

CANDLE MAKER

ARTE CONCEITUAL PARA UM JOGO
DIGITAL DE ALÍVIO EMOCIONAL
PÓS-COVID-19

Denise Nascimento de Oliveira
Recife, 2025

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Oliveira, Denise Nascimento de.
Candle maker: arte conceitual para um jogo digital de alívio emocional pós-
COVID-19 / Denise Nascimento de Oliveira. - Recife, 2025.
82 p. : il., tab.

Orientador(a): Adailton Laporte de Alencar
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Design - Bacharelado, 2025.
Inclui referências.

1. Jogo digital. 2. Arte conceitual. 3. Pandemia. 4. Saúde mental. 5. Design
de personagem. I. Alencar, Adailton Laporte de. (Orientação). II. Título.

700 CDD (22.ed.)

**Candle Maker: arte conceitual para um jogo digital de
alívio emocional pós-COVID-19**

Trabalho de Conclusão de Curso desenvolvido e
apresentado ao Departamento de Design do Centro de
Artes e Comunicação da Universidade Federal de
Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do
título de Bacharel em Design.

Universidade Federal de Pernambuco | Centro de Artes
e Comunicação
Departamento de Design | Bacharelado em Design

Denise Nascimento de Oliveira
denise.noliveira@ufpe.br | oliveira.n.denise@gmail.com

Prof. Dr. Adailton Laporte de Alencar
Orientador

Recife, 2025



AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a todas as pessoas envolvidas que me ajudaram durante esse projeto e me deram apoio:

Todos os participantes das entrevistas tem minha eterna gratidão e carinho, por todo o *feedback* e paciência com minhas perguntas, muito obrigada!

Adailton, meu professor orientador, pela disponibilidade e por ter acreditado nesse projeto, muitíssimo obrigada.

Também queria dedicar um agradecimento especial a Natal, a cadeira de Design de personagens me ajudou muito a organizar o desenvolvimento da personagem do jogo, além de eu ter me divertido bastante.

E Filipe, meu amor, obrigada por todo o apoio e sorrisos compartilhados, sem você eu não teria conseguido.

"Porque o medo mata tudo", Mo lhe disseu um dia, "a razão, o coração e até mesmo a fantasia".

Cornelia Funke, *Coração de tinta*



RESUMO

Este projeto teve como propósito desenvolver artes conceituais capazes de acolher o jogador e reduzir sintomas de estresse e ansiedade. Partindo da metodologia de Bruno Munari (1981), foi possível estruturar um processo criativo, que leva em consideração as nuances do problema de desenvolver visuais para um jogo capaz de amenizar sintomas de estresse e ansiedade nos jogadores. O projeto uniu pesquisa, experimentação e recebimento de feedbacks para construir um universo que reflete o imaginário das pessoas entrevistadas e está de acordo com o material teórico recolhido sobre elementos capazes de compor um ambiente virtual que represente um espaço de calma e segurança para o jogador. O projeto também investiga como cor, forma e ambientação podem influenciar o bem-estar das pessoas.

O resultado são artes conceituais para o jogo *Candle Maker*, que recebeu aprovações preliminares por parte dos entrevistados ao fim do projeto, através de termos como conforto, acolhimento e "um lugar para fugir do dia agitado". Muitas dessas reações vindo do trabalho com cores frias e terrosas, formas arredondadas e ambientação repleta de áreas verdes.

Palavras-chave: jogo digital; arte conceitual; pandemia; saúde mental; design de personagem.



ABSTRACT

The purpose of this project was to develop conceptual art capable of welcoming the player and reducing symptoms of stress and anxiety. Based on Bruno Munari's methodology (1981), it was possible to structure a creative process that takes into account the nuances of the problem of developing visuals for a game capable of alleviating symptoms of stress and anxiety in players. The project combined research, experimentation, and feedback to build a universe that reflects the imagination of the people interviewed and is in line with theoretical material collected on elements capable of composing a virtual environment that represents a space of calm and safety for the player. The project also investigates how color, shape, and setting can influence people's well-being.

The result is conceptual art for the game Candle Maker, which received preliminary approval from interviewees at the end of the project, through terms such as comfort, warmth, and "a place to escape from the busy day." Many of these reactions came from working with cool, earthy colors, rounded shapes, and a setting full of green areas.

Keywords: digital game; concept art; pandemic; mental health; character design.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	6
1.1 JUSTIFICATIVA	6
1.2 OBJETIVO	6
1.3 METODOLOGIA	7
2.1 PROBLEMA	8
2.2 DEFINIÇÃO DO PROBLEMA	8
2. DESENVOLVIMENTO	8
2.3 COMPONENTES DO PROBLEMA	9
2.4 COLETA DE DADOS	16
2.5 ANÁLISE DE DADOS	29
2.6 CRIATIVIDADE	33
2.7 MATERIAIS E TECNOLOGIA	41
2.8 EXPERIMENTAÇÃO	42
2.9 MODELO	51
2.10 VERIFICAÇÃO	55
2.11 DESENHO DE CONSTRUÇÃO	67
2.12 SOLUÇÃO	77
3. CONCLUSÃO	81
3.1 LIMITAÇÕES E DESENVOLVIMENTO FUTURO	81
4. BIBLIOGRAFIA	82

1. INTRODUÇÃO

A proposta deste projeto é elaborar o conceito visual do jogo para dispositivos móveis *Candle Maker* que está sendo desenvolvido em parceria com Oliveira (2025), responsável pela parte da mecânica da jogatina.

A motivação foi desenvolver um jogo digital capaz de trazer alívio emocional ao público afetado pela ansiedade, amplificada durante a pandemia.

Na história do jogo, a protagonista é uma artesã e sua principal atividade é coletar flores para produzir velas aromáticas personalizadas, atendendo a pedidos de combinações de aromas feitos pelos clientes, além de pedidos especiais de entrega de mensagens e buquês.

1.1 JUSTIFICATIVA

Estudos e relatórios internacionais (WHO EUROPE, 2021; PAHO, 2018) indicam que a pandemia agravou cenários já preocupantes para a saúde mental no Brasil e no mundo, tornando ainda mais urgente o desenvolvimento de recursos que auxiliem no enfrentamento desse sofrimento.



Figura 1 – Rascunho preliminar cedido para Oliveira, utilizado nas sessões de testes com os usuários.
Fonte: A autora (2025).

O jogo foi escolhido para esse projeto por ser uma mídia que se adequa à nova rotina cada vez mais digital dos indivíduos, intensificada no contexto pós-pandemia (CHAHAD, 2021). Essa transformação ampliou a relevância dos jogos digitais, que podem proporcionar conforto e estímulos positivos aos jogadores por meio de recursos visuais e narrativos.

1.2 OBJETIVO

Desenvolver artes conceituais de um jogo voltado para dispositivos móveis, definindo a aparência do personagem jogável e cenário para o jogo *Candle Maker*.

Objetivos específicos:

- **Investigar** como desenvolver artefatos gráficos que possam contribuir para a sensação de acolhimento emocional;
- **Analisar** similares que transmitam tranquilidade identificando padrões estéticos;
- **Compreender** as preferências visuais do público por meio de pesquisa qualitativa com usuários;
- **Explorar** conceitos para personagem e cenário;
- **Validar** decisões por meio de entrevista e testes com usuários.

1.3 METODOLOGIA

Foi escolhida a metodologia de Bruno Munari (1981) pela necessidade de investigar e solucionar o problema identificado. Cada uma das 12 fases propostas foi adaptada de forma a fazer sentido com o processo de desenvolvimento de artefatos gráficos para jogos digitais, conforme descrito a seguir:

1. Problema

Definição do problema a ser resolvido.

2. Definição do problema

Investigação do impacto do problema na sociedade.

3. Componentes do problema

Fragmentação do problema em partes menores para análise.

4. Coleta de dados

Levantamento de referências de jogos similares e coleta de *feedback* com grupos focais.

5. Análise de dados

Interpretação dos dados coletados, com destaque para padrões visuais identificados.

6. Criatividade

Elaboração de painéis semânticos e definição de direções visuais para a protagonista e cenários.

7. Materiais e tecnologia

Programa, equipamentos e materiais utilizados para prototipação.

8. Experimentação

Exploração inicial de silhuetas, cenário e estudos preliminares para a interface.

9. Modelo

Afunilamento e refinamento dos conceitos produzidos para realização de testes.

10. Verificação

Avaliação qualitativa dos modelos com os grupos focais.

11. Desenho de construção

Acabamento e implementação de feedbacks dos modelos aprovados.

12. Solução

Simulação da aplicação em *mockups*.

2. DESENVOLVIMENTO



2.1 PROBLEMA

Como desenvolver estímulos visuais para um jogo para dispositivos móveis capazes de amenizar sintomas de estresse e ansiedade nos jogadores?

2.2 DEFINIÇÃO DO PROBLEMA

O estudo conduzido na China por Wang et al. (2020), analisou a saúde mental de 1210 indivíduos que, em sua maioria, passaram a ficar em casa de 20 a 24 horas diariamente. Ele observou que mais da metade dos participantes (53,8%) relatou impacto psicológico moderado a severo, enquanto 16,5% apresentaram sintomas depressivos moderados a severos, 28,8% possuíam sintomas de ansiedade moderados a severos e 8,1% sintomas de estresse moderados a severos.

Estudantes do sexo feminino com sintomas físicos como coriza, tontura e saúde enfraquecida foram especialmente classificadas como tendo os maiores impactos psicológicos e mais propensas a terem altos níveis de estresse, ansiedade e depressão. Além disso, identificou que a clareza nas informações de saúde e frequência nas atualizações foram associados a impactos menores na saúde mental desses indivíduos.

Como afirma Mari (2020) os sintomas psicológicos estão diretamente ligados às fases da pandemia, sendo elas:

1. **Mudança radical no estilo de vida**, gerando medo de contaminação e estresse pela ausência de convívio social e contato físico;

2. **Confinamento compulsório**, exigindo adaptação forçada e trazendo consigo sintomas como desamparo, tédio e raiva;

3. **Perdas econômicas e afetivas**, resultantes do confinamento.

Para amenizar estes sintomas, Maril (2020) destaca a importância de se manter conectado digitalmente com entes queridos e de incorporar atividades lúdicas e criativas no cotidiano.

2.3.1 Quais são os novos hábitos das pessoas e como esse novo estilo de vida afeta o projeto?

Durante a pandemia houve um aumento significativo de pessoas trabalhando remotamente. Brynjolfsson et al. (2020) analisaram dados coletados de 50.001 estadunidenses empregados antes do período pandêmico, identificando que cerca de 15% desses indivíduos já exerciam suas funções remotamente antes da pandemia, enquanto 35,2% dos trabalhadores (que até então trabalhavam presencialmente) passaram para o modelo de **trabalho remoto** durante o período de coleta. Também foi identificado que indivíduos mais jovens eram mais propensos a migrar para o novo modelo.

Com o aumento do trabalho remoto e a presença crescente da tecnologia no cotidiano, é interessante explorar estratégias no ambiente digital que busquem aliviar o estresse e a ansiedade gerados pela rotina pós-pandemia.

2.3 COMPONENTES DO PROBLEMA

O problema foi subdividido em partes menores, de forma que cada componente possa receber atenção especial e seja possível entender melhor o cenário estudado.

- Quais são os novos hábitos das pessoas e como esse novo estilo de vida afeta o projeto?
- Como desenvolver artefatos gráficos que relaxem as pessoas afetadas por esses sintomas?

A pandemia também intensificou as barreiras e os custos relacionados ao convívio social, adaptando-se às novas necessidades com a **aceleração da digitalização e robotização**. O aumento do desemprego e a estagnação salarial são resultado desse fenômeno, repercutindo especialmente entre os jovens que enfrentaram desafios no ambiente escolar e prejuízos em suas condições financeiras. Tais fatores, segundo Chahad (2021), contribuem para intensificar os níveis de pobreza e desigualdades existentes.

2.3.2 Como desenvolver artefatos gráficos que ajudem a lidar com a ansiedade?

Formas e seus significados

Segundo Daulova (2023), formas geométricas e orgânicas têm significados fisiológicos e psicológicos e usar a relação de contraste entre elas é uma ótima solução para criar interesse visual e equilíbrio, trazendo unidade e harmonia por meio da repetição. Formas simples realçam a mensagem e auxiliam na comunicação visual, essas formas podem ser:



Circulares: suavidade, simpatia e acessibilidade, trazem a sensação de liberdade, movimento, comunidade e completude;



Triangulares: perigo e imprevisibilidade, sendo associados a energia, malícia, dinamismo e inteligência. Também transmitem estabilidade e força graças à base larga;



Quadradas: força, apoio, equilíbrio, constância e confiabilidade. Transmitem segurança, abrigo e sugerem ordem, lógica e estabilidade. São associadas a masculinidade.

A combinação dessas formas pode contribuir para um design complexo e cheio de camadas, ajudando a elevar o potencial narrativo do que está sendo representado. Usar formas que não condizem com o esperado para o personagem pode ser uma maneira de trazer mais interesse à narrativa.



Podemos pensar nas formas primárias—círculo, quadrado e triângulo—como convenções que comunicam noções comuns de bem e mal, passividade e agressividade, energia dinâmica e estática. Essas convenções são ferramentas úteis no design de jogos, onde frequentemente é necessário que os jogadores entendam rapidamente o significado do ambiente em que estão jogando.

No entanto, há muitas situações em que os jogadores têm mais tempo para se familiarizar com os elementos do jogo ou quando os designers desejam surpreender os jogadores com o inesperado. Se os jogadores esperam que formas circulares sejam amigáveis e formas pontiagudas sejam ameaçadoras, então criar um jogo onde o oposto seja verdadeiro pode gerar um senso de mistério, surpresa e profundidade. (Solarski, 2012, p.184, tradução própria).

Daulova (2023) traz exemplos de combinações de formas e suas intenções em personagens já existentes.



Figura 2 – Da esquerda para a direita: Rainha de copas (*Alice no país das maravilhas*), Sherman (*As aventuras de Peabody e Sherman*) e John Ratcliffe (*Pocahontas*). Fonte: Daulova (2023).

- A rainha de copas (*Alice no país das maravilhas*) possui formas arredondadas mesmo sendo uma vilã, essas formas falam sobre suas fraquezas e expressam que um personagem não precisa parecer para ser perigoso. Apesar disso, tem triângulos dentro de sua silhueta para trazer sua verdadeira personalidade (perversa) à tona;
- No Sherman (*As aventuras de Peabody e Sherman*) o triângulo foi utilizado para indicar um alto nível de inteligência, porém ele tem formas arredondadas em seu design (óculos e olhos) para falar sobre a natureza benéfica do personagem;
- John Ratcliffe (*Pocahontas*) é representado por uma forma majoritariamente quadrangular no torso com um triângulo em cima e outros dentro da silhueta. Isso o apresenta como um personagem sólido e forte, porém perigoso e maligno.

