Alzheimer é uma doença neurodegenerativa que provoca danos progressivos às células cerebrais. Embora seja mais comum na velhice, também pode, em casos raros, manifestar-se em pessoas jovens. As causas ainda não são totalmente compreendidas, mas envolvem fatores genéticos, ambientais e de estilo de vida. Os sintomas mais característicos incluem perda de memória, dificuldades de comunicação, de raciocínio e na realização de tarefas cotidianas, podendo variar

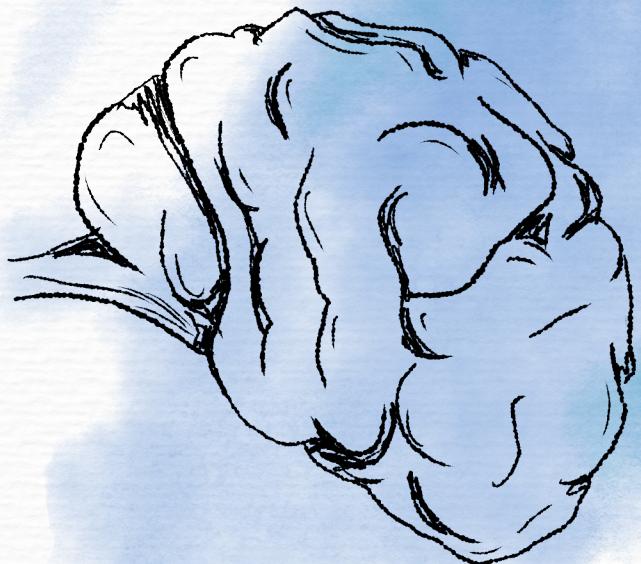
em intensidade e progressão ao longo do tempo. O diagnóstico geralmente exige uma avaliação médica criteriosa, com acompanhamento de profissionais especializados, como neurologistas. Como se trata de uma doença sem cura definitiva, o tratamento envolve estratégias multidisciplinares para amenizar os sintomas e retardar a progressão da doença. Entre as medidas de prevenção estão a prática regular de atividades físicas, a manutenção de uma vida intelectualmente ativa, uma alimentação equilibrada e o cuidado contínuo com a saúde mental e emocional.

Além do Alzheimer, outras doenças neurodegenerativas, como o Parkinson e a esclerose lateral amiotrófica (ELA), também comprometem funções cognitivas e motoras, afetando drasticamente o comportamento, a autonomia e a qualidade de vida dos indivíduos. Apesar de serem relativamente conhecidas, essas condições ainda são pouco exploradas socialmente, muitas vezes cercadas por estigmas e sentimentos como confusão, medo, frustração e isolamento.

A abordagem dessas doenças por meio de experiências interativas, como os jogos digitais, surge como uma alternativa promissora para promover compreensão, empatia e sensibilização. Quando aliada ao design emocional e à imersão narrativa, essa abordagem permite representar essas realidades de maneira mais humana, simbólica e acessível. Compreender as particularidades do Alzheimer, portanto, é fundamental para desenvolver projetos que busquem não apenas informar, mas também humanizar a experiência de quem vive com essa condição.



DESENVOLVIMENTO



Nesta etapa, iniciou-se o processo de pesquisa, análise e desenvolvimento conceitual de um jogo digital baseado na proposta de representar, de forma simbólica e sensível, a mente de uma pessoa com Alzheimer. O objetivo foi transformar dados e percepções obtidos na fundamentação teórica em soluções visuais e narrativas capazes de provocar empatia e reflexão. Para isso, foram utilizadas diferentes ferramentas e métodos de design, como o modelo Double Diamond, a construção de um moodboard, a análise de jogos similares, além da aplicação de questionários com o público geral e entrevistas com profissionais da área da saúde. Essas estratégias contribuíram para consolidar a base do projeto e orientar o desenvolvimento da identidade, jogabilidade, direção de arte e conceito narrativo do jogo *Memoriam*.



METODOLOGIA - MODELO DOUBLE DIAMOND

Para auxiliar no processo de desenvolvimento deste projeto, foi escolhida a metodologia de pesquisa Double Diamond, como apresentado na figura 13, promovida pelo Design Council do Reino Unido. Esse modelo propõe um processo dividido em quatro etapas: Descobrir, Definir, Desenvolver e Entregar. A metodologia foi adotada por permitir uma abordagem ampla no início e mais focada à medida que o projeto evolui, possibilitando tanto a exploração do problema quanto a construção de uma solução adequada e sensível. Como afirma Tim Brown, copresidente da IDEO, “não é um manual de instruções sobre como projetar, é um convite para se envolver”.

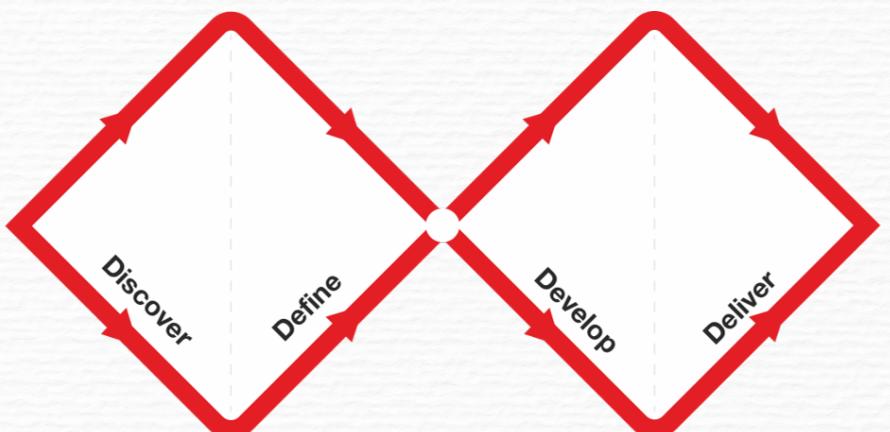


Figura 13 por the Design Council licenciado pela CC BY 4.0 license. Cada etapa foi organizada da seguinte forma:

Descobrir (Discover)

Nesta etapa, foi realizada uma investigação sobre a falta de visibilidade e compreensão das doenças mentais e neurodegenerativas, com ênfase no Alzheimer.

Foram conduzidas pesquisas bibliográficas, levantamento de dados, análise de jogos que abordam temáticas sensíveis, além da aplicação de um questionário ao público leigo. O objetivo foi compreender percepções, estigmas e o nível de empatia da sociedade em relação a essas doenças.

Também foram considerados aspectos relacionados ao design emocional, à imersão em jogos e às representações simbólicas da perda de memória. Todo esse levantamento contribuiu para fundamentar a relevância do tema e sua viabilidade como proposta dentro do universo dos jogos digitais.

Definir (Define)

Com base nas informações obtidas, definiu-se como foco do projeto a criação de um jogo digital imersivo que auxilie na compreensão da vivência de uma pessoa com Alzheimer, explorando a desconstrução da memória e da identidade por meio da narrativa e do visual. A proposta busca não apenas informar, mas também provocar empatia e reflexão, utilizando a linguagem dos jogos para representar, de forma simbólica e sensível, os efeitos emocionais e cognitivos da doença.

A solução escolhida foi um jogo conceitual, que, mesmo sem pretensões comerciais, seja capaz de impactar o jogador e gerar diálogo sobre o tema. O projeto busca um equilíbrio entre acessibilidade, estética e profundidade emocional.

Desenvolver (Develop)

Nesta fase, está sendo elaborado o concept art do jogo, com base nas pesquisas realizadas, no moodboard e nos rascunhos iniciais. Foram definidos elementos como jogabilidade, público-alvo, direção visual, ambiente narrativo e estrutura básica de fases, sempre alinhados à proposta emocional do projeto.

Também estão sendo conduzidas entrevistas com profissionais da saúde e aplicadas pesquisas com o público geral, com o intuito de validar percepções, ajustar abordagens sensíveis e garantir que a representação da doença seja respeitosa e humanizada. Os resultados obtidos nesses processos influenciarão diretamente as escolhas visuais e conceituais da arte do jogo.

Entregar (Deliver)

A etapa final consiste na entrega de um conjunto visual representativo do jogo *Memoriam*, incluindo os concept arts de cenários e dinâmicas principais, bem como dois vídeos que apresentam a interface inicial do jogo e um dos puzzles animados. O objetivo é comunicar, de forma clara e impactante, como o design pode contribuir para a conscientização sobre o Alzheimer por meio da arte e da interatividade.



ANÁLISES INICIAIS

Após o desenvolvimento da fundamentação teórica e a definição do tema central do jogo, iniciou-se uma nova fase do projeto voltada à pesquisa prática e de referências. Essa etapa incluiu a análise de jogos similares, a aplicação de um questionário voltado ao público leigo, e a realização de entrevistas com profissionais da área da saúde, com o objetivo de obter diferentes perspectivas sobre o Alzheimer e como representá-lo de forma sensível no contexto de um jogo digital.

Análise de jogos similares.

Foi realizada uma pesquisa com quatro jogos diferentes, presente na figura 14, que abordam temas sensíveis, tanto de forma direta quanto simbólica. Os jogos foram analisados com base em seus gêneros, temáticas, estilos visuais e na forma como a narrativa foi aplicada à representação do tema. Essa análise buscou compreender como experiências interativas podem abordar questões delicadas, como saúde mental e emocional, sem deixar de oferecer engajamento ao jogador.

ANÁLISE DE SIMILARES				
JOGOS	GÊNERO	TEMA	ESTILO	COMO APRESENTA O TEMA SENSÍVEL DO JOGO
	Aventura, Indie, RPG.	Um RPG que mergulha nas profundezas da saúde mental, abordando temas como depressão, ansiedade, culpa e trauma com uma abordagem sensível e impactante.	Pixel Art com mistura de cores vibrantes e pastéis, e preto e branco em momentos de tensão.	O jogo apresenta diferentes mundos, enquanto no mundo dos sonhos o jogador tem controle e segurança, no mundo real ele é forçado a enfrentar suas lembranças e consequências, sem a possibilidade de fuga.
	Aventura, Indie.	Gris é uma jovem esperançosa, perdida em seu próprio mundo, lidando com uma experiência dolorosa em sua vida.	Plataforma com puzzles, com estilo de arte aquarelado e cores focados em diferentes emoções.	Sua jornada pela tristeza se manifesta em suas roupas, que concedem novas habilidades para navegar melhor em sua realidade desbotada.
	Ação, Aventura, Indie.	O jogo apresenta Madeline a sobreviver aos seus demônios interiores na jornada até ao topo da Montanha Celeste.	Plataforma com estilo pixel art, com cores bem vibrantes e muito contraste.	Enfrenta centenas de desafios, desvenda segredos perturbadores e revela o mistério da montanha.
	Indie, Aventura, Emocional.	Um drama familiar emocionante visto pelos olhos de uma mulher com doença de Alzheimer.	3D com estilo de pintura chapada com pequenos detalhes. Paleta de cores suaves.	Apresenta o personagem em primeira pessoa, se forma que o jogador se sinta no dia a dia do personagem.

Figura 14 - Análise de similares. Fonte: Autoria Própria

Com base nessa análise, observou-se que muitos dos jogos que tratam de temas sensíveis optam por uma abordagem indireta ou metafórica, muitas vezes explorando o gênero de aventura, exploração ou narrativa emocional. O estilo visual, por sua vez, varia conforme a proposta criativa de cada desenvolvedor, mas tende a seguir caminhos estéticos que reforcem o tom emocional da experiência, como o uso de cores suaves, trilhas sonoras introspectivas ou atmosferas oníricas.

Pesquisa com o público leigo

Para complementar as análises teóricas e aprofundar a compreensão do público-alvo, foi realizada uma pesquisa de campo com pessoas leigas em relação ao tema do Alzheimer. O formulário, composto por perguntas de múltipla escolha e discursivas, teve como objetivo investigar tanto o nível de conhecimento sobre a doença quanto às preferências e percepções sobre jogos digitais.

A maioria dos respondentes se encaixa na faixa etária estimada para o público-alvo do projeto, sendo estudantes ou profissionais das áreas de Design, Tecnologia e afins. No que diz respeito ao consumo de jogos, os gêneros mais citados como favoritos foram puzzles, RPGs, jogos com narrativa emocional e aventura, todos compatíveis com o estilo proposto para MemoriAm.

Em relação ao tema do Alzheimer, a maioria demonstrou ter um conhecimento superficial sobre a doença, e poucos afirmaram já ter tido contato direto com pessoas diagnosticadas. No entanto, muitos expressaram vontade de aprender mais, especialmente por meio de meios interativos e acessíveis.

Os resultados, mostrados na figura 15, revelaram uma receptividade bastante positiva à proposta do jogo. A maioria dos participantes reconhece a importância de abordar temas sensíveis na mídia e acredita que a criação de um jogo com essa temática pode ajudar familiares, amigos e a sociedade em geral a entender melhor os sentimentos e as dificuldades enfrentadas por pessoas com Alzheimer.

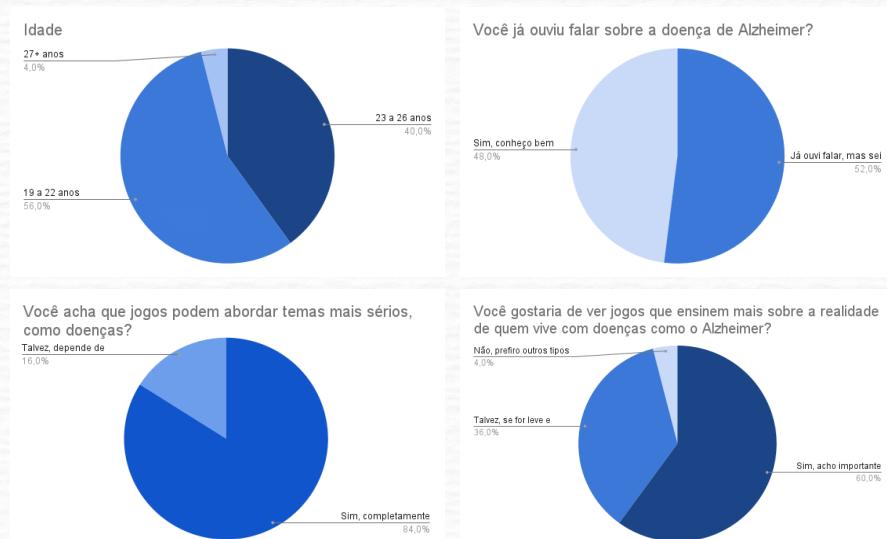


Figura 15 - Questionários. Fonte: Autoria Própria

Insights de entrevista com profissional da saúde

Para uma análise mais aprofundada e técnica sobre o Alzheimer, foi realizada uma entrevista com um médico geriatra experiente, profissional com ampla vivência no atendimento a pessoas com demência e Alzheimer. O objetivo foi compreender não apenas os aspectos clínicos da doença, mas também os impactos emocionais e sociais vivenciados pelos pacientes e suas famílias. Segundo o entrevistado, os casos de Alzheimer surgem de formas variadas: há famílias que percebem mudanças precoces no comportamento do idoso e buscam ajuda rapidamente, enquanto outras só notam a doença em fases moderadas. Em alguns casos, o diagnóstico ocorre apenas quando os prejuízos à autonomia do paciente já são evidentes. Casos em estágio avançado são mais raros no primeiro contato médico, mas ainda ocorrem.



A principal dificuldade enfrentada pelos pacientes está relacionada à perda de memória, que compromete diretamente a realização de tarefas básicas do cotidiano. Essa limitação provoca grande sofrimento, não só para quem convive com a doença, mas também para os familiares. Por se tratar de uma condição degenerativa, progressiva e sem cura, o impacto emocional é intenso. Muitas famílias sentem-se impotentes, pois o tratamento atual tem como foco principal apenas desacelerar o avanço da doença.

Outro ponto relevante da entrevista foi o papel da memória afetiva. Embora tenha seu valor emocional, o profissional destacou que, no tratamento, o mais importante é fortalecer as conexões cerebrais ainda preservadas. Isso pode ser feito por meio de atividades como fisioterapia, exercícios cognitivos e jogos que estimulem a mente.

O entrevistado também alertou sobre a forma como o Alzheimer é representado nas mídias. Imagens ou comportamentos violentos ou de teor sexual, mesmo que possam ocorrer em alguns quadros clínicos, devem ser evitados em jogos. Seu uso é considerado inapropriado e desrespeitoso, pois reforça estigmas e não representa a realidade da maioria dos pacientes.

Por outro lado, ele vê com bons olhos a criação de jogos como ferramenta de conscientização e educação. Desde que tratados com sensibilidade e responsabilidade, os jogos podem ajudar a disseminar informações corretas sobre a doença e promover empatia na sociedade. Esse tipo de abordagem é especialmente relevante considerando o envelhecimento populacional, sobretudo

em países em desenvolvimento, onde o acesso à saúde pública ainda é precário, fator que pode contribuir para o aumento expressivo de diagnósticos de demência nas próximas décadas.

O entrevistado finaliza destacando que o jogo, para ser acessível e significativo, não deve ter um nível de dificuldade elevado. É interessante que incorpore elementos reais utilizados no cuidado com o idoso, como testes cognitivos simples e atividades cotidianas adaptadas para o ambiente lúdico.

A entrevista proporcionou insights fundamentais para o desenvolvimento do jogo. A partir dela, compreendeu-se que o projeto deve ir além da representação do Alzheimer, ele deve respeitar e humanizar a vivência de quem convive com a doença. O jogo deve sensibilizar, informar e promover empatia. Incorporar atividades cognitivas, ambientações afetivas e evitar estereótipos é essencial. Com essa abordagem, o jogo assume não apenas um valor artístico, mas também um papel social e educativo, contribuindo para uma representação mais acolhedora e consciente do Alzheimer.



IDENTIDADE DO PROJETO

Com base nas pesquisas, entrevistas e análises realizadas ao longo do projeto, e considerando os resultados positivos quanto à aceitação e relevância do tema, foi iniciada a construção da identidade do jogo. Essa etapa envolveu a definição do nome, conceito, gênero, jogabilidade, público-alvo e objetivo principal do projeto.

Nome e Conceito

A escolha do nome partiu de uma análise comparativa de títulos de jogos já existentes, com o objetivo de compreender diferentes abordagens: nomes longos ou curtos, diretos ou simbólicos, centrados em personagens, locais ou temas. Para isso, foi elaborada uma nuvem de palavras (word cloud) presente na figura 16, reunindo os termos mais recorrentes em títulos de jogos de diversos gêneros e estilos. A partir dessa observação, foram identificadas algumas características predominantes que orientaram a escolha do nome do projeto:

- Nome curto e de fácil memorização;
- Abordagem indireta e simbólica, sem explicitar o tema diretamente;
- Conexão conceitual com o conteúdo emocional do

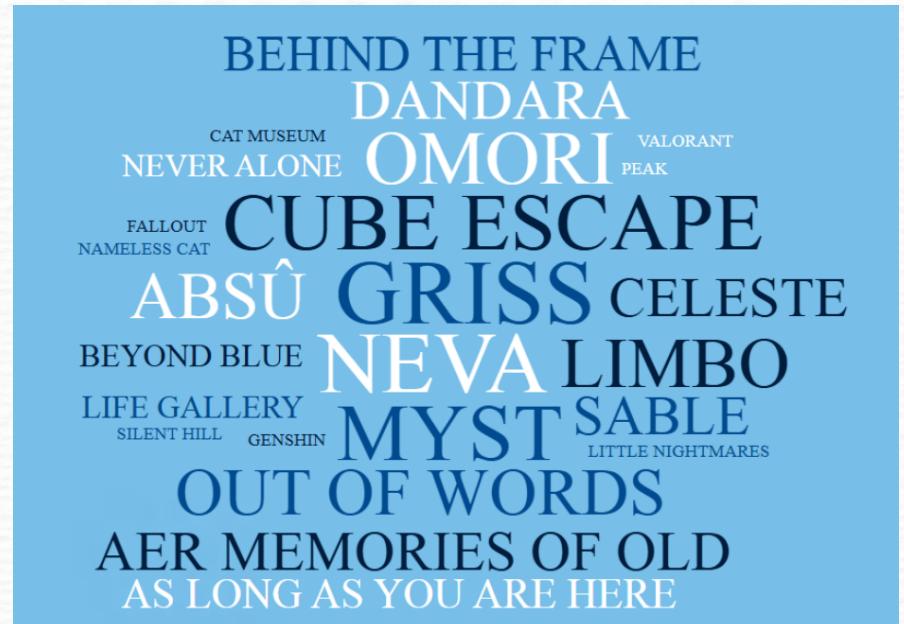


Figura 16 - Nuvem de palavras. Fonte: Autoria Própria

Com base nesses critérios, chegou-se ao nome *Memoriam*. O termo tem origem no latim, sendo a forma acusativa singular do substantivo *memória*, que significa “memória” ou “lembrança”. O caso acusativo é usado para indicar o objeto da lembrança, ou seja, aquilo ou aquele que está sendo recordado, uma ideia que se alinha perfeitamente à proposta do jogo. Além de curto e simbólico, o nome carrega uma carga emocional que contribui para o tom reflexivo e sensível do projeto. Dentro do contexto do jogo, *Memoriam* representa não apenas a perda progressiva de lembranças causada pelo Alzheimer, mas também a busca por reconexão com o passado, com fragmentos da vida e da própria identidade da personagem principal. O nome reforça a

proposta central de transformar a mente de uma pessoa com Alzheimer em um espaço metafórico a ser explorado, como um museu de memórias fragmentadas que o jogador percorre em busca de sentido e compreensão. A escolha do nome também se conecta à proposta emocional do jogo, que não visa representar os sintomas clínicos da doença de forma didática, mas sim traduzir simbolicamente sensações como confusão, esquecimento e desorientação. Memoriam propõe uma imersão poética na mente de alguém que vive com Alzheimer, convidando o jogador a refletir não apenas sobre a doença em si, mas sobre a natureza da memória, do tempo e das relações afetivas que nos constituem.