Além do personagem jogável, o cenário a ser projetado possui igual importância para transmitir as sensações desejadas para o jogador, visto que ocupará considerável parte da tela todo o tempo.

- Círculo: leveza, felicidade, suavidade, inocência, movimento e infinitade;
- Triângulo: afiado, perigoso, orientação, divindade e equilíbrio;
- Quadrado: estabilidade, rigidez, peso, confiabilidade, força e seriedade.

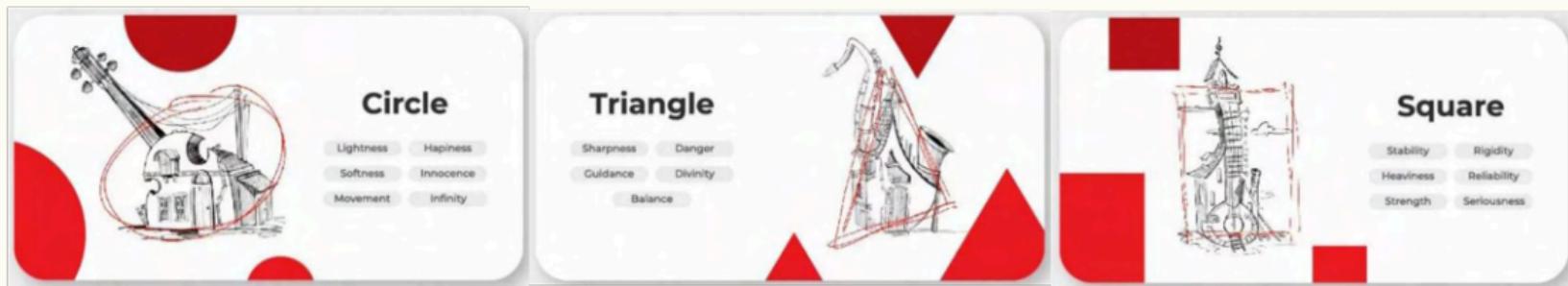


Figura 3 – Exemplos de simbologia das formas em artes conceituais de edifícios. Fonte: Höök (2023).

Cores que relaxam e seus significados

Buscando melhorar o bem-estar em ambientes e reduzir estressores através do uso das cores, Law-Bo-Kang (2023) sugere que cores claras e pouco saturadas podem colaborar para a redução do estresse em determinados contextos.

Essa sugestão é apoiada por estudos sobre psicologia das cores e literatura especializada. Um exemplo é o experimento de OBERFELD e WILMS (2015, apud Law-Bo-Kang, 2023), que analisa como matiz, saturação e luminosidade podem afetar emoções relacionadas ao prazer e à excitação. Os autores observam que, quanto maior a saturação de uma cor, maior tende a ser seu efeito sobre o nível de excitação do indivíduo. Tons de azul costumam ser os mais apreciados por seus efeitos calmantes e por serem agradáveis de observar, seguidos pelos tons de verde. Em contraste, os vermelhos apresentam menor

aceitação, enquanto os tons de cinza costumam ser percebidos como menos agradáveis. Além disso, o prazer proporcionado por uma cor pode se intensificar à medida que ela se torna mais clara, especialmente quando menos saturada.



Figura 4 – Exemplo de cor mais clara e mais dessaturada em um seletor de cores. Fonte: A autora (2025).

Em seu artigo, Law-Bo-Kang (2023) observa que tons de azul e verde costumam ser especialmente associados a efeitos relaxantes, por estarem ligados a sensações de tranquilidade e bem-estar. Ela também cita que tons de roxo, embora não com a mesma ênfase que o azul e verde, podem se relacionar a um efeito calmante trazendo a sensação de paz interior aos indivíduos. Sobre cada cor ela destaca o seguinte:

- O azul está em destaque porque, além de ser a cor mais associada à calma, traz efeitos tranquilizantes para as pessoas;
- O verde é relacionado à sensação de equilíbrio e harmonia, ajudando a diminuir emoções intensas e a promover uma maior tranquilidade. Espaços predominantemente verdes tendem a ser interpretados como relaxantes e seguros, além de contribuírem para a redução da frequência cardíaca, indicando um impacto positivo no bem-estar dos indivíduos (Briki & Majed, 2019, p.9, apud Law-Bo-Kang, 2023);
- O roxo é ligado à satisfação pessoal e crescimento espiritual, ajudando a trazer a sensação de paz interior aos indivíduos.



Figura 5 – Exemplos de ambientes onde são predominantes as cores azul, verde e roxo. Fonte: Freepik (2025), adaptado pela autora.

No mesmo artigo, foram analisadas outras cores de interesse para este projeto, como:

- O bege, que traz consigo a mesma sensação de conforto e estabilidade que o marrom, com o benefício de ser uma cor mais clara, o que proporciona uma sensação maior de prazer nas pessoas;
- Amarelos pouco saturados são ensolarados e transmitem refrescância e acolhimento.



Figura 6 – Exemplos de ambientes onde são predominantes as cores bege e amarelo. Fonte: Freepik (2025), adaptado pela autora.

Ambientes que transmitem tranquilidade

Espaços verdes e azuis foram essenciais para as comunidades lidarem com o estresse causado durante a pandemia de COVID-19, além de serem espaços utilizados para a prática de atividades físicas e interação social (Europe, 2021).

A Organização Mundial da Saúde (OMS) também relata que estar em locais com áreas verdes, como bosques, parques e similares, é benéfico para a saúde mental. Embora espaços com vegetação densa ou arbustiva possam não ter o mesmo efeito positivo, como dito no trecho a seguir:

Parques, florestas, campos e outros espaços verdes urbanos (como praças comunitárias verdes ou corredores ecológicos) podem melhorar a saúde mental. Não apenas os espaços verdes urbanos designados, como parques ou florestas urbanas, mostraram ser relevantes, mas também a vegetação informal das ruas e a copa das árvores. Os resultados indicaram, em particular, uma relação clara entre a presença de mais árvores, bem como níveis mais elevados de biodiversidade, e uma melhor saúde mental. Os participantes também pareceram preferir certo grau de intervenção humana nas áreas verdes. Prados ou campos manejados parecem proporcionar melhores resultados, enquanto para florestas os resultados quanto a essa questão foram mistos. Quanto aos arbustos, especialmente quando há manchas muito conectadas, a associação foi principalmente negativa em relação à saúde mental. Esses tipos de resultados devem ser evitados. (Europe, 2021, p. 20, tradução própria).

A partir destas informações, foi possível reconhecer características que são encontradas nessas áreas verdes e azuis para serem utilizadas no desenvolvimento visual do jogo.

- Árvores;
- Prados e campos abertos com bastante diversidade em sua flora.



Foi possível observar que espaços azuis, especialmente áreas costeiras, têm associação positiva com saúde mental, mais consistente do que para águas interiores (Europe, 2021).

Características que não devem ser utilizadas:

- Vegetação densa;
- Áreas de arbustos.



Figuras 7, 8 e 9 – Exemplos das características positivas e negativas em ambientes. Fonte: Freepik (2025), adaptado pela autora.

2.4 COLETA DE DADOS

O aprendizado da etapa anterior foi utilizado como ótica sob a qual os critérios foram analisados.

2.4.1 Similares

Nesta fase, os jogos analisados foram os mesmos coletados por Oliveira (2025), onde ele buscou jogos já conhecidos por serem relaxantes. A escolha de utilizar a mesma lista foi para um melhor alinhamento dos conceitos visuais com as mecânicas.

A partir destes jogos, foi elaborada uma lista contendo 9 tópicos destinados à coleta de informações pertinentes ao projeto. A escolha da listagem foi para conseguir comparar melhor as informações entre os jogos analisados.

Tópicos analisados

- **Câmera:**
Forma como a câmera está posicionada, definindo a visão do jogador sobre o jogo.
- **Estilo:**
Escolha artística definida para o jogo.
- **Destaque de personagens vs cenário:**
Aspectos visuais que destacam o personagem do cenário.
- **Cores utilizadas na interface.**
- **Padrões visuais identificados:**
Como formas, cores, texturas e símbolos que se repetem.
- **Formas identificadas nos personagens:**
Formas geométricas que compõem o personagem.
- **Características visuais dos personagens:**
Características de estilo geral dos personagens.
- **Forma de destaque dos elementos em foco:**
Como o jogo informa o que é interativo.
- **Recursos visuais que compõem narrativa:**
Meios de comunicação não-verbal utilizados no jogo.

A partir dos tópicos analisados, foi feito um resumo com os **prós e contras** identificados de cada similar, para fins de analisar de forma sintetizada o que era adequado ser utilizado no desenvolvido dos conceitos visuais, e o que não podia ser utilizado por destoar da pesquisa preliminar feita.

Journey (2012)

Jogo linear, com cenários deslumbrantes, onde o jogador se depara com vários puzzles para poder prosseguir no que parece ser um local devastado/abandonado por uma civilização antiga.

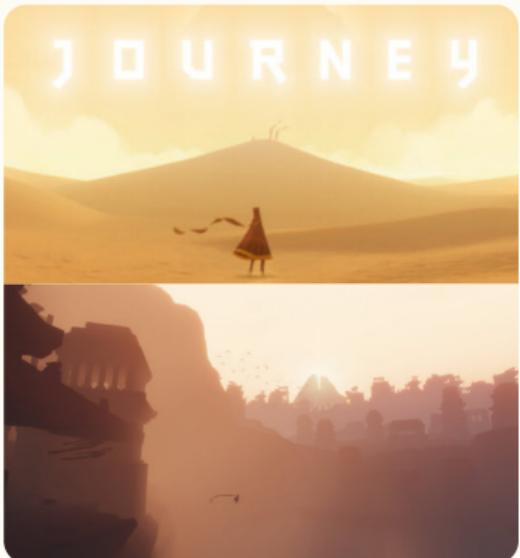


Figura 10 – Personagem e exemplos de cenários em Journey. Fonte: Steam (2025).

- **Câmera:**
3D com câmera livre em terceira pessoa.
- **Estilo:**
Étnico e minimalista.
- **Destaque de personagens vs cenário:**
Contraste de valor e cromático – Personagem mais escuro que o cenário, que por sua vez começa com a paleta próxima a do personagem e vai se distanciando para uma paleta cada vez mais fria.
- **Cores utilizadas na interface:**
Branco.
- **Padrões visuais identificados:**
Estampas étnicas, construções enormes de pedra, areia que lembra o mar e desenhos que lembram hieróglifos compondo pinturas em paredes.
- **Formas identificadas nos personagens:**
Triângulo para o corpo, quadrado para a cabeça, retângulo para o cachecol e triângulos finos para os pés.
- **Características visuais dos personagens:**
Cachecol gigante e vestes leves com movimento.
- **Forma de destaque dos elementos em foco:**
Saturação e brilho.
- **Recursos visuais que compõem narrativa:**
Notas musicais que representam comunicação e murais com histórias do universo do jogo.



Figura 11 – Exemplos de símbolos em Journey. Fonte: Steam (2025).

Prós:

O jogo tem cenários impecáveis fazendo você sentir como se estivesse dentro de um sonho desenterrando uma civilização perdida, a areia muitas vezes parece um rio ou um mar de ouro e é muito recompensador admirar as paisagens que vão surgindo no decorrer das fases.

Contras:

O vermelho utilizado nas vestimentas do personagem, já foi visto como a cor com menos aceitação das pessoas quando se trata de tranquilizá-las (tópico 2.3.2).

Gris (2018)

Experiência emocional-visual. O jogo destaca os sentimentos da personagem principal com cenários que refletem seu estado emocional.

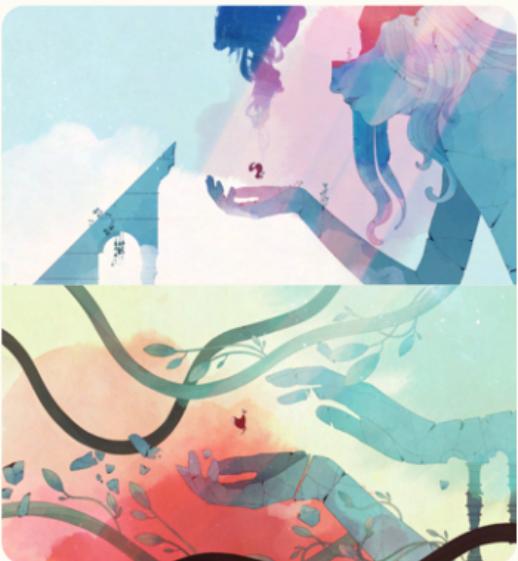


Figura 12 – Personagem e exemplos de cenários em Gris. Fonte: Steam (2025).

- **Câmera:**
2D lateral.
- **Estilo:**
Minimalista, com efeitos de aquarela.
- **Destaque de personagens vs cenário:**
Contraste de valor – A personagem sempre se destaca do cenário por ser uma silhueta preta em contraste com o cenário colorido e monocromático.
- **Cores utilizadas na interface:**
Branco.
- **Padrões visuais identificados:**
Círculos e quadrados brilhantes e minimalistas.
- **Formas identificadas nos personagens:**
Triângulo com um círculo em cima para a cabeça, e dois triângulos muito finos para os pés.
- **Características visuais dos personagens:**
Mãos e pés finos, rosto realista e vestes leves com movimento.
- **Forma de destaque dos elementos em foco:**
Aproximação e contraste com o cenário através de saturação e brilho.
- **Recursos visuais que compõem narrativa:**
Cutsscenes seguidas de alterações cromáticas no cenário do jogo.



Figura 13 – Exemplo de UI em Gris. Fonte: GAME UI DATABASE (2025)

Prós:

Os efeitos de aquarela combinam com a temática sentimental do jogo, além de ser relaxante ver os pigmentos se misturarem e mudarem de cor gradativamente, conforme se avança na jogatina.

Contras:

As vezes é difícil diferenciar o cenário de fundo de locais onde é possível ficar em cima, causando quedas accidentais e frustração.

Stardew Valley (2016)

É um jogo onde herda-se uma fazenda após o falecimento do avô que vivia no campo. A ideia é utilizar a residência para fugir da vida rápida e estressante da cidade grande.



Figura 14 – Exemplos de personagens e cenários em Stardew Valley.
Fonte: Steam (2025).

- **Câmera:**

2D isométrica com *zoom* ajustável.

- **Estilo:**

Pixel art.

- **Destaque de personagens vs cenário:**

Contornos e contraste cromático – Os contornos mais escuros e as cores mais vibrantes destacam os personagens do cenário, que no geral tem contornos mais claros.

- **Cores utilizadas na interface:**

Marrom (simulando madeira), bege e amarelo (simulando ouro).

- **Padrões visuais identificados:**

Molduras de madeira nos elementos da interface.

- **Formas identificadas nos personagens:**

Cabeças redondas e corpos retangulares.

- **Características visuais dos personagens:**

Roupas de campo.