Gênero e Estilo do jogo

Para a definição do gênero e do estilo visual do jogo Memoriam, foram analisados títulos com propostas semelhantes em termos de atmosfera, narrativa simbólica e mecânicas contemplativas. Os jogos escolhidos como principais referências foram:

Gris: pela estética artística e sensível, que transmite emoções por meio da arte visual e sonora;

Cube Escape: por sua estrutura narrativa fragmentada, mecânicas de quebra-cabeça e ambientação introspectiva;

Myst: pela jogabilidade baseada na exploração e na resolução de enigmas em ambientes simbólicos e fechados.

Para facilitar essa análise comparativa, foi criado um moodboard (Figura 17) com elementos visuais e conceituais desses jogos. A partir dessa coleta e observação, foi possível identificar três gêneros principais que influenciam a estrutura de Memoriam, sendo um predominante e dois secundários:



Figura 17 - Moodboard Gênero/Estilo Fonte: Autoria Própria

Gênero Principal: Aventura Artística

Gênero que combina exploração, narrativa simbólica e interação criativa com ambientes que possuem forte apelo visual ou poético. Essa categoria é flexível e abrange jogos experimentais com forte carga emocional. Características:

- Exploração visual e sensorial;
- Narrativa subjetiva e emocional;
- Jogabilidade contemplativa;
- Resolução de puzzles visuais.

Gênero Secundário 1: Escape Room Digital

Gênero focado em ambientes fechados, onde o jogador precisa solucionar enigmas e desafios lógicos para avançar. Mesmo sem tempo limite, a sensação de confinamento e investigação se faz presente.

Características:

- Resolução de enigmas e pistas;
- Progressão por lógica e observação;
- Imersão em um ambiente fechado;
- História fragmentada e envolvente.

Gênero Secundário 2: Point-and-Click

Gênero clássico em que a interação se dá principalmente por meio de cliques para explorar, observar e interagir com objetos e locais.

Características:

- Navegação por cliques;
- Desafios de raciocínio e associação;
- Ritmo mais lento e estratégico;
- Ênfase na narrativa e nos quebra-cabeças.
-

Esses três gêneros permitem que o jogo explore diferentes formas de imersão e conexão emocional, equilibrando a narrativa com desafios lógicos, simbologia e liberdade de interpretação por parte do jogador. Além disso, oferecem uma estrutura flexível para incluir puzzles, exploração sensorial e metáforas visuais ligadas à mente fragmentada da personagem.

Estilo Visual e Atmosférico

A definição do estilo visual surgiu de forma natural a partir do gênero principal escolhido. A estética do jogo será poética, introspectiva e sensível, com um visual melancólico e simbólico. A ambientação será inspirada em um museu de memórias, com espaços metafóricos que representam fragmentos da mente e da história da personagem principal.

Esse estilo busca provocar no jogador sensações como delicadeza, nostalgia, desorientação e empatia, reforçando a proposta emocional e reflexiva do jogo.

Concluindo chegamos nos seguintes resultados:

Tipo: Jogo conceitual e narrativo com foco emocional e educativo;

Gênero: Aventura artística com elementos de escape room e point-and-click;

Estilo: Poético, introspectivo e sensível, com visual melancólico e ambientação metafórica inspirada em um museu de memórias;



Público-alvo

A definição do público-alvo foi baseada nos dados obtidos por meio do questionário aplicado ao público leigo, nas entrevistas com profissionais da área da saúde e na criação de uma persona fictícia, presente na figura 18, construída a partir dos perfis mais recorrentes nos resultados.



Considerando que o tema central do jogo envolve questões psicológicas e sensíveis, como memória, identidade e doenças neurodegenerativas, foi delimitada uma faixa etária mínima de 16 anos, com foco principal em jovens adultos e adultos. Abaixo estão as duas principais segmentações:

16+ (jovem-adulto): Adequado para jogadores que se interessam por jogos com temáticas psicológicas, filosóficas e introspectivas. Inclui experiências que combinam puzzles desafiadores com narrativas emocionais sobre temas como solidão, identidade e memória;

18+ (adulto): Indicado para um público que busca narrativas mais maduras e complexas, com enredos que abordam questões existenciais, perdas, distúrbios mentais e dilemas éticos. Jogos que exigem interpretação simbólica e envolvimento emocional profundo.

Perfil do público-alvo

Com base nos dados analisados, foram identificados os seguintes perfis como mais alinhados com a proposta do jogo:

Amantes de arte e cultura: Pessoas que valorizam experiências visuais ricas, referências culturais e narrativas com forte carga simbólica e estética;

Fãs de puzzles e escape rooms: Jogadores que se interessam por quebra-cabeças desafiadores, enigmas lógicos e ambientes que exigem atenção e dedução;

Apreciadores de histórias profundas: Público que busca jogos com tramas imersivas, reviravoltas emocionais e múltiplas camadas de significado;

Jogadores de indie games e narrativas experimentais: Pessoas que consomem jogos inovadores, sensíveis e atmosféricos, especialmente títulos de desenvolvedoras como Annapurna Interactive, Daedalic Entertainment e Amanita Design;

Pessoas que preferem jogar sozinhas: Jogadores que priorizam experiências individuais, explorando ambientes no próprio ritmo, sem necessidade de interações multiplayer;

Fãs de jogos clássicos de point-and-click: Jogadores nostálgicos que apreciam títulos como Machinarium, The Room, Monkey Island, entre outros, nos quais a exploração e os desafios lógicos são elementos centrais da experiência.

Objetivos do jogo

Por fim, ao concluir esta etapa de construção da identidade do jogo, foi possível definir seu principal objetivo: Memoriam será um jogo com caráter educativo e emocional, que busca proporcionar ao jogador uma imersão simbólica na mente de uma pessoa com Alzheimer. A intenção é que o jogador experimente, ainda que de forma metafórica, as sensações de perda, confusão e fragmentação da memória, especialmente nas fases mais avançadas da doença, quando restam apenas vestígios das lembranças mais significativas.

Além do aspecto narrativo e sensível, o jogo também incorporará desafios lógicos e puzzles, não apenas como mecânicas de gameplay, mas como elementos simbólicos e funcionais. Isso se conecta ao fato de que atividades mentais, como jogos de raciocínio, são frequentemente associadas a estratégias de prevenção e estímulo cognitivo, mesmo sem cura definitiva para o Alzheimer. Assim, o jogo promove entretenimento, educação e empatia, incentivando o jogador a se conectar emocionalmente com a personagem e a refletir sobre o valor da memória e da identidade.



NARRATIVA E CONCEITO GERAL



A narrativa de um jogo que aborda o Alzheimer precisa ir além de contar uma história: ela deve criar uma experiência sensível e simbólica, capaz de envolver o jogador emocionalmente e levá-lo à reflexão sobre os impactos profundos da doença. Neste projeto, a construção narrativa é um dos pilares centrais, pensada para provocar empatia e compreensão. O espaço do jogo é concebido como uma metáfora da mente em processo de apagamento e reconstrução, transformando cada ambiente em um reflexo interno da protagonista.



Com uma abordagem introspectiva e simbólica, o jogo propõe uma jornada que se desenrola dentro da mente da personagem principal, uma mulher idosa com Alzheimer, sem revelar esse fato de forma explícita ao jogador, apresentando no final do jogo sua imagem física verdadeira. O cenário, os desafios e os elementos visuais são extensões de suas lembranças fragmentadas, emoções e percepções. A narrativa não se apresenta de maneira linear ou expositiva, mas sim por meio de camadas interpretativas, permitindo que o jogador construa sua própria leitura à medida que interage com o ambiente e descobre pistas visuais ao longo do caminho.

Premissa e Resumo da História

Em um instante, a protagonista desperta em um lugar desconhecido, mas estranhamente familiar. Um sentimento de confusão a invade, como se tivesse dormido por muito tempo. Ela não sabe como chegou ali. O local é um museu imenso, silencioso, suspenso no tempo.

À distância, diversas salas podem ser vistas, cada uma com exposições distintas: algumas vibrantes e cheias de cor, outras mais sombrias, com contrastes marcantes e atmosferas delicadas. Ao interagir com as obras, surgem sensações estranhas, ideias, visões, talvez lembranças.

A cada elemento revelado, uma luz se acende dentro dela, como se algo estivesse tentando emergir do esquecimento. Mesmo sem saber por quê, ela sente que precisa encontrar um caminho para sair dali.

Metáforas Visuais para Representar o Alzheimer

Para representar simbolicamente o apagamento progressivo da memória e a confusão mental causada pelo Alzheimer, o jogo utiliza uma série de metáforas visuais integradas à ambientação e aos puzzles, como:

- Quadros desfocados, quebrados ou em forma de quebra-cabeças incompletos, representando lembranças fragmentadas ou deterioradas;
- Salas apagadas ou envoltas por névoa, indicando áreas da memória inacessíveis;
- Fragmentos flutuando no ar, simbolizando pensamentos dispersos e desconexos;
- Sombras sem rosto, remetendo a memórias de pessoas queridas que já não são mais reconhecíveis;
- Esculturas fragmentadas ou incompletas, representando lembranças parcialmente preservadas ou deformadas pelo tempo.

Esses elementos não apenas enriquecem a estética visual do jogo, como também criam uma experiência poética e emocional, reforçando a imersão e o significado da jornada.