- **Forma de destaque dos elementos em foco:**

Contornos mais escuros e acessibilidade, tudo que não é acessível possui barreiras que impedem o acesso.

- **Recursos visuais que compõem narrativa:**

Cutsscenes, emojis e reações dos personagens (como pulos e pequenas animações).



Figura 15 – Exemplo de personagens e UI em Stardew Valley. Fonte: Steam (2025).

Prós:

A interface é muito bem organizada e intuitiva, não gerando qualquer estresse em jogadores iniciantes. A troca de paleta entre as estações é um ponto extremamente positivo pois proporciona uma renovação da experiência.

Contras:

Cores muito saturadas, o que vai de encontro com a pesquisa sobre cores, apresentada no tópico 2.3.2.

Far Lone Sails (2018)

Com o objetivo de chegar em algum lugar que está muito distante e passando por cenários grandiosos, Far Lone Sails isola o jogador em sua jornada pelo mundo.



Figura 16 – Exemplos de cenários em Far Lone Sails. Fonte: Steam (2025).

- **Câmera:**
2D lateral.
- **Estilo:**
Steampunk minimalista.
- **Destaque de personagens vs cenário:**
Contraste cromático – Personagem com tons quentes e cenário dessaturado e monocromático.
- **Cores utilizadas na interface:**
Branco.
- **Padrões visuais identificados:**
Engrenagens, formas circulares e retangulares, botões e estacas de madeira.
- **Formas identificadas nos personagens:**
Triângulo para o corpo, bola para a cabeça e retângulos para os pés.
- **Características visuais dos personagens:**
vestes leves com movimento que cobrem todo o corpo deixando as pernas de fora.
- **Forma de destaque dos elementos em foco:**
Cor e saturação.
- **Recursos visuais que compõem narrativa:**
Setas, vapor, faíscas e botões brilhantes.



Figura 17 – Elementos interativos e personagem em Far Lone Sails.
Fonte: Steam (2025).

Prós:

Separa bem a área em foco (jogável) da área que o jogador não pode interagir.

Contras:

Contemplar as paisagens é uma das recompensas do jogo, porém o cenário é majoritariamente cinza, o que subtrai emoções que ele poderia evocar do jogador, também sendo percebido como um tom menos agradável (tópico 2.3.2). Além disso o vermelho utilizado nos itens em destaque é um tom altamente estimulante (tópico 2.3.2).

Flower (2009)

Liberdade e natureza, trazendo o jogador como o próprio vento. Coletar pólen e levar para que polinize flores que precisam desse recurso é a proposta do jogo.



Figura 18 – Exemplos de cenários, flores e partículas em Flower. Fonte: Steam (2025).

- **Câmera:**
3D com câmera livre em primeira pessoa.
- **Estilo:**
Ambientes naturais e minimalistas.
- **Destaque de personagens vs cenário:**
Jogo em primeira pessoa, não possui personagens.
- **Cores utilizadas na interface:**
Branco (utilizado apenas nos créditos, no fim da jogatina).
- **Padrões visuais identificados:**
Muitas áreas verdes, pétalas, pólen brilhante e flores.
- **Formas identificadas nos personagens:**
Não há personagens.
- **Características visuais dos personagens:**
Não há personagens.
- **Forma de destaque dos elementos em foco:**
Variação de cor (mais saturado) e brilho (mais claro).
- **Recursos visuais que compõem narrativa:**
contraste da cidade cinza com prados cheio de cores e animações especiais como recompensa por alcançar um objetivo.



Figura 19 – Exemplo de cenário noturno e partículas em Flower. Fonte: Steam (2025).

Prós:

Grandes áreas verdes (tópico 2.3.2) que fazem com que o jogador se sinta o próprio vento ao ar livre. As pétalas voando também são um bom adicional e contribuem com a sensação de liberdade e refrescância.

Contras:

Pouca biodiversidade, seria mais interessante se o cenário fosse mais rico (tópico 2.3.2) e tivesse mais opções de biomas para o jogador explorar.

Monument Valley (2014)

Jogo de quebra-cabeça, onde a história vai sendo contada ao longo das fases, descrevendo a relação da protagonista com outro ser e trazendo algumas descrições visuais de coisas que aconteceram no passado.



Figura 20 – Exemplos de cenários, formas e símbolos em Monument Valley. Fonte: Steam (2025).

- **Câmera:**

Vista isométrica com geometria impossível.
Câmera fixa para garantir a coerência das ilusões visuais.

- **Estilo:**

Polygonal e minimalista.

- **Destaque de personagens vs cenário:**

Contraste cromático - A personagem não tem cor enquanto o cenário tem.

- **Cores utilizadas na interface:**

Branco.

- **Padrões visuais identificados:**

Cubos, círculos e cones.

- **Formas identificadas nos personagens:**

Corpo triangular com pernas finas e retangulares e círculo para a cabeça com cone em cima.

- **Características visuais dos personagens:**

Formas rígidas sem movimento, olhos grandes e cabeça com a mesma proporção do corpo.

- **Forma de destaque dos elementos em foco:**

Brilho e contraste

- **Recursos visuais que compõem narrativa:**

Retângulos e quadrados com estampas retangulares e circulares.



Figura 21 – Protagonista de Monument Valley. Fonte: Steam (2025).

Prós:

O jogo aplicou muito bem o conceito de minimalista, fazendo cenários e personagens interessantes apenas com formas geométricas, remetendo a outras culturas.

Contras:

Nenhum identificado. Mesmo em algumas fases sendo difícil reconhecer qual o elemento interativo, nesse caso foi proposital por ser parte da proposta do jogo (quebra-cabeça).

Islanders (2019)

Jogo de estratégia onde o objetivo é conseguir criar uma cidade aos poucos, posicionando as edificações e maquinários nos pontos que mais trarão benefícios.



Figura 22 – Exemplos de cenários e UI em Islanders. Fonte: Steam (2025).

- **Câmera:**
3D isométrica fixa.
- **Estilo:**
Poligonal e minimalista.
- **Destaque de personagens vs cenário:**
Não há personagens.
- **Cores utilizadas na interface:**
Branco, cinza, amarelo e laranja. Com ícones coloridos utilizando tons de vermelho, marrom, verde, laranja e azul.
- **Padrões visuais identificados:**
Trapézios e cones retangulares.
- **Formas identificadas nos personagens:**
Não há personagens.
- **Características visuais dos personagens:**
Não há personagens.
- **Forma de destaque dos elementos em foco:**
Os edifícios se destacam pela cor. Por exemplo quando o bioma é majoritariamente verde, os edifícios tem o teto ou alguma estampa de outra cor mais vibrante.
- **Recursos visuais que compõem narrativa:**
Torres e edifícios retangulares e trapezoides com características étnicas.



Figura 23 – Exemplos de cenário no inverno em Islanders. Fonte: Steam (2025).

Prós:

O jogo consegue empilhar em uma ilha vários tipos de construções sem poluir visualmente o jogador. Mesmo com o uso de vermelhos saturados em edifícios, seus efeitos negativos são amenizados pela grande área verde ao redor, fazendo eles parecerem flores por conta da câmera distante.

Contras:

Não identificado.

Fishing Life (2019)

Jogo de pesca e navegação, explorando o oceano em busca de peixes para depois vendê-los e poder comprar novos equipamentos ou levar para seu aquário pessoal.



Figura 24 – Personagem e exemplos de cenários, UI e partículas em Fishing Life. Fonte: Google imagens (2025).

- **Câmera:**
2D lateral com rolagem.
- **Estilo:**
Minimalista misturando 2D e 3D.
- **Destaque de personagens vs cenário:**
Contraste de valor – O personagem é muito mais escuro que o cenário, deixando sua silhueta em destaque.
- **Cores utilizadas na interface:**
Branco.
- **Padrões visuais identificados:**
Losangos e formas triangulares.
- **Formas identificadas nos personagens:**
Cabeça redonda e corpo retangular.
- **Características visuais dos personagens:**
Jaqueta e vara de pesca.
- **Forma de destaque dos elementos em foco:**
Cor e saturação.
- **Recursos visuais que compõem narrativa:**
Ícones de peixes e que remetem a pescaria.



Figura 25 – Exemplos de UI e animais em Fishing Life. Fonte: Google imagens (2025).

Prós:

Animações fluídas e partículas com formas losangulares agradáveis de se ver, presença de degradês e paleta de cores relaxante (tópico 2.3.2) que muda gradativamente acompanhando a passagem do dia. A interface minimalista tem um bom contraste com o fundo e ícones que se conectam com a temática do jogo.

Contras:

Alguns menus parecem básicos comparado a interface da tela principal jogável.

Meus 49 dias com células (2017)

O jogador define as atividades semanais de uma jovem célula ao longo de 49 dias para que ela cresça saudável e então descobrir o que ela se tornou.



Figura 26 – Personagem e exemplos de cenários e UI em Meus 49 dias com células. Fonte: Google imagens (2025).

- **Câmera:**
2D fixa.
- **Estilo:**
Fofu.
- **Destaque de personagens vs cenário:**
Contraste cromático – O personagem se destaca por ser uma massa branca com contorno escuro em um cenário com cor e sem contornos.
- **Cores utilizadas na interface:**
Bege, amarelo, rosa, branco e azul.
- **Padrões visuais identificados:**
Estética que lembra um calendário ou uma agenda.
- **Formas identificadas nos personagens:**
Circulares sem cantos afiados.
- **Características visuais dos personagens:**
Corpo Circular grande com pequenas formas arredondadas para os braços e pés, olhos sempre cerrados e bochechas coradas.
- **Forma de destaque dos elementos em foco:**
Contornos mais escuros.
- **Recursos visuais que compõem narrativa:**
Balões que indicam as emoções do personagem.



Figura 27 – Exemplos de cenários, UI e personagens em Meus 49 dias com células. Fonte: Google imagens (2025).

Prós:

O estilo fofo e em tons pasteis se adequam bastante ao conceito do jogo. O balanceamento entre cores saturadas e dessaturadas também é um ponto positivo.

Contras:

Não identificado.

Penguin Isle (2019)

Manutenção de uma cidade de pinguins, com o objetivo de adquirir novos itens para que a ilha cresça e mais pinguins possam residir nela.



Figura 28 – Cenário e personagens em Penguin Isle. Fonte: Google imagens (2025).

- **Câmera:**
Vista isométrica fixa.
- **Estilo:**
Poligonal e minimalista.
- **Destaque de personagens vs cenário:**
Contraste de valor – Com cenário mais claro e pinguins escuros em algumas partes do corpo.
- **Cores utilizadas na interface:**
Branco, amarelo e rosa.
- **Padrões visuais identificados:**
Não identificado.
- **Formas identificadas nos personagens:**
Pinguins com corpos retangulares com a cabeça circular e triângulos pequenos para os bicos.
- **Características visuais dos personagens:**
Pinguins que usam chapéus e roupas para diferentes funções.
- **Forma de destaque dos elementos em foco:**
Cor e saturação (mais saturado).
- **Recursos visuais que compõem narrativa:**
Não identificado.



Figura 29 – Exemplo de personagem e flora em Penguin Isle. Fonte: Google imagens (2025).

Prós:

Bom contraste dos personagens e áreas interativas com o resto do cenário (neve e oceano) e paleta de cores em tons de azul relaxante (tópico 2.3.2).

Contras:

Interface confusa para um jogador iniciante, fazendo com que ele tenha que explorá-la para saber o que é cada coisa (caso tenha pulado o tutorial).

2.4.2 Grupos focais

Foram realizadas sessões com grupos focais, compostos por pessoas que tinham idade e gênero próximos aos da persona definida por Oliveira (quadro 1 e figura 30) e passaram parte de sua trajetória estudantil no período pandêmico. Esse método foi escolhido para ser possível entender as razões por trás das respostas e nuances que não seriam possíveis por meio de formulários.

Resumo da persona:

Sara (nome fictício) tem 21 anos, é universitária, artista amadora, mora com os pais e joga com os amigos do ensino médio no tempo livre. Esses jogos podem ser de PC, celular ou analógicos, dependendo da situação.

Não tem consoles dedicados em casa por serem caros demais. Infelizmente foi afetada pela pandemia e sente que algo mudou desde lá.

Teme pela própria saúde por já possuir rinite alérgica.

Plataformas favoritas: Discord, Instagram e Tiktok.

Jogos favoritos: *Gris*, *Minecraft*, *Sky* e *Detetive*.

Quadro 1 – Persona e resumo do jogo. Fonte: Oliveira (2025), adaptado pela autora.

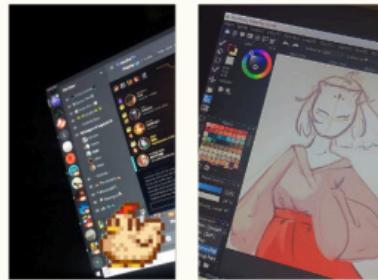


Figura 30 – Painel semântico da persona. Fonte: Oliveira (2025).

Pergunta 1 – Que culturas e mitologias te remetem a um espaço de paz?

- **Compilado das respostas do grupo 1:**

Os templos do ar (*Avatar: a lenda de Aang*), locais frios como na mitologia nórdica e o universo do jogo *Sky*.

- **Compilado das respostas do grupo 2:**

Campos abertos e culturas com música, com flautas e algo meio medieval/campestre ou que lembre o Japão feudal. Talvez algo meio chinês e espiritual.

O grupo 1 foi composto por 5 pessoas com idades entre 19 e 21 anos e o grupo 2 foi composto por 2 pessoas, uma com 21 e a outra com 26 anos.

Para ambos os grupos foi introduzida a ideia de como é esperado que as pessoas se sintam ao jogar o jogo que está sendo desenvolvido. Após essa introdução, foram feitas 2 perguntas para guiar a discussão.

Pergunta 2 – Se você pudesse fugir para algum lugar, para onde seria?

- **Compilado das respostas do grupo 1:**

Um dos participantes comentou que, se pudesse, fugiria para um lugar com a mitologia celta, cercado de árvores. Os jogos *Gris* e *Neva* foram comentados como boas referências, pois foram jogos que remeteram à tranquilidade para os participantes.

- **Compilado das respostas do grupo 2:**

Lugares com o clima temperado, um pôr do sol bonito, céu azulzinho sem nuvens e um vento

"geladinho" soprando. Citaram o filme *Moana* como um exemplo negativo, remetendo a algo mais agitado por conta do sol e calor, com as cenas mais tranquilas à noite justamente por não ter o sol.

"Acho o filme *Irmão Urso* lindo, com áreas montanhosas e uma arte linda de *background*. Tem uma cena que eu amo com um gelo lindo." Também associam algo mais campestre a tranquilidade e adoram ficar explorando o mundo dos jogos que jogam e serem recompensados por isso. Um dos entrevistados comentou que seu filme favorito é *Princesa Mononoke*, que tem bastante floresta e espíritos, e achou relacionado à temática.