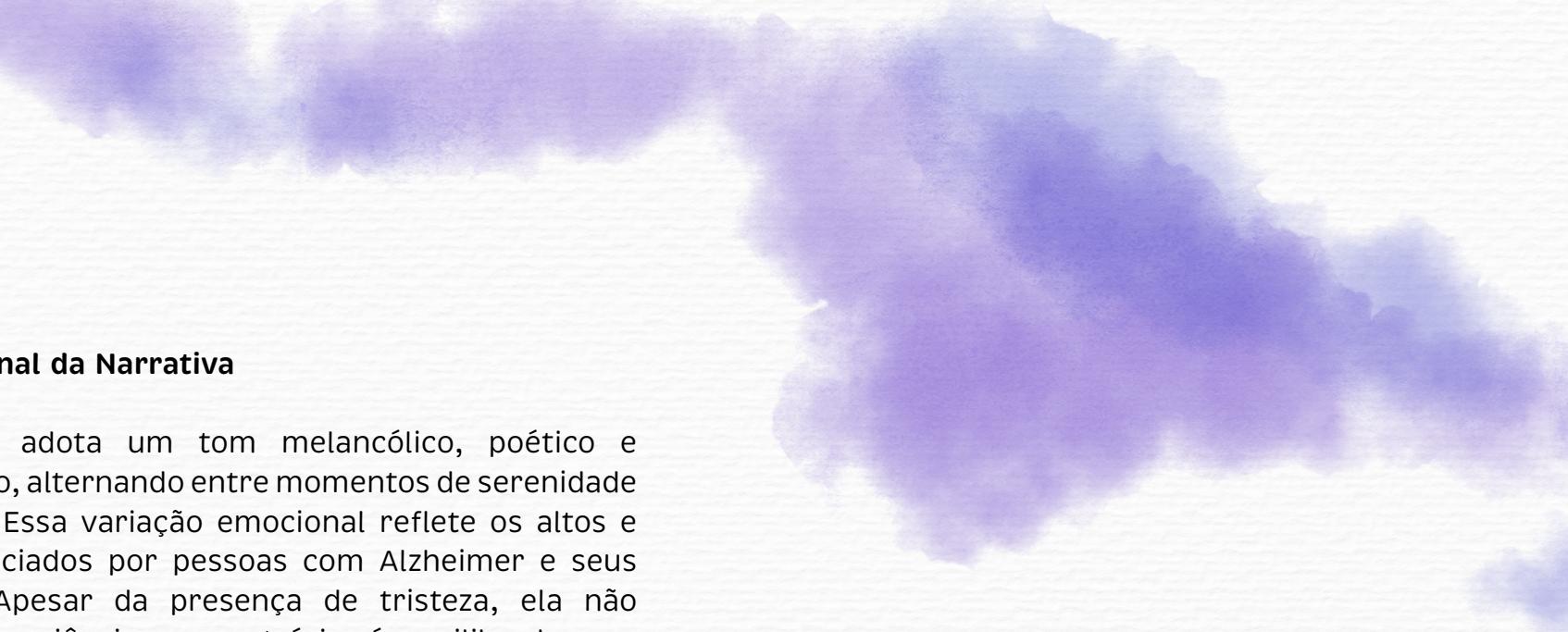
Tom Emocional da Narrativa

A narrativa adota um tom melancólico, poético e introspectivo, alternando entre momentos de serenidade e confusão. Essa variação emocional reflete os altos e baixos vivenciados por pessoas com Alzheimer e seus familiares. Apesar da presença de tristeza, ela não domina a experiência; ao contrário, é equilibrada com momentos de beleza, ternura e esperança.

A intenção é gerar empatia e conexão emocional, incentivando o jogador a refletir sobre a fragilidade da memória humana e a importância das lembranças. A abordagem evita o sensacionalismo, optando por uma linguagem delicada, respeitosa e sensível ao tema.

Progressão Simbólica da Memória no Jogo

A progressão do jogo acompanha a reconstrução simbólica da memória da protagonista. Inicialmente, o ambiente é caótico e desconexo: cores incômodas, músicas desarmônicas e uma sensação de estranhamento reforçam o desconforto da personagem. No entanto, conforme ela soluciona puzzles e interage com as obras, as salas ganham coesão, os objetos passam a ter nomes e os quadros revelam cenas mais completas.

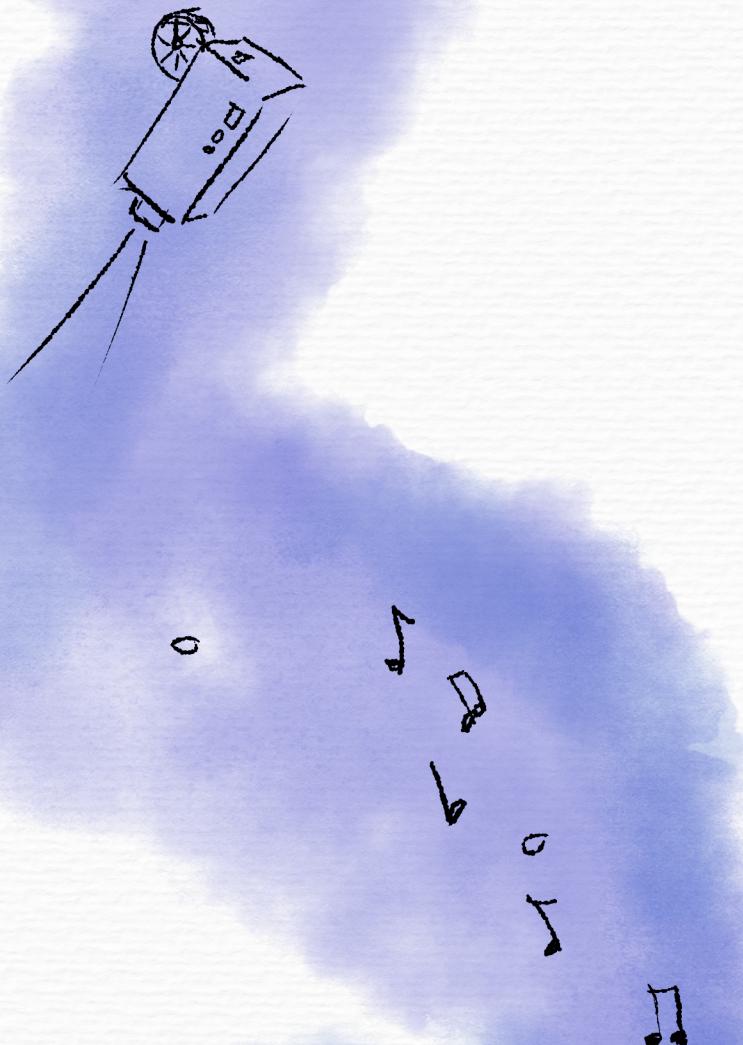


Com isso, a protagonista começa a se sentir mais familiarizada com o ambiente, enfrentando os desafios com maior confiança. Ainda assim, a progressão não é contínua: algumas memórias se apagam novamente, outras se sobrepõem ou se contradizem, refletindo a instabilidade e a imprevisibilidade características de doenças neurodegenerativas.

A jornada culmina na formação de uma imagem parcial de si mesma, como se ela estivesse juntando pedaços de um espelho estilhaçado. O desfecho não apresenta uma solução definitiva, mas sim uma aceitação poética daquilo que permanece e daquilo que, inevitavelmente, se perde. Essa reconstrução representa não apenas o esforço mental de se lembrar, mas também a carga emocional associada a essas memórias.



JOGABILIDADE



Para a definição da jogabilidade de *Memoriam*, optou-se por estruturá-la em etapas: estilo de jogo, mecânicas principais, referências de interface, câmera e ritmo e possíveis interações com o ambiente. Essa organização permitiu uma visão mais clara e aprofundada do tipo de experiência que se deseja proporcionar ao jogador, garantindo coerência com a proposta emocional e simbólica do projeto.

Estilo de jogo

Com base nas pesquisas de campo realizadas, identificou-se que o público demonstrou preferência por jogos com alto grau de imersão, narrativa emocional e interações através de puzzles. Esse perfil se mostrou perfeitamente alinhado com o tema central do projeto, que busca provocar empatia e reflexão sobre a experiência de viver com Alzheimer.

Dessa forma, optou-se por desenvolver um jogo narrativo e de exploração em primeira pessoa, com elementos de puzzle. Essa escolha visa permitir que o jogador se coloque no lugar da personagem, explorando o espaço como se estivesse dentro da mente afetada pela doença. A perspectiva em primeira pessoa reforça essa imersão, fazendo com que o jogador descubra aos poucos não apenas o ambiente, mas também a identidade da personagem.

Mecânicas principais

Inicialmente, cogitou-se o desenvolvimento de um jogo em plataforma com puzzles, inspirado em títulos como Gris. No entanto, após análises mais aprofundadas, percebeu-se que um modelo point-and-click, como Myst ou Cube Escape, seria mais adequado para gerar a sensação de introspecção, contemplação e envolvimento direto com os enigmas e a narrativa.

As principais mecânicas definidas foram:

Point-and-click: O jogador interage com o ambiente clicando em objetos e setas para navegar pelos cenários, promovendo uma experiência mais investigativa e introspectiva;

Puzzles visuais: Enigmas baseados em lógica e observação, como combinação de imagens, reconstrução de quadros, memorização de sons, empilhamento de objetos ou equilíbrio de elementos do cotidiano;

Exploração solitária: O jogo será inteiramente single-player, permitindo que o jogador explore o ambiente e a história no próprio ritmo, sem interferência externa;

Narrativa simbólica e fragmentada: A história será contada de forma indireta, por meio de elementos visuais, objetos interativos e pistas espalhadas pelo cenário;

Ambientes interativos: Cada ambiente terá itens que podem ser tocados, movidos, lidos ou ouvidos, reforçando o aspecto sensorial da experiência;

Progressão por etapas simbólicas: O avanço no jogo se dá através da reconstrução gradual de memórias, representadas por objetos e ações;

Uso de sons, cores e efeitos visuais: O jogo utilizará elementos sensoriais para representar o estado mental da personagem em diferentes momentos (calma, confusão, lembrança, etc.).

Interface, câmera e ritmo

Como mencionado anteriormente, o jogo será apresentado em primeira pessoa, reforçando a ideia de que o jogador está dentro da mente da personagem. A ausência de um avatar visível contribui para essa imersão, sugerindo que o próprio jogador está vivenciando a experiência.

A interface será mínima e intuitiva, composta por dois elementos principais:

Interface meta: menu inicial, configurações e pause.

Interface espacial: elementos interativos diretamente no ambiente, como objetos que brilham ao passar o cursor ou peças de puzzles.

A câmera será fixa em primeira pessoa, com transições feitas por cliques em setas ou portas, como apresentado no jogo Cube Escape. Ao clicar, o jogador será levado a outro ambiente ou perspectiva.

O ritmo do jogo será dinâmico e emocionalmente variado. Em momentos de calmaria mental, a jogabilidade será lenta e contemplativa, com sons suaves e cores neutras. Em contrapartida, momentos de crise ou confusão serão marcados por movimentações mais agitadas, efeitos visuais instáveis e sons distorcidos, representando simbolicamente os picos da doença e sua interferência na percepção da realidade.

Possíveis interações com o ambiente

Como se trata de um jogo de exploração simbólica, o ambiente será repleto de interações intuitivas e descobertas progressivas. O jogador poderá:

- Interagir com portas, quadros, livros, espelhos, estátuas e outros elementos do cenário;
- Resolver enigmas que desbloqueiam passagens ou memórias;
- Realizar ações simbólicas como reconstruir imagens, encontrar chaves escondidas ou reorganizar objetos em uma determinada lógica emocional.

Ao longo do jogo, o jogador irá coletar fragmentos de um espelho, que surgem à medida que ele reativa memórias e comprehende aspectos fragmentados da narrativa. A cada etapa superada, o espelho se recompõe lentamente,

funcionando como uma metáfora da reconstrução de uma identidade que está se apagando.

Quando o espelho é finalmente completado, ele não revela um fim, mas sim um novo ponto de acesso oculto no ambiente, como um elevador ou passagem simbólica. Esse desbloqueio representa um momento-chave: a aceitação inicial da doença, ou o início de um tratamento consciente, tanto por parte da personagem quanto por parte do jogador, que agora comprehende melhor a profundidade do que está vivenciando.

Contudo, ao atravessar esse portal, o jogador descobre que tudo o que havia explorado até então era apenas a superfície de algo muito maior, como a ponta de um iceberg emocional e cognitivo. Surge, então, um segundo museu, mais profundo, denso e abstrato, representando camadas ocultas da mente, memórias reprimidas, sentimentos não resolvidos e os estágios mais intensos da doença.

Esse segundo espaço não apenas amplia o universo narrativo, mas também marca o ponto em que o jogo deixa de ser apenas uma jornada de descoberta e se torna uma experiência de enfrentamento, aceitação e transformação. O jogador mergulha em um ambiente mais instável, onde cores, sons e formas se alteram conforme o estado emocional da personagem, simbolizando os altos e baixos da convivência com o Alzheimer e a tentativa de ressignificar o que ainda pode ser lembrado. É importante apontar que em todos os objetos e enigmas que remetem a imagem da personagem estarão na sua forma jovem, para que no final descubram qual é a sua real aparência.



DIREÇÃO DE ARTE E MOODBOARD



A definição da linguagem visual do jogo não foi uma tarefa simples. Considerando a ampla variedade de referências estéticas, estilos e formatos, como jogos em 2D ou 3D, ilustrações vetoriais ou texturizadas, surgiram diversas possibilidades para representar o universo de *Memoriam*. Por isso, foram utilizadas ferramentas como o moodboard e a comparação entre estilos visuais de jogos similares, a fim de identificar qual abordagem melhor se encaixaria com a proposta do projeto.

Além das preferências estéticas, era fundamental que a escolha dialogasse diretamente com o conceito do jogo. Como o tema central gira em torno da memória, elemento fluido, instável e subjetivo, optou-se por evitar estilos visuais excessivamente duros, geométricos ou estáticos, priorizando uma abordagem mais orgânica, emocional e sensorial.

A fim de organizar melhor o desenvolvimento visual, a direção de arte foi dividida em três frentes:

- Proposta visual e sensorial;
- Paleta de cores e iluminação;
- Referências visuais e moodboard.

Proposta visual e sensorial

Nesta etapa, foi necessário definir qual estilo artístico o jogo seguiria e, principalmente, quais emoções ele deveria transmitir por meio dessa linguagem visual. Diante da análise de diferentes estilos, identificou-se que a aquarela seria a escolha mais coerente com o conceito de *Memoriam*. Assim como a memória, a aquarela possui uma natureza fluida, instável e sobreposta em camadas. Suas formas podem ser sutis ou intensas, revelando ou escondendo partes do conteúdo, exatamente como fragmentos de lembranças que se tornam mais ou menos acessíveis na mente de alguém com Alzheimer.

A aquarela permite transmitir uma ampla gama de sentimentos e atmosferas: nostalgia, leveza, alegria, confusão, angústia, tudo isso dependendo da forma como é aplicada. O uso de camadas, transparências e variações cromáticas possibilita a criação de cenas com profundidade emocional, capazes de sensibilizar o jogador sem recorrer a imagens explícitas ou exageradas. Além disso, optou-se pelo uso do desenho em 2D, utilizando um ponto de fuga na perspectiva. A câmera permanecerá posicionada de forma que o jogador visualize o ambiente frontalmente, com profundidade construída através da perspectiva. O foco estará principalmente nas paredes dos cômodos, onde estarão dispostos objetos, pistas e elementos simbólicos. Essa abordagem reforça a sensação de introspecção e investigação, como se o jogador estivesse observando lembranças fixadas em um espaço mental, semelhante

a quadros pendurados em uma galeria de memórias. Como principais referências visuais, destacam-se os jogos *Gris* e *Neva* (Figura 19), que utilizam uma estética aquarelada e fluida em 2D, transmitindo emoções profundas por meio do uso de cores, movimento e silêncio. Ambos os jogos foram importantes para a definição do estilo visual sensível e poético que *Memoriam* busca adotar. Já o jogo *Cube Escape* (Figura 19) serviu como referência para a estrutura espacial com perspectiva baseada em ponto de fuga, no qual a interação acontece a partir de um posicionamento frontal, possibilitando ao jogador explorar os ambientes por meio de observação e cliques direcionados, aprofundando a sensação de estar imerso em um espaço mental fragmentado e simbólico.



Figura 19 - Comparação Jogos *Gris*, *Cube Escape* e *Neva*. Fonte: Pinterest

Paleta de cores e iluminação

A escolha da paleta de cores e da iluminação foi cuidadosamente pensada para acompanhar as emoções vivenciadas pela protagonista em cada fase de sua jornada, representando não apenas o estado emocional do momento, mas também a idade mental associada à lembrança acessada. As cores funcionam como marcadores simbólicos das fases da vida e das emoções que emergem de cada memória. Já a iluminação contribui diretamente para a sensação de clareza ou confusão, reforçando a imersão do jogador na experiência sensorial da personagem.

As cores principais utilizadas são:

Amarelo: Infância e Inocência: O amarelo é uma cor frequentemente associada à alegria, luz e vitalidade. No jogo, representa a infância, uma fase de inocência, curiosidade e leveza. O tom transmite energia e acolhimento, evocando memórias que, apesar de fragmentadas, carregam um sentimento caloroso e puro.

Laranja: Adolescência e Emoções Instáveis: O laranja simboliza a transição e a efervescência emocional. Essa cor foi escolhida para representar a adolescência, uma fase marcada por imaturidade, impulsividade e uma mistura intensa de sentimentos. A vibração do laranja reflete o turbilhão interno e os conflitos dessa etapa da vida.

Azul: Fase Adulta e Aceitação: O azul transmite calma, introspecção e equilíbrio. Representa a vida adulta, período em que as decisões já foram tomadas e os sentimentos tendem a ser mais organizados. A cor evoca uma sensação de estabilidade emocional e aceitação, mesmo diante das perdas que começam a surgir.

Roxo: Velhice, Maturidade e Sabedoria: O roxo carrega consigo significados ligados à espiritualidade, introspecção e sabedoria acumulada. É a cor que simboliza a fase idosa, momento de maior maturidade e reflexão. Também remete a um certo distanciamento do mundo externo, representando o isolamento e a interiorização típicos do envelhecimento.

Cinza: Confusão e Crise de Identidade: O cinza simboliza momentos de confusão profunda, desorientação e apagamento das lembranças. É utilizado em trechos em que a protagonista se sente mais perdida, emocionalmente desconectada e incapaz de compreender o que está ao seu redor. A ausência de cor reforça a ideia de vazio, reforçando visualmente o impacto do Alzheimer sobre a identidade e a memória. Tons acinzentados também remetem ao esquecimento e ao desgaste, criando uma atmosfera opaca e introspectiva.

Focando na iluminação do jogo, ela tem o papel fundamental na construção da atmosfera e no direcionamento emocional do jogador. Durante os momentos de descoberta e resolução dos puzzles, a luz se concentra nas obras e elementos centrais da

memória, guiando a atenção do jogador e simbolizando um “raio de clareza” na mente da protagonista.

Ao completar um desafio, a iluminação se expande pelo ambiente, revelando detalhes antes ocultos e reforçando a sensação de progresso, realização e reconhecimento. Esse efeito traduz visualmente a sensação de “acender uma luz” na mente, como se uma lembrança adormecida estivesse sendo reativada. Assim, a iluminação atua como um recurso narrativo e emocional, conectando o jogador às transformações internas da personagem.

Referências visuais e moodboard

Para melhor representar visualmente as análises sobre paleta de cores, iluminação e os sentimentos que se desejava transmitir por meio das artes, foram desenvolvidos dois moodboards. O primeiro, presente na figura 20, é voltado para o cenário, com foco na ambientação de um museu e nas cores escolhidas para representar cada fase emocional e mental da protagonista. O segundo moodboard, presente na figura 21, é dedicado à personagem, que, embora não seja mostrada diretamente, manifesta-se por meio de sinais visuais indiretos, como a atmosfera dos espaços e a forma como os elementos reagem a ela, representando o seu próprio processo de autoconhecimento e reconstrução.

Concluímos, portanto, que a proposta central do jogo está profundamente ligada às emoções e lembranças da protagonista. A ideia de um “museu de memórias”

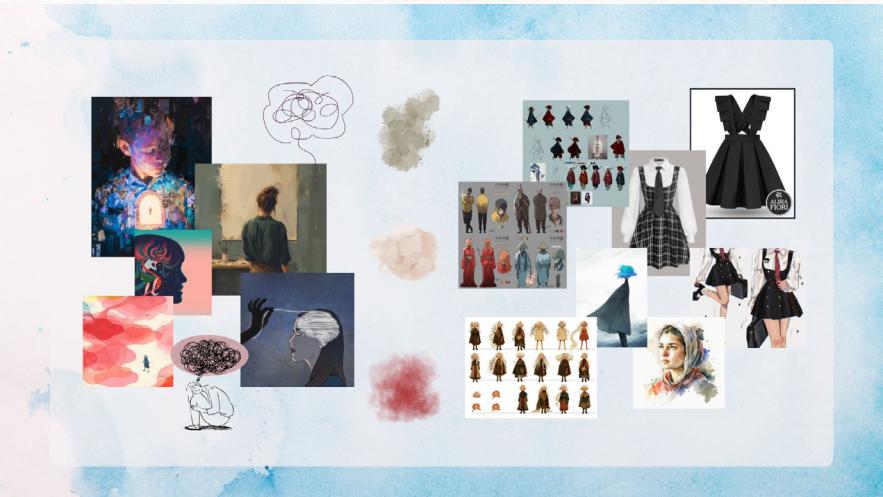


Figura 21 - Moodboard Personagem Principal. Fonte: Autoria Própria



Figura 20 - Moodboard Cenário. Fonte: Autoria Própria

“museu de memórias” simboliza como a mente humana armazena experiências: podemos visitar essas lembranças, mas nem sempre conseguimos acessá-las com clareza. Mesmo assim, elas permanecem guardadas, esperando para serem redescobertas.