2.5 ANÁLISE DE DADOS

Análise dos dados coletados nos jogos

Quase todos os jogos analisados tem um visual **minimalista, reduzindo ruídos visuais desnecessários para a compreensão da história e jogabilidade**. No geral a separação entre cenário e personagem é feita por contraste de valor e saturação. Sendo predominante o destaque através da saturação, onde o personagem é consideravelmente mais saturado que o fundo, ou o oposto. Alguns jogos também utilizam contornos escuros nos personagens e itens interativos.

Quanto às formas usadas nos personagens, os seguintes padrões foram identificados:



- **Corpo triangular, círculo para a cabeça e dois triângulos muito finos para os pés.** Na linguagem das formas, essa configuração indica um personagem benéfico e dinâmico. Com a base larga do triângulo sugerindo estabilidade;
- Outra variação é com um **cone como chapéu**, indicando inteligência e poderes mágicos;
- Padrão parecido com o anterior, mas agora com **retângulos finos para os pés**, trazendo mais estabilidade para o personagem sem perder a delicadeza;
- Corpo triangular com triângulos finos para os pés se repetindo, porém com **uma forma retangular para a cabeça**, o que indica um personagem sábio, sem perder seu dinamismo e forma retangular mais longa para o cachecol, conferindo mais dinamismo e movimento à silhueta;



- Variação com **trapézio para a cabeça e pés mais alongados**, conferindo mais feminilidade, sem perder o movimento;

- **Cabeça redonda e corpo retangular.** Indicando um personagem benéfico, simpático, robusto, forte e confiável;

- **Corpo circular**, indicando um personagem amigável e benéfico;

- **Corpos retangulares** simbolizando força e confiabilidade com a cabeça circular para indicar inocência.

No geral, a maioria dos personagens analisados usavam vestes longas triangulares, com o corpo quase completamente coberto, restando a cabeça e os pés expostos. A maioria seguiu um padrão de **formas circulares para a cabeça com triângulos finos para os pés**.

Pontos positivos identificados

- Alteração gradual de cor entre fases
- Trocas sazonais das cores e objetos no cenário como forma de renovação da experiência.
- Boa separação entre personagens, objetos interativos e cenário de fundo.
- Partículas na cena (como folhas ou poeira), sejam carregadas pelo vento ou resultantes de alguma ação ou acontecimento dentro da história agregando à narrativa.
- Cenários e personagens cativantes e com significado.
- Ícones do jogo minimalistas sem obstruir o cenário ou idealizados para o universo dele.
- Paleta de cores relaxante, com tons frios ou pastéis.

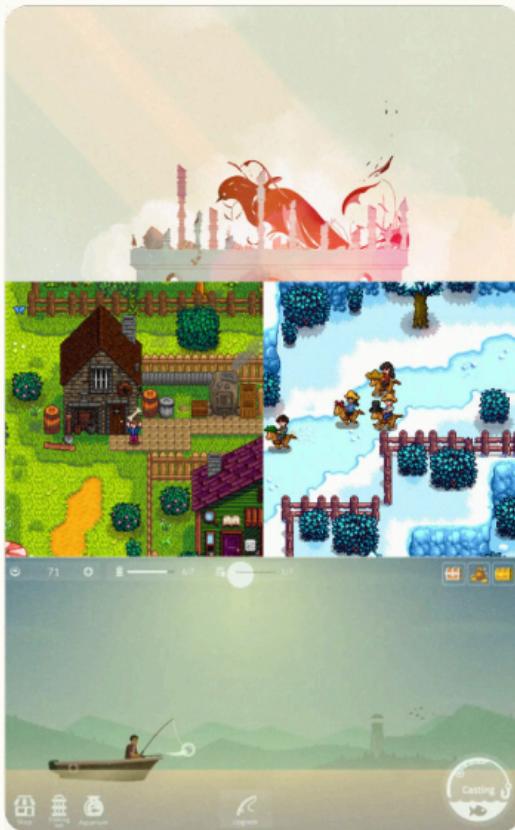


Figura 31 – Exemplificações dos pontos positivos. Fonte: Steam (2025).

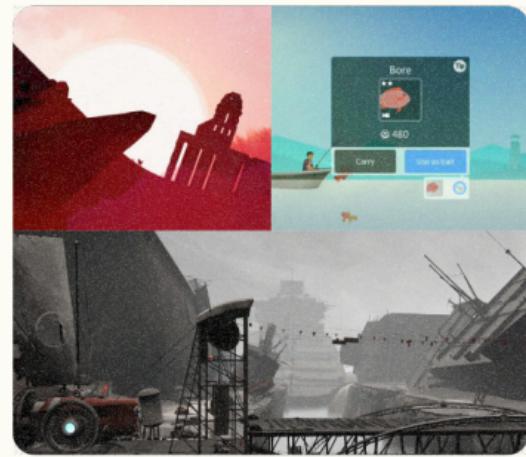


Figura 32 – Exemplificações dos pontos negativos. Fonte: Steam (2025).

Pontos negativos identificados

- Recompensas visuais cromaticamente desinteressantes;
- Falta de destaque em elementos interativos;
- Interfaces básicas ou confusas;
- Uso de cores saturadas ou de vermelhos e cinzas (tópico 2.3.2) sem um bom balanceamento.

Análise dos dados coletados com os grupos focais

Ambos os grupos entrevistados mostraram preferência por campos abertos, com árvores e montanhas ao redor e clima temperado (com um “vento geladinho” e um clima “friozinho”), o que dialoga com o que já foi visto no tópico 2.3.2 do projeto. No geral, ninguém citou climas tropicais e mais quentes, com um dos entrevistados dizendo diretamente que não apreciava esse tipo de clima, reconhecendo-o como algo mais agitado.

Os entrevistados associaram uma vida pacífica a um ambiente situado no passado, com uma cultura que valorize a música e uma arquitetura medieval ou feudal, não demonstrando uma preferência explícita por um contexto ocidental ou oriental, com ambos

sendo citados.

A possibilidade de ter recompensas à parte para os jogadores que se empenham na exploração do cenário foi uma questão levantada, demonstrando a necessidade de haver múltiplos ambientes, áreas interativas e recompensas escondidas ao longo do mapa.

Apesar de suas diferenças culturais e regionais, as mitologias comentadas (nórdica, celta, japonesa e chinesa) compartilham várias semelhanças, dentre elas:



- **Conexão com a natureza:** árvores, rios, animais e fenômenos climáticos têm papel sagrado e simbólico, estando diretamente ligados à divindades.



- **Politeístas:** múltiplos deuses e deusas com diferentes papéis e atributos que governam aspectos da vida, da natureza e do cosmos.



- **Práticas ritualísticas ancestrais:** que buscam estabelecer contato com seus deuses ou o mundo espiritual por meio de rituais como danças, cânticos, oferendas, festivais e orações.



- **Humanização dos deuses:** os deuses costumam apresentar características antropomórficas, com emoções, conflitos e virtudes humanas, o que facilita conexões simbólicas para ajudar na compreensão do mundo e da condição humana.



- **Temas éticos e morais:** apesar das diferenças, há princípios e ensinamentos sobre coragem, lealdade, honra, sabedoria e equilíbrio presentes nas histórias e nos papéis dos deuses.

Essas características em comum serviram de inspiração direta para aprofundar visualmente a história e mitologia do mundo, enriquecendo a narrativa.

Figuras 33, 34, 35, 36 e 37 – representações visuais de semelhanças entre as mitologias. Fonte: Freepik (2025), adaptado pela autora.

Os participantes apontaram algumas mídias que julgaram como referências positivas para o desenvolvimento da personagem e do universo do jogo. Essas indicações foram levadas em consideração durante a concepção dos painéis semânticos da etapa seguinte.



Figura 38 – Da esquerda para a direita: *Sky*, *Irmão urso*, *Princesa monoke*, *Gris*, *Neva* e *Avatar: a lenda de Aang*. Fonte: Google imagens (2025).

Com base nesses critérios foram desenvolvidos painéis semânticos para cada elemento do jogo.

2.6.1 Protagonista

O painel semântico da personagem foi separado em 3 categorias que precisavam de mais atenção para o desenvolvimento completo da personagem, sendo elas:

- **Aparência:**

Personagens com roupas leves, confortáveis, redondos, visualmente amigáveis e com o corpo triangular. Que oferecem a sensação de dinamismo e estabilidade.

- **Ofício:**

Flores e objetos de jardinagem para inspiração de possíveis roupas e ferramentas.

- **Personalidade:**

Personagens reconhecidos por serem amigáveis e alegres.

2.6 CRIATIVIDADE

Todas as referências de estética foram selecionadas com base nos componentes do problema (tópico 2.3), na análise de dados (tópico 2.5) e no *briefing* (p.8) definido por Oliveira (2025).

Em sua pesquisa, OLIVEIRA definiu cinco tópicos para contrapor os componentes do problema, que são:

1. Conexão com a comunidade
2. Sensação de segurança
3. Contato com o ar livre
4. Desenvolvimento financeiro
5. Possibilidade de ver e se conectar com personagens que são parentes e amigos.

- **Aparência:** coleta flores para produzir velas, toca flauta para as flores crescerem e viaja procurando novas espécies de flores;



- **Ofício:** Entregadora de flores com recados e artesã de velas;



- **Personalidade:** Calma, inteligente, alegre, esperançosa e confiante.



Figura 39 – Da esquerda para a direita: referências para a aparência, referências para o ofício e referências de personalidade. Fonte: Google imagens e Pinterest (2025).

2.6.2 Cenário

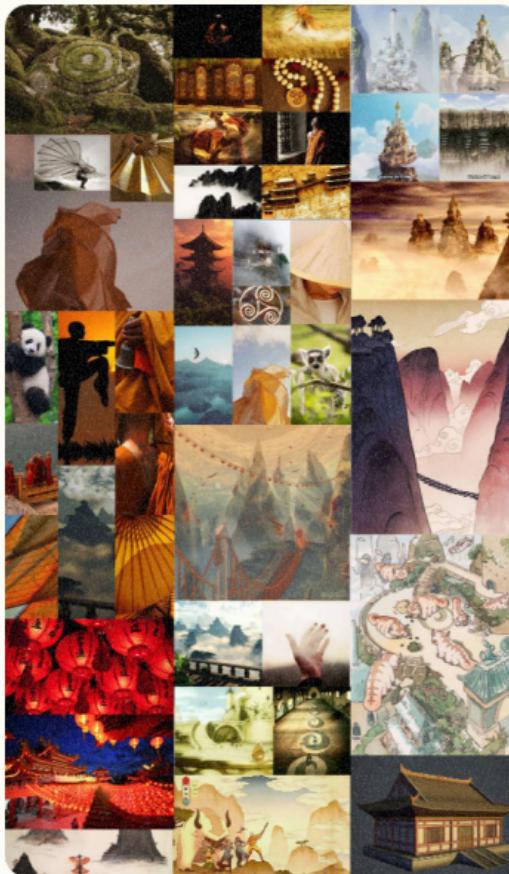
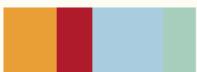
Os painéis para a construção do mundo do jogo foram organizados em 6 categorias, agrupando as características semelhantes coletadas com os grupos focais e pesquisas preliminares, para facilitar a análise e a compreensão do conteúdo.

Categoria 1

- Templos do ar;
- Cultura chinesa;
- Vento geladinho;
- Espiritual.

Paleta identificada

Tons alaranjados com toques de vermelho, azul e um pouco de verde da vegetação.



Características

- Montanhas;
- Ambientes abertos ventilados;
- Templos que se fundem com o cenário;
- Nuvens, representação gráfica do ar e neblina suave;
- Tecidos leves e decorações que balançam com o vento;
- Equipamentos que permitem planar;
- Referências estéticas budistas;
- Cultura que valoriza a meditação, acolhimento, equilíbrio e conexão com a natureza;
- Arcos e padrões espiralados.

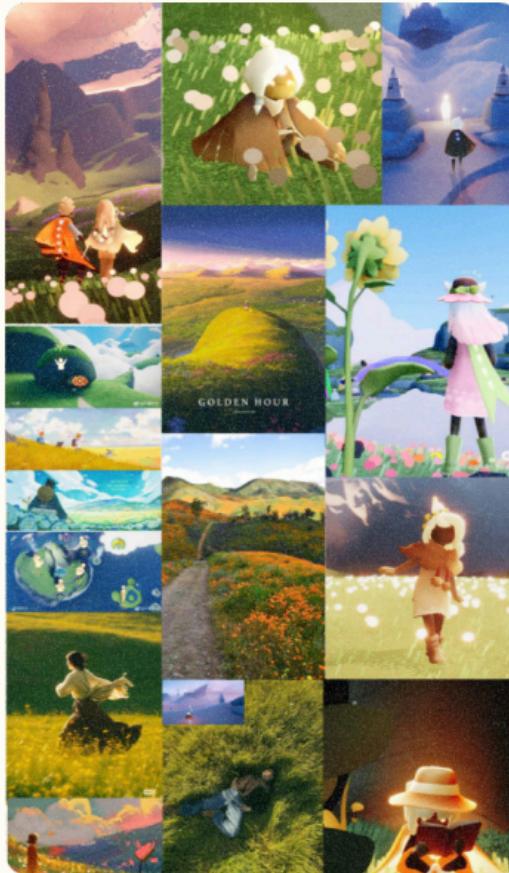
Figura 40 – Painel semântico com conjunto de elementos citados pelos entrevistados. Fonte: Google imagens e Pinterest (2025).

Categoria 2

- *Sky*;
- Campos abertos;
- Clima temperado.

Paleta identificada

Presença forte do verde, seguido por azul, laranja e pitadas de amarelo.



Características

- Montanhas de fundo;
- Céu aberto com nuvens;
- Grama alta e biodiversidade;
- Tecidos leves que balançam com o vento;
- Mudança de paleta de cores entre estações;
- Pétalas brilhantes voando com o vento.

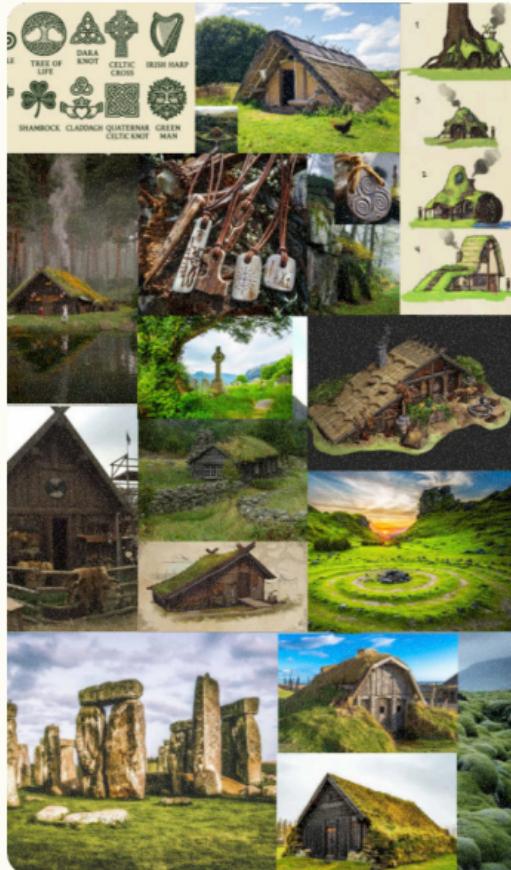
Figura 41 – Painel semântico com conjunto de elementos citados pelos entrevistados. Fonte: Google imagens e Pinterest (2025).

Categoria 3

- Arquitetura e símbolos da cultura nórdica e celta;
- Locais frios.

Paleta identificada

Paleta de cores fria, com muito verde, tons terrosos e azul



Características

- Casas de turfa (habitações com a vegetação nativa crescendo no telhado);
- Colinas;
- Áreas amplas com vegetação rasteira;
- Céu nublado.

Figura 42 – Painel semântico com conjunto de elementos citados pelos entrevistados. Fonte: Google imagens e Pinterest (2025).

Categoria 4

- Gris;
- Neva;
- Vento geladinho.

Paleta identificada

- Fases que mudam de cores gradativamente (azul, verde, magenta e amarelo);
- Artes de capa com presença forte da cor azul.



Características

- Mudança de cores entre fases;
- Tecidos leves que voam com facilidade;
- Representação visual de sons;
- Montanhas e árvores gigantes;
- vegetação com as formas triangulares e retangulares.

Figura 43 – Painel semântico com referências dos jogos Gris e Neva citados pelos entrevistados. Fonte: Google imagens e Pinterest (2025).

Categoria 5

- *Irmão urso;*
- Clima temperado;
- Espiritual.

Paleta identificada

Forte presença do verde, azul e tons terrosos.



Características

- Noroeste do pacífico (clima temperado);
- Estações do ano bem definidas com mudança de paleta de cores;
- Tecidos de pele para aquecer;
- Montanhas com neve;
- Florestas com árvores gigantes e pedras cobertas de musgo;
- Totens feitos de madeira.

Figura 44 – Painel semântico com conjunto de elementos citados pelos entrevistados. Fonte: Google imagens e Pinterest (2025).

Categoria 6

- *Princesa Mononoke*;
- Cultura japonesa.

Paleta identificada

Paleta de cores com muito verde, azul, um pouco de amarelo e pontos focais vermelhos



Características

- Templos integrados a natureza;
- Escadarias com portais e estátuas;
- Colinas;
- Biodiversidade;
- Espíritos representados com formas arredondadas irregulares;
- Áreas amplas com vegetação rasteira.

Figura 45 – Painel semântico com conjunto de elementos citados pelos entrevistados. Fonte: Google imagens e Pinterest (2025).



Características que se repetem entre as referências coletadas:

- Elementos em destaque: Ar e terra;
- Campos abertos com flores diversas;
- Montanhas ao fundo e colinas;
- Céu azul com nuvens;
- Representação visual de sons ou vento soprando;
- Tecidos leves que voam facilmente com o vento;
- Habitações que se fundem com o cenário/vegetação;
- Cores que aparecem com frequência: Verde, azul e tons terrosos.

2.7 MATERIAIS E TECNOLOGIA

- **Programa:** Clip Studio Paint;
- **Equipamento:** computador com mesa digitalizadora.

O software escolhido para a elaboração da parte visual do jogo foi o Clip Studio Paint, tanto pela familiaridade com a ferramenta quanto pelo estilo escolhido para o jogo (ilustração 2D). Um estilo pensado foi o de pixel art, mas, além da não familiaridade com ele e qualquer programa que trabalhe bem esse estilo, o estilo 2D traz a possibilidade de abordar melhor as formas arredondadas sem cantos afiados.

Foram usados caderno, grafite e borracha para a elaboração de rascunhos com ideias para personagens, casas, objetos, UI e tipos de cenários. As opções

selecionadas posteriormente passaram por uma etapa de refinamento no Clip Studio Paint.



Figura 46 – Logo do Clip Studio Paint. Fonte: Google imagens (2025).



Figura 47 – Modelo de mesa digitalizadora utilizada (Xp-Pen Deco Pro Medium). Fonte: Google imagens (2025).

e marcante. As formas exploradas buscam responder com clareza perguntas como “quem é esse personagem?”, “o que ele faz?” e “qual é a sua personalidade?”.

Tocar uma flauta mágica, coletar flores e ser uma artesã de velas foram características fundamentais para orientar os estudos iniciais, que foram realizados a partir dos painéis semânticos desenvolvidos.

2.8 EXPERIMENTAÇÃO

A protagonista teve um desenvolvimento mais detalhado do que os outros elementos, devido à sua importância no jogo onde ela representa o jogador dentro da narrativa. Além disso, é essencial que o cenário e a interface dialoguem bem com sua linguagem visual.

2.8.1 Protagonista

O *design* da personagem principal foi desenvolvido durante a disciplina de Design de personagens (2025.1), ministrada pelo Prof. Dr. Natal Chicca. Inicialmente foi feita uma exploração de silhuetas a partir dos painéis semânticos, técnica utilizada na indústria de jogos para garantir que o personagem seja reconhecível



A comunicação intuitiva de formas torna-se uma ferramenta muito poderosa no character design e concept art em geral. Contraste em forma e proporção irá criar personagens facilmente distinguíveis e fáceis de comunicarem uma ideia básica. A maioria dos personagens famosos têm silhuetas muito particulares e distintas, que não apenas são fáceis de ler, mas também de impedir que sejam confundidos com outros personagens, assim como a letra A não é confundida com a letra B ou vice-versa. (Pizarro, 2015, p. 21)

Explorações iniciais



Adicionado as características descritas para a personagem, foram explorados os conjuntos de formas identificados nos jogos similares, onde predominavam formas triangulares para o torço. Para equilibrar o uso dos triângulos, a maioria das explorações contou com formas retangulares e redondas, deixando as silhuetas com um aspecto mais confiável e trazendo à tona a natureza benéfica da personagem.



Figura 48 – Exploração inicial de silhuetas para a protagonista. Fonte: A autora (2025).

Considerações adicionais sobre as explorações:

- Algumas propostas mimetizaram a forma de uma vela acesa para reforçar o ofício da protagonista como artesã de velas;
- A flauta mágica foi reinterpretada com dimensões exageradas em alguns estudos, aproximando sua silhueta da de um cajado e conferindo destaque ao objeto. Como dito por Solarski:

Mudanças de ângulo que são muito sutis tendem a desaparecer completamente quando vistas em uma resolução pequena. Por isso, é importante exagerar elementos da silhueta para fins de interesse visual e clareza.
(Solarski, 2012, p.199, tradução própria).

Explorações adicionais e esboços de silhuetas

Para facilitar a compreensão dos entrevistados, as silhuetas foram transformadas em esboços mais detalhados.



Figura 49 – Refinamento de silhuetas. Fonte: A autora (2025).

2.8.2 Velaria e arredores

As alternativas refletem a diversidade de ambientes representados nos painéis semânticos (tópico 2.6.2), levando em consideração a pesquisa preliminar (tópico 2.3.2).



Figura 50 – Exploração da velaria triangular. Fonte: A autora (2025).



Figura 51 – Exploração da velaria em arco. Fonte: A autora (2025).

Sobre as explorações

Como nas referências analisadas aparecem campos locais ao ar livre, foram exploradas casas de turfa como habitações recorrentes no universo do jogo. Essa escolha amplia as possibilidades para trabalhar com grandes áreas verdes e biodiversidade.

Formas com cantos arredondados foram utilizadas por transmitir a sensação de paz e segurança, fundamental para a persona estudada que necessita de um ambiente acolhedor e seguro.



Figura 52 – Exploração dos arredores da velaria (vale). Fonte: A autora (2025).



Figura 53 – Exploração dos arredores da velaria e casa próximas no pé de uma montanha (vale). Fonte: A autora (2025).

Os templos do ar serviram de inspiração durante as explorações, pela frequência com que foram mencionados pelos participantes. Porém a quantidade de menções a esse local contrasta com a quantidade de informações disponíveis sobre esses espaços. Durante a pesquisa, foram encontradas poucas imagens, predominando vistas distantes e artes conceituais.

O principal motivo para a recorrência das citações está provavelmente relacionado à cultura dos “monges do ar”, que é amplamente discutida ao longo da série, levando as pessoas a idealizarem como seriam esses espaços. Como destaca Jenkins (2006, p. 28), a convergência midiática possibilita que cada indivíduo construa sua própria mitologia pessoal, partindo de fragmentos e referências retirados do fluxo midiático e seu cotidiano. Assim, mesmo quando o que for apresentado nas obras originais for pouco detalhado, esses fragmentos simbólicos servem de base para processos criativos, permitindo que o usuário atribua sentidos e se conecte imaginativamente com os cenários propostos.

Outra opção explorada foi a velaria se destacar apresentando um formato inspirado em um animal de estimação. O objetivo foi observar a reação dos participantes diante dessa alternativa e saber a opinião deles sobre a possibilidade de ter um mascote no jogo.



Figura 54 – Referências encontradas dos templos do ar. Fonte: Google imagens e Pinterest (2025).



Figura 55 – Exploração da velaria na montanha, parecida com um templo oriental. Fonte: A autora (2025).

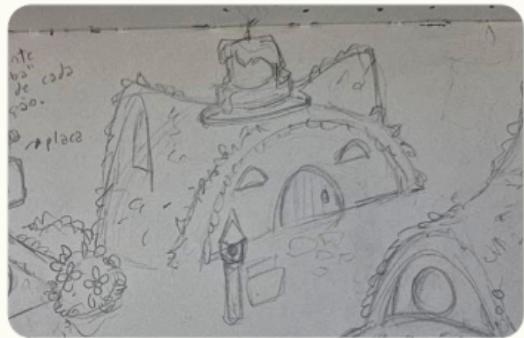


Figura 56 – Exploração da velaria em um formato que mimetiza um gato. Fonte: A autora (2025).

“Você gostaria de ter um mascote no jogo? Se sim, qual?”

Todos os participantes consultados responderam afirmativamente e mencionaram os seguintes mascotes:

- Urso grande e fofo;
- Raposa;
- Coelho;
- Coruja.

2.8.3 Mascotes

O *design* do mascote também foi desenvolvido durante a disciplina de Design de personagens (2025.1), ministrada pelo Prof. Dr. Natal Chicca.

Foram realizadas explorações de mascotes motivadas pelo estudo recente de Na e Dong (2023), que mostra que interagir com um animal de estimação virtual (que tenha necessariamente imagem e som) pode reduzir significativamente o estresse mental, promovendo emoções positivas nas pessoas.

A partir desse dado, foi levada a seguinte questão aos participantes:



Figura 57 – Exploração inicial dos mascotes citados pelos entrevistados.
Fonte: A autora (2025).

2.8.4 UI

Foram feitas explorações iniciais para a interface do usuário (UI) para pre-visualizar como os visuais desenvolvidos ficariam junto a uma UI. essas explorações foram feitas apartir dos seguintes aspectos observados nos jogos similares:

- **Visual minimalista**, com o objetivo de minimizar ruídos visuais que possam comprometer tanto a compreensão narrativa quanto a experiência da jogatina;
- **Ícones customizados**, concebidos de modo a dialogar diretamente com o universo ficcional do jogo.



Figura 58 – Ideias e explorações iniciais para a UI do jogo.
Fonte: A autora (2025).

Velas

Fundamentais tanto para a mecânica quanto para o desenvolvimento narrativo do jogo. A inclusão de uma ampla variedade de tipos de velas possibilita ao jogador experimentar diferentes composições, sendo essencial para garantir o avanço consistente da jogatina e estimular a curiosidade e o engajamento do público.

2.8.5 Objetos e adereços importantes

Necessitam existir em grande variedade, para evitar repetitividade e incentivar a exploração e o desejo por descobertas do jogador.

Devido ao cronograma para entrega do projeto, os estudos iniciais concentraram-se exclusivamente nas velas com o objetivo de possibilitar a visualização da interação da personagem com esse elemento e com isso complementar o desenvolvimento do seu design. Esses estudos permaneceram restritos à etapa de experimentação, no entanto, há previsão de desenvolvimento visual futuro.

Flores

Como as velas, as flores desempenham papel vital na dinâmica do jogo. Deve ter uma quantidade grande de espécies para com isso aumentar as possibilidades de combinações das velas e buquês.

Cartas

Considerando a inclusão de entregas especiais de cartas como parte da dinâmica do jogo, torna-se relevante desenvolvê-las para que se adequem a linguagem visual estabelecida, assegurando unidade estética e contribuindo para a imersão do jogador.



Pensamentos e considerações sobre as explorações para as velas:

As explorações realizadas para o design das velas, contemplaram diferentes formatos e tipos, com o intuito de investigar alternativas estéticas e funcionais. Ainda permanece em aberto a definição exata de como as velas serão implementadas em termos de mecânica e narrativa. No entanto, está sendo considerado que consigam evocar sensações e memórias nos personagens por meio de seus aromas, apresentando características mágicas e abrigando em seu interior “pequenos mundos”, como representações de lembranças, lugares e estações do ano. Isso amplia o potencial narrativo e emocional desses objetos dentro do universo ficcional desenvolvido.

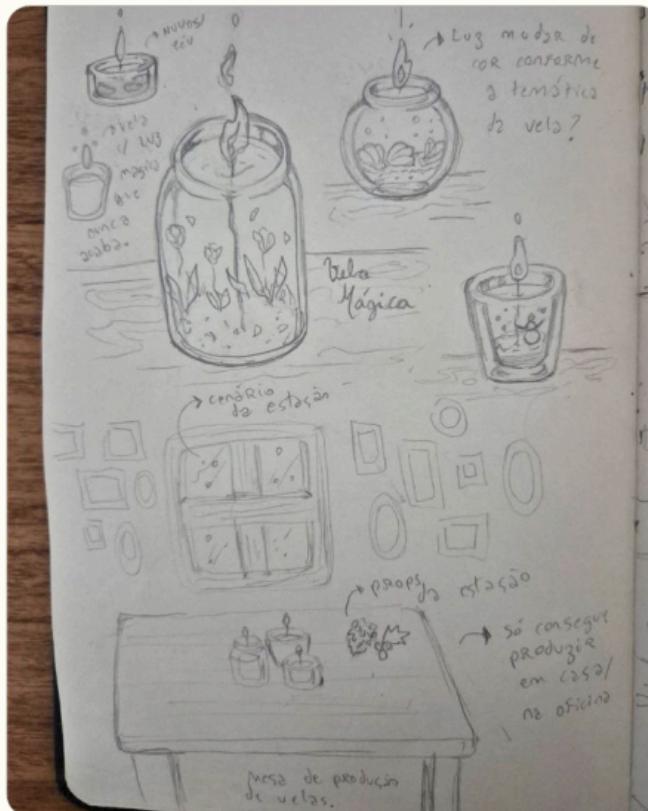


Figura 59 – Ideias e explorações iniciais para as velas e bancada de produção.
Fonte: A autora (2025).