ESBOÇO E PLANEJAMENTO VISUAL



C

om o conceito, estilo e sentimentos que desejávamos transmitir já bem definidos nas etapas anteriores, iniciamos agora o processo de esboços e planejamento visual do jogo. Esta etapa é essencial para visualizar com mais clareza a estrutura do cenário, os elementos gráficos e os símbolos narrativos que irão compor *Memoriam*. Ainda que o jogo tenha uma estrutura bidimensional, buscamos desde o início uma lógica espacial consistente, tanto para reforçar a imersão quanto para apoiar a construção simbólica do universo da personagem. O foco visual, portanto, é duplo: por um lado, o ambiente do jogo, o “museu da mente”, que precisa refletir os estados emocionais e lembranças da protagonista, e por outro, as metáforas visuais relacionadas a ela mesma, já que sua imagem será revelada de forma fragmentada, indireta, subjetiva.

A seguir, apresentamos os primeiros estudos desenvolvidos:

Planta baixa dos espaços

Como descrito anteriormente, o cenário principal de *Memoriam* se passa metaforicamente dentro da mente da protagonista, representada como um museu de lembranças. Embora o jogo seja inteiramente em 2D, foi essencial compreender a lógica espacial tridimensional deste ambiente. Por isso, iniciamos esta etapa com a criação de uma planta baixa conceitual (Figura 22), que nos guiaria na composição dos cenários e nas transições entre fases.

Durante o processo de concepção, decidimos representar esse museu com uma estrutura dual: são duas construções interligadas, uma de cabeça para baixo em relação à outra, como se fossem o reflexo ou o inconsciente uma da outra. Essa proposta reforça o contraste entre os níveis da mente da personagem, a superfície da memória, mais concreta, e suas camadas mais profundas e subjetivas.

A construção superior, que corresponde ao espaço jogável, terá o visual interno e externo de um museu antigo e clássico, remetendo aos grandes museus históricos europeus. Essa parte abriga as lembranças da personagem, aquilo que pode ser explorado, revisitado e, em alguns casos, compreendido.

Cada andar representará uma fase da vida da personagem e refletirá diferentes estados de suas memórias. O primeiro andar será marcado por lembranças da infância, memórias que, embora distantes no tempo, ainda parecem vivas ou mais acessíveis. O segundo andar trará uma sobreposição entre passado e futuro, simbolizando

momentos de confusão e o embaralhamento das lembranças. Por fim, o último andar será dedicado às memórias mais recentes, que, apesar de próximas, são as que se esvaem com maior facilidade.

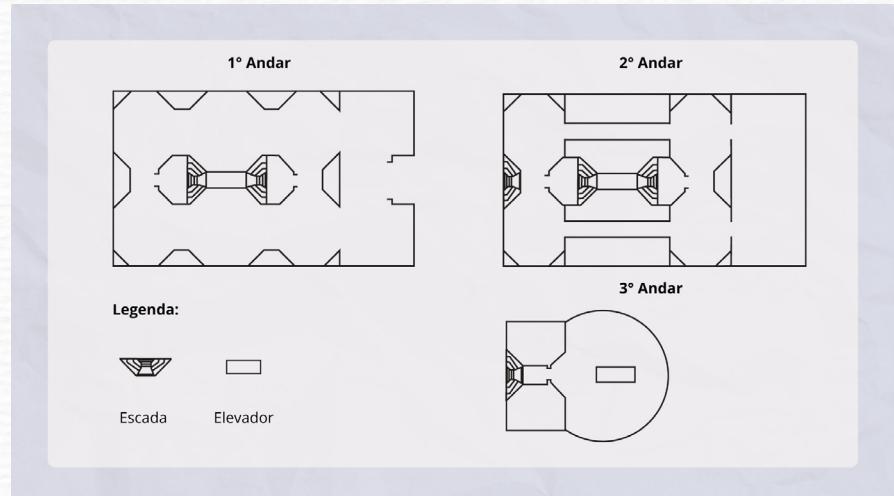


Figura 22 - Planta Baixa Museu *Memoriam*. Fonte: Autoria Própria

A construção inferior, espelhada de cabeça para baixo, é apenas visível por fora e não será explorável diretamente, mas estará presente em transições visuais e momentos narrativos. Sua estética será mística, distorcida e fantasiosa, simbolizando o inconsciente, os sentimentos que não foram elaborados, e a aceitação final da perda da identidade.

Para o museu antigo, as inspirações principais foram o Tate Britain (Figura 23), em Londres, e a National Gallery of Scotland (Figura 24), dois espaços que, apesar das diferenças de escala, compartilham uma organização espacial rica, repleta de salas amplas, colunas e ornamentos. Já o museu místico, que representa

a dimensão simbólica da mente, traz referências de arquitetura gótica, elementos verticais, vitrais deformados e estruturas impossíveis, como as vistas em sonhos ou delírios.

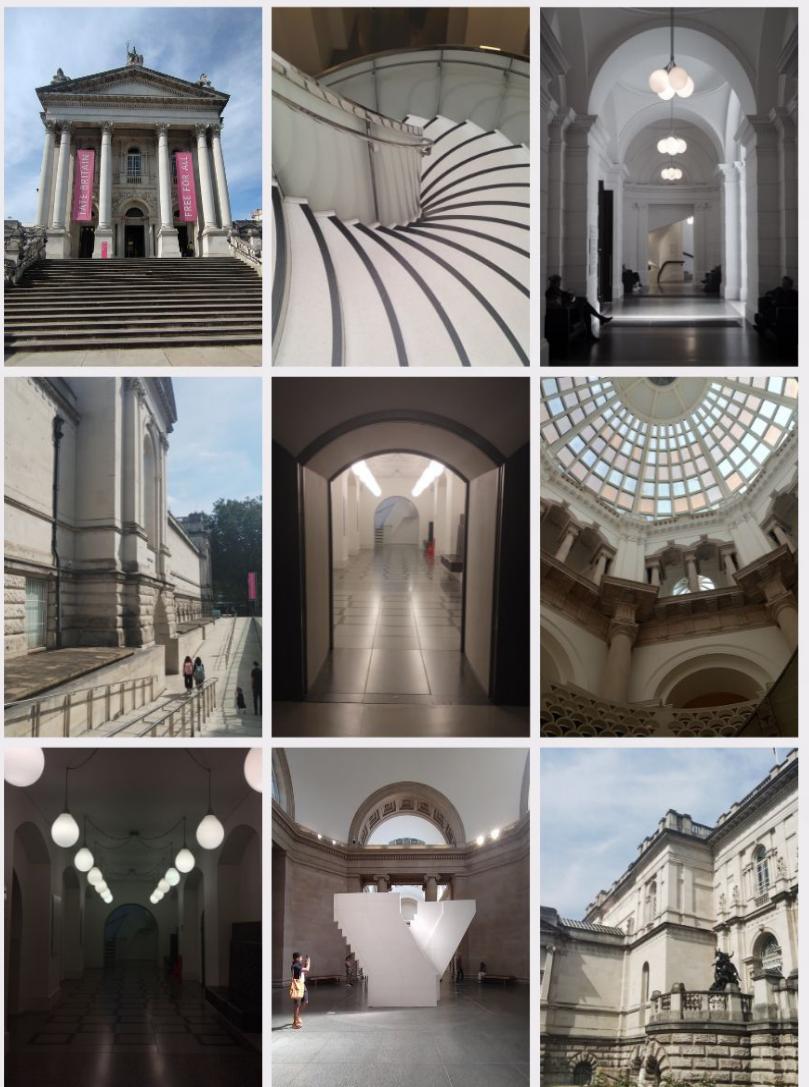


Figura 23 - Tate Britain. Fonte: Autoria Própria



Figura 24 - National Gallery of Scotland. Fonte: Autoria Própria

Essa configuração dual, com dois museus espelhados, um acessível e outro enigmático, cria uma atmosfera emocional densa, na qual o jogador não apenas percorre um espaço, mas transita entre diferentes níveis da psique da personagem, ora com clareza, ora com confusão e encantamento.

Rascunhos de ambientes e elementos-chave

Para dar início à produção visual do jogo, foram realizados estudos prévios durante a disciplina de Design de Games. Nessa etapa, analisou-se a organização espacial, a distribuição das obras e a estética visual externa do

museu. Como mencionado anteriormente, a estrutura do cenário seguiria uma estética antiga e histórica, o que foi reforçado após esses estudos, mantendo a coerência com a proposta narrativa do jogo.

Os primeiros testes de arte foram feitos manualmente, utilizando lápis, caneta nanquim e aquarela. Essa abordagem permitiu experimentar texturas e sensações visuais importantes para o conceito. No entanto, optou-se por desenvolver a arte final em meio digital, com o objetivo de garantir maior qualidade visual, cores mais vivas e uniformidade nas composições, sem a necessidade de edições posteriores.

A seguir, são apresentadas as figuras dos estudos realizados:



Figura 25 - Esboços do ambiente, aquarela no papel. Fonte: Autoria Própria

Silhuetas ou propostas iniciais para personagens ou metáforas visuais

Assim como foram desenvolvidos os esboços para os ambientes, também se iniciou a exploração visual da personagem principal, presente na Figura 26, porém de maneira sutil e metafórica. A intenção era inseri-la no jogo de forma indireta, sem revelá-la de imediato, mas permitindo que, ao longo da experiência, o jogador compreendesse sua presença e importância dentro da narrativa.

Para isso, foi decidido que a personagem não apareceria de forma direta, mas seria representada por nomes citados em placas ou documentos, objetos pessoais espalhados pelos ambientes, imagens borradass que remetem à sua figura, ou até mesmo esculturas que representassem seu corpo ou elementos simbólicos ligados à sua identidade. Com base nessas ideias, foram feitos esboços iniciais para testar como essas representações poderiam ser integradas ao cenário de forma orgânica e coerente.

Essa abordagem reforça o caráter sensível e introspectivo do jogo, permitindo que o jogador construa, aos poucos, uma conexão emocional com a personagem. Ao final dessa etapa de desenvolvimento visual, foi possível consolidar uma linguagem estética e narrativa que valoriza a memória, a sutileza e a descoberta, elementos essenciais para traduzir o tema do Alzheimer de forma respeitosa e envolvente.



Figura 26 - Esboços da personagem, aquarela no papel. Fonte: Autoria Própria



PROCESSOS DA CONCEPT ART FINAL



Nesta etapa são apresentados os resultados finais das artes elaboradas, com foco principal no cenário, nos objetos de apoio e na identidade visual do jogo. Além das imagens finais, também são destacados os processos de produção que conduziram até esse resultado. O desenvolvimento dos ambientes e objetos teve como objetivo transmitir, inicialmente, uma sensação de desconforto. Isso porque, para a personagem, o espaço é desconhecido: um museu repleto de obras e elementos nunca vistos antes. Essa atmosfera foi trabalhada visualmente a partir do uso de manchas escuras de aquarela, que remetem ao desgaste e contribuem para a profundidade emocional das cenas. Como recurso de apoio para os desenhos, a planta baixa criada no Illustrator foi levada para o Blender, onde foi desenvolvida uma maquete 3D. Esse processo possibilitou uma melhor estruturação espacial e definição de perspectivas para os cenários, garantindo maior precisão no resultado final das artes. Já os objetos foram concebidos como uma mescla entre obras de arte, esculturas e itens do cotidiano ligados às memórias da personagem. Entre eles, estão desenhos, discos de vinil, chaves e outros elementos que funcionam como metáforas visuais. Esses objetos também compõem a mecânica dos desafios propostos, como encontrar chaves e posicioná-las em seus locais corretos, ordenar discos em sequência cronológica ou montar um quebra-cabeça em um quadro.