Dessa forma, as seguintes opções prosseguiram para serem apresentadas aos grupos focais:

2.9 MODELO

2.9.1 Protagonista

Das silhuetas inicialmente exploradas, duas foram descartadas. A primeira foi excluída em razão de remeter à silhueta de um cavaleiro, o que não corresponde ao conceito pretendido para a personagem. A segunda, além de ter muitas formas pontudas, era confusa e não apresentava uma comunicação visual eficiente e acessível.



Figura 60 –
Explorações
descartadas.
Fonte: A autora
(2025).



Figura 61 – Explorações (um pouco mais refinadas) levadas para análise dos entrevistados. Fonte: A autora (2025).

2.9.2 Velaria e arredores

Esses foram os modelos para a velaria refinados a partir dos rascunhos da fase de experimentação. O objetivo dessa etapa foi transmitir a ideia de um espaço dedicado à produção de velas aromáticas, caracterizado pela presença de flores e pela ambientação marcada por velas e iluminação proveniente do fogo nos arredores da construção. Também foi realizado o refinamento dos tipos de terreno que poderiam abrigar esse estabelecimento, buscando conferir maior integração ao contexto do universo do jogo.

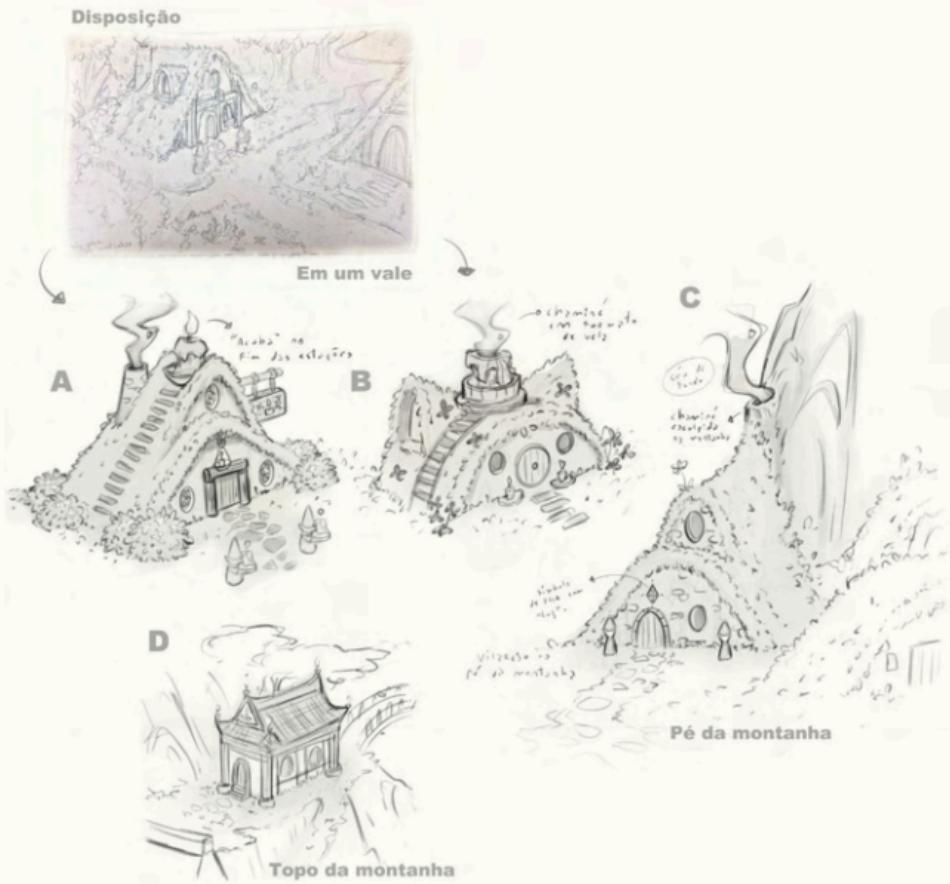


Figura 62 – Explorações para a velaria e arredores mais refinadas, levadas para análise dos entrevistados. Fonte: A autora (2025).

2.9.3 Mascotes

Dentre os animais citados pelos entrevistados, o escolhido para ser o mascote da protagonista foi o panda, por se adequar melhor às descobertas feitas no início do projeto, onde personagens com formas mais arredondadas são lidos como visualmente acolhedores. Para evitar que o jogador faça conexões entre o panda (dócil) e um animal perigoso (urso), foram combinadas características do panda com as do gato doméstico, espécie que foi usada na pesquisa realizada por Na e Dong (2023), mencionada anteriormente. Assim, foi criada uma raça fictícia para o universo do jogo, cujo design enfatiza características de fofura e simpatia.



Figura 63 – Esboço do mascote refinado. Fonte: A autora (2025).

2.9.4 UI

O esboço digital da UI foi desenvolvido a partir das ideias provenientes das explorações iniciais que demonstraram maior clareza visual, com formas arredondadas que remetem a elementos naturais como o sol (B), a lua (C), folhas (A, B e C) e flores (B e C).

Descrição da interface:

- **Canto superior esquerdo (A):** ícones de configurações e menu de missões;
- **Canto superior direito (B):** indicador de clima/estação e hora do dia, representado por flores e folhas que se integram organicamente ao cenário;
- **Região central:** área de jogatina mantendo ampla



Figura 64 – Exemplo de jogatina, com esboços digitais da UI posicionados em uma tela de celular. Fonte: A autora (2025).

- visibilidade do ambiente para maximizar a imersão visual e permitir a contemplação da paisagem;
- **Canto inferior esquerdo (C):** controlador de movimentação do personagem, com design circular translúcido que minimiza a obstrução da visão do cenário;
- **Canto inferior direito (D e E):** botão de inventário

(D) e ícone de ação musical (E), posicionados para fácil acesso do polegar.

Após foram feitas as seguintes perguntas para que as pessoas dialogassem sobre suas escolhas:

- Qual ou quais silhuetas te chamam mais atenção?
- O que você mais gostou?
- O que você não gostou?
- O que você mudaria?

Essa etapa permitiu colher impressões e sugestões que contribuíram significativamente para o refinamento do design e para a validação das escolhas realizadas no processo de desenvolvimento, pois mesmo as propostas mais votadas receberam críticas.

2.10 VERIFICAÇÃO

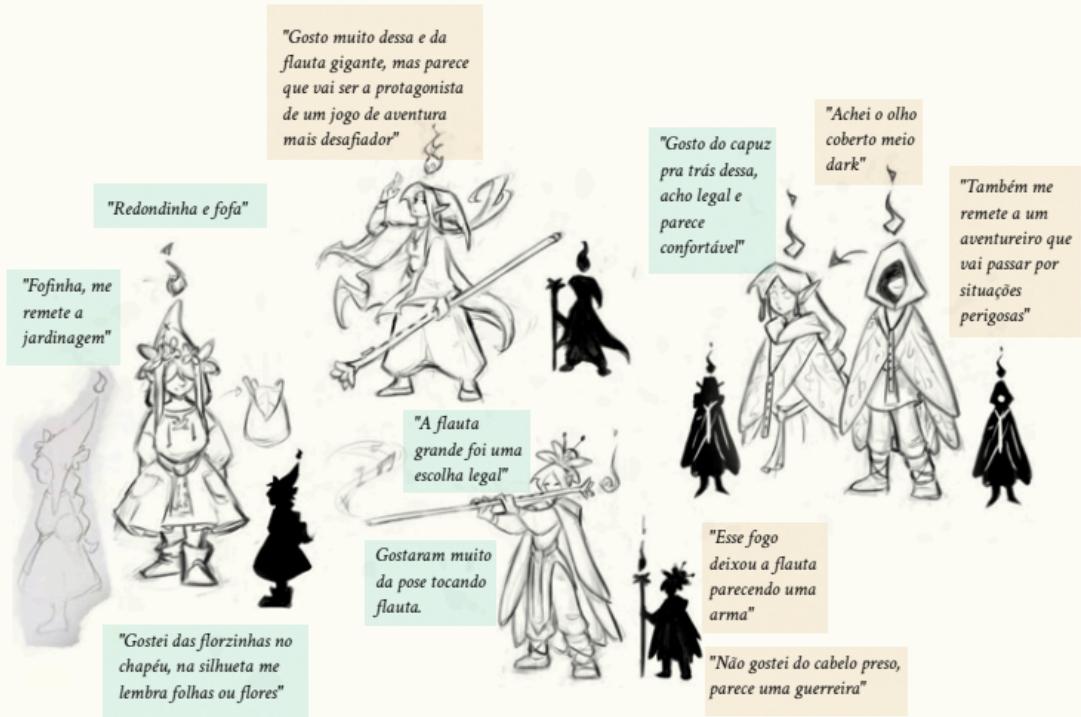
A fase de verificação consistiu na apresentação das explorações feitas na fase anterior aos participantes dos grupos focais, utilizando principalmente **mapas de calor** para coleta de *feedback* e seleção de alternativas.

2.10.1 Protagonista

Tendo como base a proposta para o jogo, cada participante do grupo focal recebeu 2 pontos para votar na silhueta de sua preferência. Sendo possível colocar os dois pontos em uma única opção ou distribuí-los em duas silhuetas.



Figura 65 – Mapa de calor com cada cor representando um votante. Fonte: A autora (2025).



Pontos positivos (reforçados):

- Leveza;
- Formas redondas;
- Roupas confortáveis.

Pontos negativos (eliminados):

- Ar de mistério;
- Coisas que lembram um aventureiro;
- Cabelo preso e coisas que lembram um guerreiro.

Figura 66 – Compilado de comentários dos participantes sobre as explorações para a protagonista. Fonte: A autora (2025).

O passo seguinte foi usar as duas silhuetas mais votadas para desenvolver mais explorações:

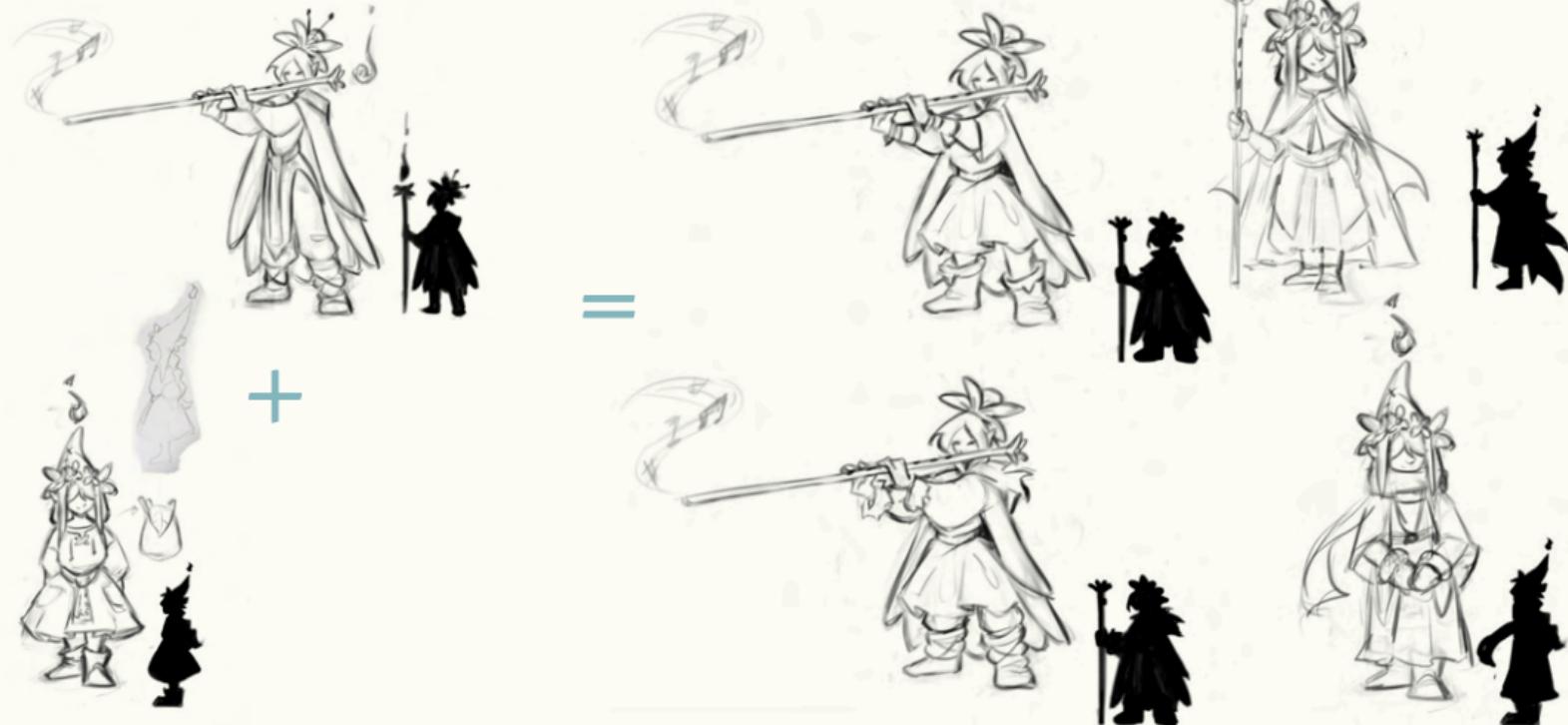


Figura 67 – Explorações a partir das duas silhuetas mais votadas. Fonte: A autora (2025).

2º Mapa de calor:



Figura 68 – Resultado do segundo mapa de calor, com cada cor representando um votante. Fonte: A autora (2025).

Durante a votação foram registrados os comentários dos participantes sobre cada opção para entender o que eles consideravam pontos fortes e fracos nas alternativas.