Para a criação da Logo, optou-se por uma tipografia com serifa, trazendo a sensação de formalidade e antiguidade, mas ao mesmo tempo com traços estilizados que reforçam a identidade visual do projeto. A fonte escolhida foi a Cinzel Decorative, aplicada com transparência para simbolizar a fluidez e a fragilidade da memória, em consonância com a proposta narrativa do jogo.

Assim, o concept final reúne não apenas a estética do museu, mas também a integração entre arte, memória e jogabilidade, reforçando a narrativa sensível e introspectiva do projeto.

Objetos de Apoio



Figura 27 - Objetos de apoio para a história. Fonte: Autoria Própria

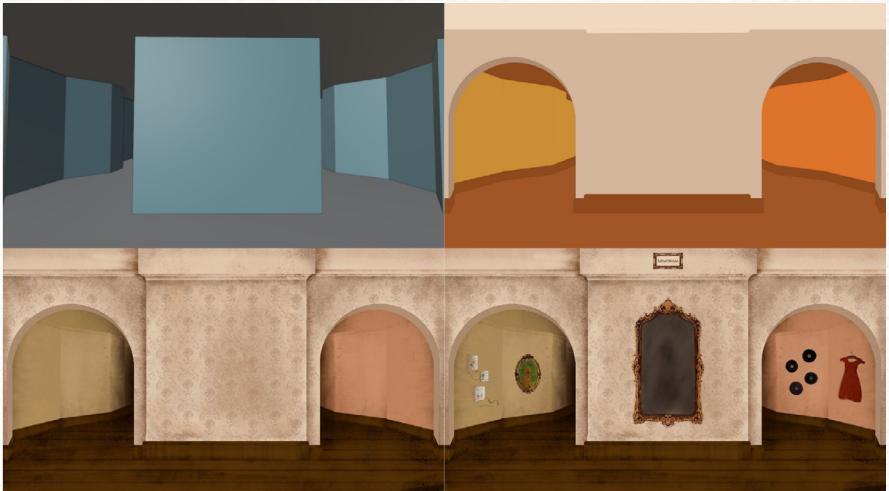


Figura 28 - Processo de desenvolvimento da arte da Entrada, que apresentam as áreas da infância e adolescência.

Fonte: Autoria Própria

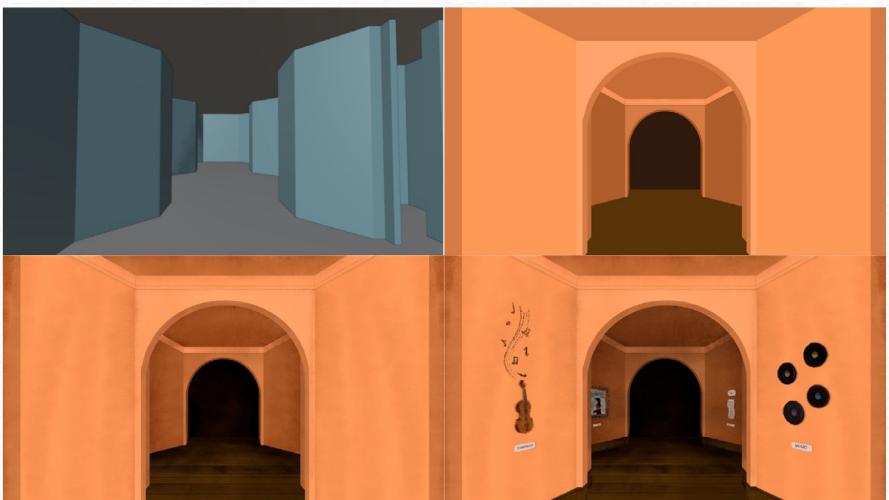


Figura 29 - Processo de desenvolvimento da arte do Corredor, que apresenta a área da adolescência. Fonte: Autoria Própria



Figura 30 - Processo de desenvolvimento da arte da Parede do 1ºAndar, que apresentam a área adolescente. Fonte: Autoria Própria

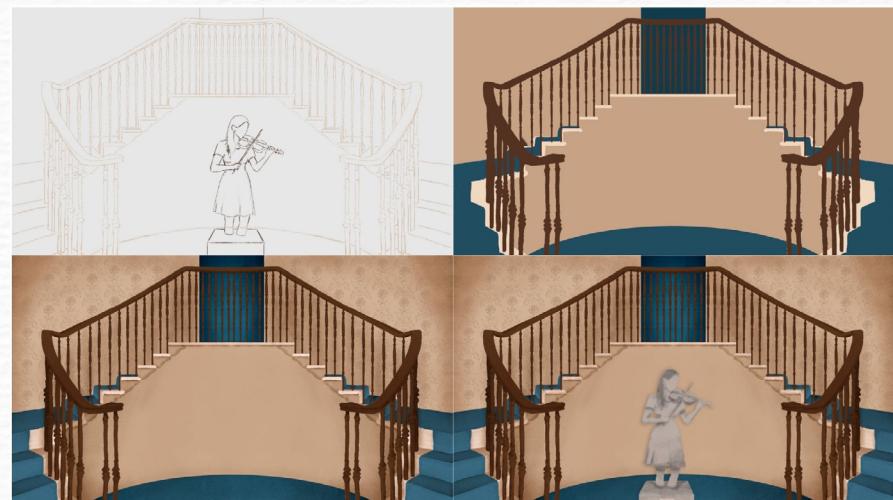


Figura 31 - Processo de desenvolvimento da arte da Escada para o 2ºAndar, que apresentam a área adulta. Fonte: Autoria Própria

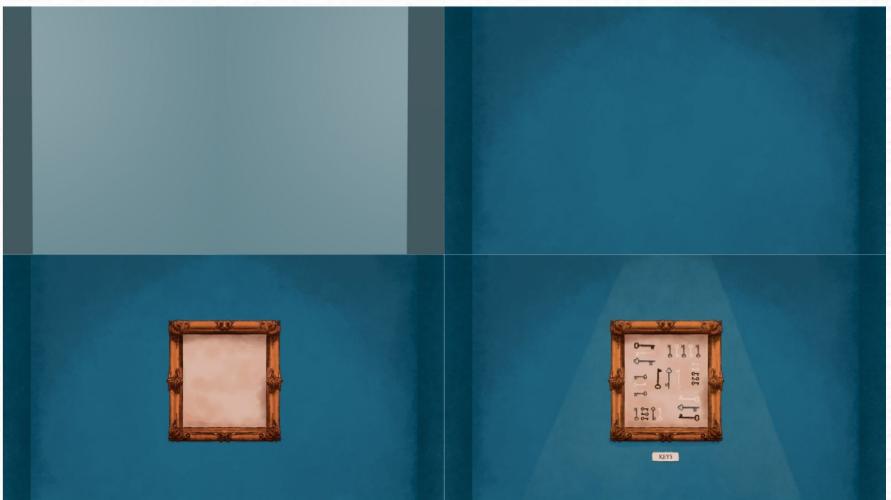


Figura 32 - Processo de desenvolvimento da arte da Parede do 2ºAndar, que apresentam a área adulta. Fonte: Autoria Própria



Figura 33 - Processo de desenvolvimento da arte do Último Andar, que apresentam a área final, onde a personagem se vê como é. Fonte: Autoria Própria

Identidade Visual

MEMORIAM

Figura 34 - Logotipo criado para apoio da Identidade do Jogo. Fonte: Autoria Própria

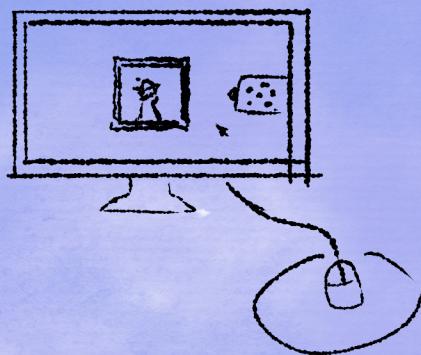
Construção



Figura 35 - Processo de produção da construção. Fonte: Autoria Própria



INTERFACE ANIMADA E
PUZZLE ANIMADO



Com o objetivo de obter uma visão mais clara de como o jogo poderia se apresentar, foi desenvolvida uma interface inicial animada, que buscou transmitir a atmosfera proposta para a narrativa e a estética do projeto desde o primeiro contato do jogador. Além disso, foi elaborado um puzzle animado, simulando a dinâmica de interação dentro do próprio jogo, de forma a introduzir não apenas os elementos visuais, mas também a lógica de jogabilidade e o ritmo da experiência. Essa proposta permitiu visualizar como o design visual, a organização gráfica e a ambientação sonora podem dialogar entre si para criar uma imersão imediata. Assim, esses protótipos animados contribuíram para consolidar as ideias do projeto, funcionando como um teste prático de como estética, narrativa e mecânicas de jogo podem ser apresentadas de forma integrada ao público.

Interface inicial

Para a interface, foram desenvolvidas etapas que introduzem o jogador ao universo do jogo, utilizando elementos já existentes, como o espelho, que reflete a própria personagem, e frases que despertam a curiosidade.

A animação foi produzida no After Effects, com as artes elaboradas no Photoshop, buscando transmitir a atmosfera de mistério e exploração característica dos jogos de point and click/escape room.

A seguir, serão apresentados alguns frames (Figura 36) principais da animação.

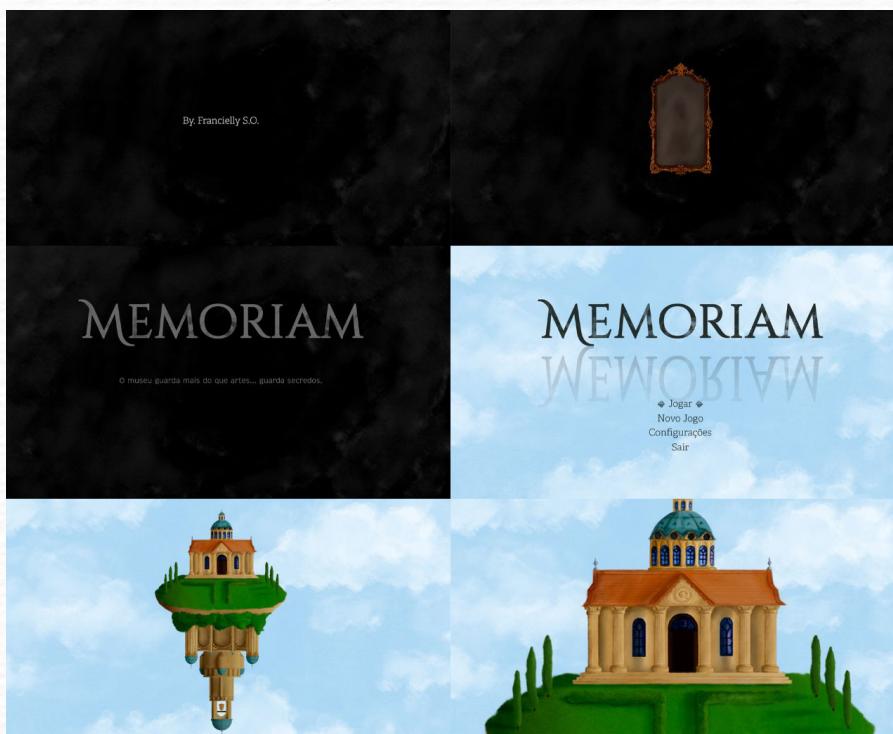


Figura 36 - Frames de animação da Interface Inicial.

Fonte: Autoria Própria

Puzzle Animado

Para ilustrar como o jogo funcionaria visualmente, foi desenvolvida uma animação focada em um dos desafios presentes no museu: um puzzle em uma obra de arte que traz a imagem da personagem.

A animação foi realizada no After Effects, com artes produzidas no Photoshop, transmitindo a experiência do jogador ao montar e concluir o quebra-cabeça. A seguir, serão apresentados os frames (Figura 37) da animação.

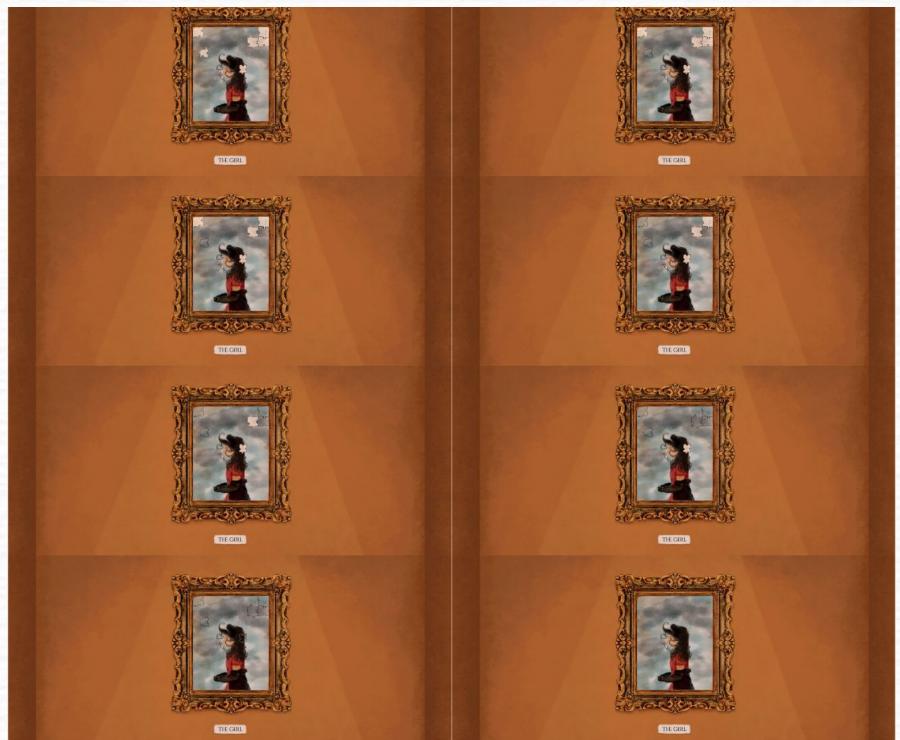


Figura 36 - Frames de animação da Interface Inicial.

Fonte: Autoria Própria



RESULTADO

*A memória e identidade como
o que é a figura*

D

urante o processo de desenvolvimento, foram realizados diferentes estudos e experimentações que possibilitaram definir não apenas o estilo visual, mas também a atmosfera que se desejava transmitir em cada elemento. Houveram também algumas correções na perspectiva final dos desenhos para criar mais profundidade e dimensão. Essa etapa foi essencial para alinhar a estética do jogo com o sentimento de estranhamento, descoberta e memória que compõem a narrativa.

A seguir, são apresentados os resultados finais das artes desenvolvidas, contemplando cenários, objetos de apoio e identidade visual, que juntos constroem a base conceitual do projeto.

As animações criadas durante o processo estaram no final do documento junto ás referências.



Figura 38 - Peça final da entrada do museu que interliga a área da infância e da adolescência. Fonte: Autoria Própria



Figura 39 - Peça final do corredor da adolescência. Fonte: Autoria Própria



Figura 40 - Peça final do quadro presente na área da adolescência. Fonte: Autoria Própria



Figura 41 - Peça final da escada do museu que interliga a área da infância e da adolescência com a área adulta. Fonte: Autoria Própria



KEYS

Figura 42 - Peça final do quadro presente na área adulta. Fonte: Autoria Própria



Figura 43 - Peça final do último andar, a área final. Fonte: Autoria Própria



Figura 44 - Peça final da construção em que o jogo se passa. Fonte: Autoria Própria



NOTAS CONCLUSIVAS

Com a finalização deste projeto, foi possível refletir sobre a importância da criação de jogos que abordem mundos e assuntos relevantes para a sociedade. Desde as primeiras pesquisas até a produção das artes finais, buscou-se transmitir a mensagem desejada por meio da estética, da narrativa e da jogabilidade, revelando o potencial dos jogos como ferramentas de sensibilização e reflexão.

Durante o processo, foi realizada uma investigação sobre produções que também tratam de temas delicados, o que possibilitou compreender diferentes abordagens narrativas, visuais e mecânicas, servindo de referência para o desenvolvimento do jogo proposto. Além disso, a análise sobre como a perda de memória e o Alzheimer podem ser representados em linguagens acessíveis evidenciou a importância de equilibrar leveza e profundidade na comunicação.

Outro aspecto essencial foi a coleta de percepções, tanto de profissionais da saúde e do design quanto de pessoas leigas, o que enriqueceu a proposta e trouxe diferentes visões sobre a relevância do tema. Essa etapa confirmou o potencial dos jogos para gerar empatia e reflexão, além de reforçar a pertinência de traduzir experiências complexas em meios interativos.

Os resultados finais se materializaram na concept art do jogo *Memoriam*, que inclui cenários, personagem e elementos interativos desenvolvidos para transmitir simbolicamente os efeitos da doença, acompanhados de animações que comunicam sua proposta visual e emocional. Apesar das dificuldades encontradas, como a disponibilidade de entrevistados e a busca por recursos gráficos adequados, os resultados corresponderam ao esperado, confirmando a viabilidade e a qualidade do projeto.

Dessa forma, este trabalho não apenas cumpre seus objetivos acadêmicos, como também abre caminhos para aprofundamentos futuros, seja em nível de mestrado ou em produções independentes. Afinal, como evidenciado pelas pesquisas e pelas trocas realizadas, existe um reconhecimento coletivo da relevância de tratar de assuntos sensíveis de forma acessível, e os jogos se mostram um meio potente para alcançar e repercutir tais reflexões junto ao público.

REFERÊNCIAS

BOGOST, Ian. How to Do Things with Videogames. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011.

BROOKHAVEN NATIONAL LABORATORY. History: The First Video Game?. Disponível em: <https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php>. Acesso em: 16 maio 2025.

CAPOMACCIO, Sandra. Relatório da OMS aponta que número de pessoas com demência deve triplicar até 2050. Jornal da USP, São Paulo, 8 maio 2025. Disponível em: <https://jornal.usp.br/atualidades/relatorio-da-oms-aponta-que-numero-de-pessoas-com-demencia-deve-triplicar-ate-2050/>. Acesso em: 10 jun. 2025.

DENIS, R. C. Uma introdução à história do design. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.

DESIGN COUNCIL. The Double Diamond. [S.l.]: Design Council, [s.d.]. Disponível em: <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/the-double-diamond/>. Acesso em: 11 jun. 2025.

GEE, James Paul. Bons videogames e boa aprendizagem. Perspectiva, Florianópolis, v. 27, n. 1, p. 2, jan./jun. 2009. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-795X.2009v27n1p167>. Acesso em: 15 maio 2025.

HELLER, Eva. A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

HOSPITAL ALBERT EINSTEIN. Alzheimer: sintomas, causas e tratamentos. Glossário de Saúde. São Paulo, 2025. Disponível em: <https://www.einstein.br/n/glossario-de-saude/alzheimer>. Acesso em: 10 jun. 2025.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2010.

LUDOPEDIA. Senet (O Jogo dos Faraós). Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/senet>. Acesso em: 16 maio 2025.

MONTEIRO, S. S.; VARGAS, E. P.; REBELLO, S. M. Educação, prevenção e drogas: resultados e desdobramentos da avaliação de um jogo educativo. *Educação & Sociedade*, Campinas, v. 24, n. 83, p. 659-678, 2003.

MURRAY, Janet H. *Hamlet on the Holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Cambridge, MA: The MIT Press, 1997.

NORMAN, Donald A. Design emocional: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia a dia. Tradução de Ana Deiró. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE (OMS). *Dementia and Alzheimer's disease*. 2022. Disponível em: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/dementia>. Acesso em: 12 maio 2025.

SIMMONS, Jen. Design solves a problem. If you don't know what that problem is, or who is having it, you aren't designing. You are chasing your own fantasies. Maybe you'll get lucky and create something for people just like you. Or you could get customer-focused and have more of a sure thing. Twitter, 25 jul. 2018. Disponível em: <https://twitter.com/jensimmons/status/1022203343475748864>. Acesso em: 4 jun. 2025.

SMITHSONIAN INSTITUTION. Pong, Atari, and the origins of the home video game. Washington, D.C., 2012. Disponível em: <https://americanhistory.si.edu/blog/2012/04/pong-atari-and-the-origins-of-the-home-video-game.html>. Acesso em: 16 maio 2025.

ZION TECH GROUP. The Psychology of Gray: How This Neutral Color Impacts Our Emotions. 2023. Disponível em: <https://ziontechgroup.com/the-psychology-of-gray-how-this-neutral-color-impacts-our-emotions/>. Acesso em: 16 jul. 2025.



Assista o Vídeo da Interface
Inicial Memoriam



Assista o Vídeo do Puzzle
Animado Memoriam

OBRIGADA!

OLIVEIRA, Francielly Sousa e. Memoriam: design e narrativa interativa para conscientização do Alzheimer. 2025. 82 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2025.