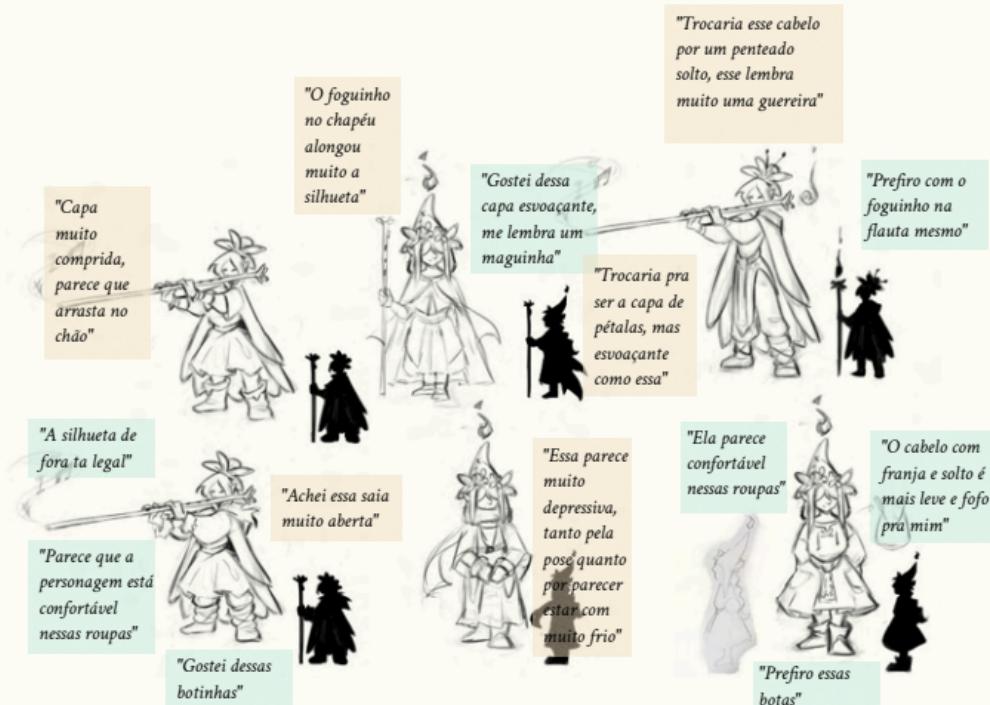


Figura 69 – Compilado de comentários dos participantes sobre a segunda leva de explorações apresentada. Fonte: A autora (2025).

Iteração final

Foram aplicados os pontos positivos citados pelas pessoas entrevistadas e os pontos indicados como negativos foram removidos. Como os entrevistados preferiram a flauta com o fogo, mas acharam a forma anterior agressiva, na proposta final ele permaneceu como uma bola de luz.



Figura 70 – Iteração final entre silhuetas mais votadas. Fonte: A autora (2025).

Ficha conceitual

Foi desenvolvida para entender a personagem a fundo e com isso fortalecer a narrativa do seu *design*. Algumas características foram sendo atualizadas conforme o projeto progredia, como cores, mascote e lugar onde vive.

O nome escolhido para a personagem foi Alecrim, a inspiração veio do livro "Floriografia" (editora Darkside, 2025). O nome científico do alecrim é *Salvia Rosmarinus*, que se assemelha a um nome comum, como Silvia Rosa, por exemplo, o que o torna uma escolha especial para o projeto. Esse nome foi escolhido por sua conexão com a flora e por ser uma planta útil, pequena, que agrupa à vivência humana, além de significar lembrança e sabedoria.

Identificação				Personalidade							
Nome		<i>Salvia Rosmarinus</i>									
Apelido		Alecrim		Idade	16						
Gênero		Feminino									
Onde nasceu		Em uma caravana de músicos itinerantes									
Onde vive		Na velaria de sua mestra (que a adotou)									
Características físicas											
Altura	30 cm		Tipo físico	Magro e arredondado		Característica pessoal, mania ou tique	Quando está indecisa, gosta de tirar pétalas de flores para decidir coisas (sim, não, sim, não, talvez..)				
Peso	500g										
Espécie	Duende da floresta (parecidos com gnomos de jardim)		Postura	Confiante e relaxada		Temperamento	Calma, alegre, descontraída, esperançosa e confiante				
Cor da pele	Negra			Estilo de penteado	Preso em um rabo de cavalo de três sessões despojado						
Cor dos olhos	Roxo - alecrim		Incapacidade (se houver)	Cor e tipo de cabelo	Azul claro, Longo e um pouco bagunçado.	Passatempos	Experimentar novas combinações de aromas para suas velas (nem sempre isso dá certo...) e tocar flauta em frente ao lago perto de sua vila.				
Cicatrizes/ marcas de nascença	Não			Por ser de uma espécie com baixa estatura tem dificuldades em alcançar objetos em lugares altos							

Tabela 1 – Informações básicas, características físicas e personalidade. Fonte: A autora (2025).

Gostos pessoais (comida, bebida, música, cheiros, etc.)	Gosta muito de cheiros florais, em particular o cheiro de matrícias que lembram sua mãe (que tinha o mesmo nome). Ama Cranberries e frutinhas do mato no geral, costumava colher durante as viagens na caravana e sua mãe a fazia cuspir quando colocava uma venenosa na boca por acidente.			
Vícios	Sopa de cebola bem quentinha em noites muito frias, era sempre servida na caravana onde cresceu durante o inverno.			
Poderes (fantasia)				
Dons/talentos	Produz velas aromatizantes especiais e sabe tocar flauta muito bem	(Se não humano) o que ele é	Duende da floresta (parecidos com gnomos de jardim, porém sem ser de cerâmica)	Como outros o descrevem? Gentil mas curiosa demais para o próprio bem dela
Ferramentas	Possui uma flauta mágica que usa como cajado a maior parte do tempo e carrega duas tesouras de poda dentro da bolsa (uma pequena para as plantas menores e uma maior para as que têm caule mais grossos).			Como ele se descreveria? Se vê como uma pessoa sortuda por ter conseguido sair da casa do tio, mas tem inveja das outras crianças de seu vilarejo por ainda terem seus pais. Se sente sozinha por não ter ninguém a esperando quando volta para casa.
Habilidades especiais	Tem uma flauta encantada que usa principalmente para fazer flores crescerem e iluminar seu caminho a noite.			O que mais valoriza? Tempo de qualidade com as pessoas que acabou criando conexões mais profundas, ama visitar sua família em outros vilarejos e ouvir histórias de sua mãe quando tinha sua idade.
Fonte das habilidades	Sua flauta foi encantada por uma ninfa d'água que mora no lago que ela costuma visitar à noite.			Qual sua fraqueza? Por vínculo afetivo: Sua flauta (única lembrança que restou de sua mãe) Fisicamente: Tem alergia a abelhas, sai correndo sempre que uma se aproxima das flores que veste.
Qual sua filosofia de vida?		O que importa são as pessoas.		Qual sua motivação? Se conectar com as pessoas e sentir que tem uma família não importa onde vá, mesmo que não seja de sangue, ama conversar e ouvir novas histórias.
Qual seu objetivo?		Se tornar uma boa artesã de velas como sua mestra, sendo capaz de evocar lembranças e sentimentos com os aromas que cria.		

Tabela 2 – Informações mais detalhadas sobre a protagonista. Fonte: A autora (2025).

Mascote				Ambiente	
Nome	Kilty			Distrito/ cidade/ vilarejo etc. onde vive	Vila hortense
Espécie	Panda gato	Aparência	panda com trejeitos de gato que se mistura com a vegetação local (verde?)		
Nível de inteligência	Parece entender tudo que sua dona fala, pois faz o que ela pede, sempre transparecendo suas emoções.	Habilidades	Reconhece cheiro de plantas e comidas tóxicas, dando uma patada na mão da Alecrim sempre que ela pega alguma frutinha venenosa para beliscar.		
Outros detalhes	Tem uma florzinha brotando da cabeça que muda de cor conforme a estação e murcha quando fica doente.				
				Descrição do distrito / cidade / vilarejo etc.	Tranquilo, todos tem sua função e parecem gostar do que fazem. Não mantém tanto contato com outros vilarejos por conta da distância.
				Porque mora nesse lugar	Após a morte de sua mãe é adotada pelo seu tio que vive na cidade natal da mãe. Posteriormente passa a morar na velaria do vilarejo.
				Como é sua casa/ alojamento/ apartamento	Mora na velaria Brumavela (névoa + vela, ou "vento calmo"), considerada um lugar importante pois as pessoas dão muito valor a velas aromáticas na cultura local. É um lugar aconchegante, cheio de ervas e flores, bem no estilo cottage core. É a casa que mais brilha a noite com uma luz amarela bastante convidativa.
				Rotina diária	Não segue uma rotina específica, sai para fazer coletas quando precisa de novos ingredientes e produz velas e buquês quando volta para casa. Aproveita para conversar com quem passa em seu caminho sempre que pode e descobrir se a pessoa tem algum pedido especial que ela possa ajudar.

Tabelas 3 e 4 – Informações sobre o mascote e ambiente. Fonte: A autora (2025).

Desenho mais refinado da proposta final

Na linguagem das formas, a silhueta final da personagem indica uma figura dinâmica por causa do formato majoritariamente triangular. Ela também transmite estabilidade e confiabilidade por causa da base larga do triângulo, somada às formas retangulares presentes na composição. Além disso, parece alguém amigável devido as formas arredondadas e sem cantos afiados.



Figura 71 – Desenho final da protagonista. Fonte: A autora (2025).

2.10.2 Velaria

Os entrevistados aprovaram os ambientes em que as residências se fundiam de forma orgânica à vegetação. O modelo que representa a topografia de um vale foi o preferido, sendo associado a conceitos de estabilidade social e financeira. A escada no teto levando para a grande vela em cima foi um conceito bastante elogiado por trazer uma boa ideia de para quê serve o local.

Por outro lado, o cenário da opção D foi descartado mesmo sendo a opção que mais remetia aos templos do ar.

Os participantes fundamentaram essas escolhas quando relacionaram essas formas a sensação de risco, o que contraria a proposta de um ambiente virtual seguro e reconfortante, conforme delineado no início do projeto.

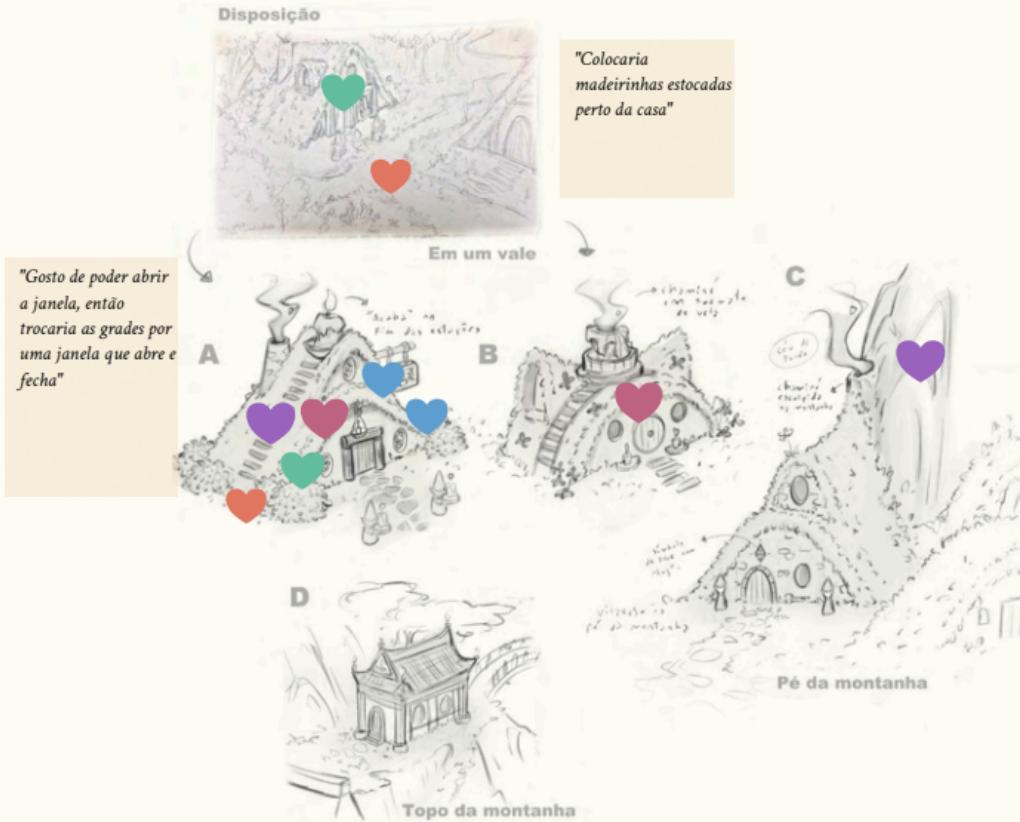


Figura 72 – Mapa de calor para o cenário com votos dos usuários e comentários. Fonte: A autora (2025).

Desenho mais refinado da proposta final

O rascunho final foi feito com base nas informações coletadas.

Na linguagem das formas indica um lugar equilibrado e que serve para orientação. As interpretações negativas associadas ao triângulo foram neutralizadas com o abaulamento de seus cantos, tornando tudo o mais arredondado possível para transmitir confiança. As formas das janelas foram pensadas de modo que parecesse que a casa está sorrindo para quem a visita e a estrutura do segundo andar mimetiza o chapéu da protagonista, conectando-o a ela desde sua composição. Árvores redondas ao redor e formas retangulares dentro e fora da silhueta foram utilizadas para reforçar a confiabilidade do local.

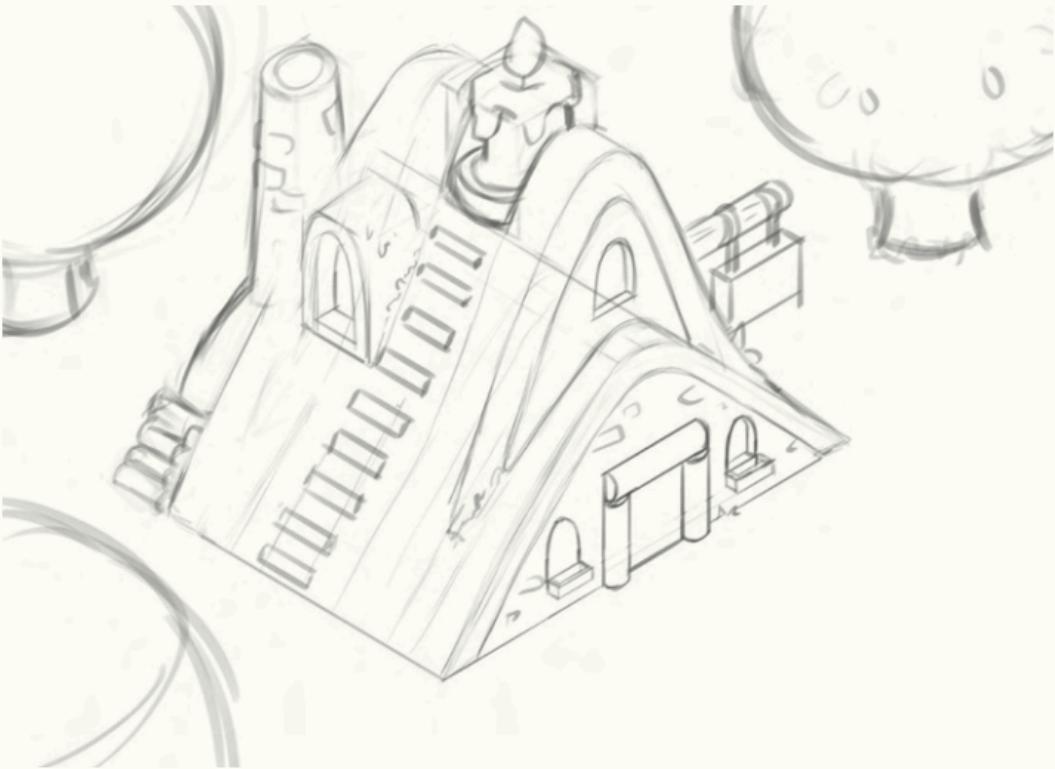


Figura 73 – Esboço da proposta final para a velaria. Fonte: A autora (2025).



Figura 74 – Proposta para a UI básica do jogo. Fonte: A autora (2025).

2.10.3 UI

Para que os participantes pudessem compreender e analisar a UI desenvolvida, foi pedido para que indicassem a função percebida por eles de cada elemento presente na tela, havendo um momento para que pudessem compartilhar opiniões logo em seguida.

Após isso, foram apresentados a eles os rascunhos iniciais, com o objetivo de identificar se eles achariam que alguma opção anterior parecia melhor.

Resultados da avaliação:

- **Compreensibilidade geral:** os participantes conseguiram identificar qual era a função da maioria dos componentes da interface, o que indica que os símbolos escolhidos alinham-se às convenções estabelecidas pelo mercado de jogos digitais;
- **Controlador de movimentação:** houve aprovação quanto ao design estabelecido para o controle de movimentação, sendo descrito pelos participantes como "intuitivo" e "familiar", porém trazendo "detalhes bonitos e sutis que combinaram com o jogo". A translucidez do elemento foi elogiada por não obstruir significativamente a visão do cenário, permitindo que o jogador mantenha a imersão no ambiente enquanto controla o personagem;

- **Ícones de configurações e menu de missões:** os participantes consideraram o design de folhas muito básico, comentando que ele parecia poluir o cenário. Um deles comentou o seguinte: "Não ficou muito legal assim, acho que para essa parte algo mais minimalista ficaria melhor, porque já tem esse relógio do lado chamando atenção".

Também não acharam comum o ícone de missões estar no canto superior da tela;

- **Indicador de estação e período do dia:** dentre todas as opções exploradas, os participantes preferiram o esboço final apresentado, que se integra ao cenário, com possibilidade de ter flores sazonais e variações cromáticas. Para eles, muitas das alternativas descartadas se assemelhavam a cronômetros, evocando sensações de urgência e pressão temporal (incompatíveis com o objetivo terapêutico do jogo);
- **Ícone de música:** o ícone de nota musical gerou confusão quanto à sua função. Um participante comentou: "Um ícone de música parece que vai multar o jogo, então só parece que ele está no lugar errado da tela para ícones desse tipo". Como solução foi sugerida a substituição do símbolo de nota musical pelo ícone do instrumento específico que será acionado (nesse caso a flauta), tornando-o mais intuitivo.

2.11 DESENHO DE CONSTRUÇÃO

2.11.1 Protagonista (Alecrim)

Para visualizar como a Alecrim ficaria dentro do cenário desenvolvido, houve a necessidade de fazer uma versão que pudesse ser utilizada no jogo. Aqui o principal desafio foi trabalhar a personagem em vista isométrica (perspectiva escolhida para o jogo) e mantê-la fiel à silhueta proposta.

Assim como em alguns dos jogos similares analisados, a finalização da personagem foi feita com linhas de contorno para que ela não se misture com o cenário e possa ser facilmente reconhecível pelo jogador, mesmo estando parada.



Figura 75 – Alecrim em vista isométrica. Fonte: A autora (2025).



A Alecrim é uma personagem inteligente e alegre. Para visualizar sua personalidade e como ela agiria em diferentes circunstâncias, foi elaborado um conjunto de expressões faciais e corporais.

Figura 76 – Expressões da Alecrim. Fonte: A autora (2025).

História

História condensada desenvolvida junto a Oliveira (2025).

Alecrim é uma garota órfã que aspira se tornar artesã de velas, pois gosta de reproduzir aromas que lembram sua vida com sua mãe, uma musicista itinerante que perdeu a vida em um ataque de bandidos enquanto viajavam, deixando apenas sua flauta para trás. Ela então é adotada pelo seu tio, um ferreiro ranzinza e integrante vital de um movimento que visa automatizar toda a cidade usando magia e acabando com o artesanato local. Ele guarda rancor da irmã por abandonar os negócios da família e passa a obrigar sua sobrinha a ajudar na ferraria. Alecrim consegue escapar de vez em quando para ajudar com o trabalho na velaria e tocar a flauta de sua mãe em frente ao lago. Certo dia a artesã de velas da cidade decide que é hora de ter um novo aprendiz e organiza uma competição de aromas na cidade, é claro que seu tio a proíbe de participar, mas ela consegue sair escondida a noite para procurar os ingredientes de que precisava. Depois de procurar bastante ela finalmente acha o último perto do lago, a flor favorita de sua mãe, no topo de uma árvore sem galhos baixos.

Ela tenta inúmeras vezes alcançar a flor em vão, frustrada, se senta ao pé da árvore e começa a tocar sua

flauta para se acalmar. Então uma ninfa d'água surge perto e sugere que ela peça a flor com educação pegando a flauta da garota e fazendo o vento correr através dela, produzindo uma música suave que faz com que a flauta brilhe e ganhe uma nova aparência. Ela a devolve para a garota e pede para ela tocar mais uma vez. Ela obedece, e quando começa a melodia, a flor cresce e desabrocha voando até suas mãos. A menina agradece encantada pela ajuda, fazendo a ninfa sorrir e dizer que ela lhe lembra sua mãe, desaparecendo em seguida. A garota fica curiosa e tenta chamá-la de volta, mas sem sucesso.

Agora com posse da flor que precisava, ela passa o tempo restante confeccionando a vela escondida e com a chegada da prova ela participa do teste e consegue vencer a competição. Seu tio fica furioso, mas não a nada mais que ele possa fazer. A garota então foi nomeada a nova aprendiz da velaria e passa a morar lá.

Porém, após um único dia aprendendo com sua nova mestra, ela parte sem aviso prévio a noite, deixando uma carta para a garota dizendo que vai sair em uma viagem para visitar sua terra natal. E se ela se sair bem até sua volta, em 4 estações, poderá herdar o estabelecimento. Ela não se sente pronta, não conseguia nem de longe alcançar o nível de sua mestra produzindo velas para as outras pessoas, mas agora só lhe resta aceitar o desafio.

A ninfa d'água continua como uma entidade que dá pistas sutis à garota, mas por não poder deixar o lago, Alecrim tinha que pensar sozinha sobre como conseguir e combinar as flores para os pedidos especiais dos cidadãos, além de convencer as pessoas de que o legado e a produção cultural da cidade precisavam ser protegidos.

Um dia, em uma de suas coletas, ela encontra uma flor murchando em cima de um pequeno morro, então decide fazer um experimento se perguntando se uma música tocada por ela seria capaz de revivê-la. Após tocar uma melodia a flor volta a ganhar cor e a exalar um cheiro maravilhoso, quando ela se agacha encantada para tentar descobrir que tipo de flor era aquela o chão começa a tremer ao seu redor e o morro parece ficar cada vez mais e mais alto. Por fim ela descobre que estava em cima de um panda gato que parecia muito feliz, começando a segui-la para todo canto, aparentemente ela o tinha curado de algum tipo de doença de ursos gato. Então ela decide adotá-lo e passa a chamá-lo de Kilty, ele parecia meio preguiçoso e às vezes atrasa suas viagens para descansar, mas era um bom companheiro e ajudava bastante na hora de coletar algumas flores que cresciam em locais muito altos, além de carregar sua bagagem e ser um ótimo travesseiro para dormir quando anoitecia e ela estava muito longe de casa.

Assim, a menina segue atendendo a pequenos pedidos de entregas de velas, flores e cartas. Reparando e melhorando seus equipamentos e a mobília da velaria. Durante esse tempo, ela também conhece melhor sobre as outras pessoas e sobre sua própria história.

No fim, Alecrim convida todas as pessoas de todas as vilas ao bosque, para o primeiro festival das flores, marcando o início da primavera. Ela fica feliz que agora as vilas estão conectadas, as pessoas estão se ajudando e os problemas, mesmo que por aquele pequeno instante, parecem ter desaparecido.

Durante o festival a mestra retorna e questiona a menina sobre o que ela acha dos aromas que cria agora. A verdadeira intenção da mestra era que a garota percebesse que o que leva as pessoas a comprar as velas não é o perfume delas, mas sim os sentimentos das pessoas e suas lembranças, e se ela colocasse essas emoções e histórias nos aromas que cria eles seriam únicos e especiais.

Agora com os cidadãos contentes com sua vida atual, começa o confronto contra o movimento da automação. E os próprios cidadãos escolhem não se aliar a algo que, inevitavelmente, vai acabar com o que eles tem ali na vila. Acabando assim com o movimento.

O tio da garota, derrotado, pergunta se ela vai mesmo

continuar com a velaria pois em algum momento a evolução retornará a sussurrar no ouvido das pessoas. Ela responde que sabe disso, mas que assim como agora, não estará sozinha.

Fim.



Turnaround

O giro da personagem (*turnaround*) foi feito para manter as proporções fíeis, independentemente do ângulo. Como o casaco é feito de um material leve, foi necessário realizar o *turnaround* com e sem ele para entender melhor as roupas, mesmo quando o vento as ergue, revelando as peças que ficam por baixo.

Também foi feito o *turnaround* da estrutura corporal da Alecrim, para compreender melhor como as proporções do corpo dela são por baixo, servindo para entender o cimento das roupas.

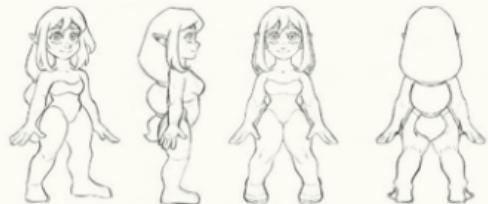


Figura 77 – Turnaround da estrutura corporal da Alecrim.

Fonte: A autora (2025).



Figura 78 – Turnaround da Alecrim. Fonte: A autora (2025).

Nos estudos de cores para a personagem, foram priorizados tons frios e terrosos, levando em consideração o que foi dito no tópico 2.3.2 acerca do assunto.



A paleta escolhida foi a que pareceu mais harmônica e fizesse mais sentido com a personagem e sua história, segundo o seguinte raciocínio:

- **Roxo:** indica que a personagem tem algum poder mágico, sendo utilizado em seus olhos e nas partes que pareciam pétalas de flores para lembrar a planta que deu origem a seu nome;
- **Amarelo:** Indica que ela é uma personagem alegre e ativa;
- **Tons terrosos:** no máximo de áreas possíveis para equilibrar com os outros tons mais saturados e trazer mais conforto para o olhar do jogador;
- **Verde:** simboliza sua conexão com a natureza e fala um pouco sobre a cultura que a protagonista está inserida;
- **Azul:** utilizada em seu cabelo para indicar que é uma personagem tranquila e sábia, apesar da natureza brincalhona.

De acordo com LAW BO KANG (2023) muitos fatores pessoais e coletivos podem influenciar a percepção das pessoas sobre cores, porém os entrevistados responderam conforme seus estudos, indicando que no contexto em que esse projeto estava sendo desenvolvido as análises da autora se aplicavam.

Figura 79 – Estudos de paleta de cores para a Alecrim (com paleta escolhida contornada em verde). Fonte: A autora (2025).

2.11.2 Velaria e arredores

A versão final da personagem (na perspectiva isométrica) foi utilizada na concepção da velaria, para checar se as proporções estavam fazendo sentido com a personagem que irá manejá-lo estabelecimento.



Figura 80 – Proposta final para a velaria. Fonte: A autora (2025).

O modelo final do exterior da velaria reflete a personagem na paleta de cores. O objetivo principal foi trazer riqueza narrativa sobre como o local é utilizado e em que tipo de cultura está inserido, detalhe trazido com as estátuas de gnomos e o tipo de acabamento para as madeiras, que são deixadas em seu estado mais cru possível. Além disso, a casa de turfa indica uma civilização em harmonia com a natureza.

Ainda é preciso trazer mais detalhes, como uma bancada no exterior, jardins ou plantações, estatuetas e mais símbolos que façam conexão com culturas antigas, muito presentes nos painéis semânticos e jogos analisados. Também deve ser pensado como a velaria e o cenário se comportarão nas diferentes estações do ano.



Figura 81 – Proposta final para o cenário. Fonte: A autora (2025).

2.11.3 UI

A interface foi desenvolvida de forma que não deixasse a tela do celular carregada de informações e não causasse qualquer tipo de estresse no jogador por poluição visual. Buscando oferecer uma interface intuitiva e agradável.

O único ícone sem ser minimalista foi o indicador da estação e horário do dia, que precisava ter destaque cromático para auxiliar no entendimento do jogador. Sendo este o único elemento da interface que se integrou de forma que parecesse parte da vegetação do cenário, o ponteiro também foi pensado para que parecesse esculpido em madeira e se conectasse com a temática.



Descrição dos ícones (da esquerda para a direita):

- **Ícone de configurações:** idealizado de forma que parecesse uma flor;
- **Ícone de ação musical:** foi feita a partir de sugestões dos entrevistados, com estrelinhas ao redor para indicar que é mágica, lembrando uma varinha encantada;
- **Controlador de movimentação do personagem:** acompanha a direção que o polegar do jogador estiver apontando, foi projetado para mimetizar a lua e flores;
- **Indicador de estação e horário do dia:** a estação é indicada pela cor das folhas e flores da moldura, projetada para lembrar o formato do sol. O horário do dia é apontado pela seta de madeira.

Figura 82 – Proposta final para a UI. Fonte: A autora (2025).



Figura 83 – Desenho do indicador de estação e hora do dia pensado para o jogo. Fonte: A autora (2025).

A moldura do indicador foi feita de forma que encaixasse no canto superior direito da tela. Ela e o ponteiro devem ficar parados, de forma que o único elemento a se movimentar seja o círculo, indicando a progressão do tempo (manhã, tarde, noite e madrugada).

A moldura atual indica que é primavera no universo do jogo. Para produção futura, deve ser feita em nível de acabamento mais refinado, além de outras molduras para as estações do ano restantes (verão, outono e inverno).

2.12 SOLUÇÃO

Após a finalização de todos os elementos que compõem a primeira tela do jogo, eles foram reunidos para a pré-visualização de como o jogo se comportará no futuro.



Figura 84 – Junção do cenário e personagem em vista isométrica com a UI. Fonte: A autora (2025).



Figura 85 – Representação de como funcionaria o jogo em uma tela de celular. Fonte: A autora (2025).

Também foi feita uma *splash art* (ilustração detalhada e dinâmica) para a disciplina de Design de personagens (2025.1), ministrada pelo Prof. Dr. Natal Chicca, que serviu para visualizar a personalidade da personagem e aplicar os conceitos explorados para o jogo, podendo ser usada para tela de carregamento e materiais promocionais.



Figura 86 – Processo de desenvolvimento da splash art.
Fonte: A autora (2025).

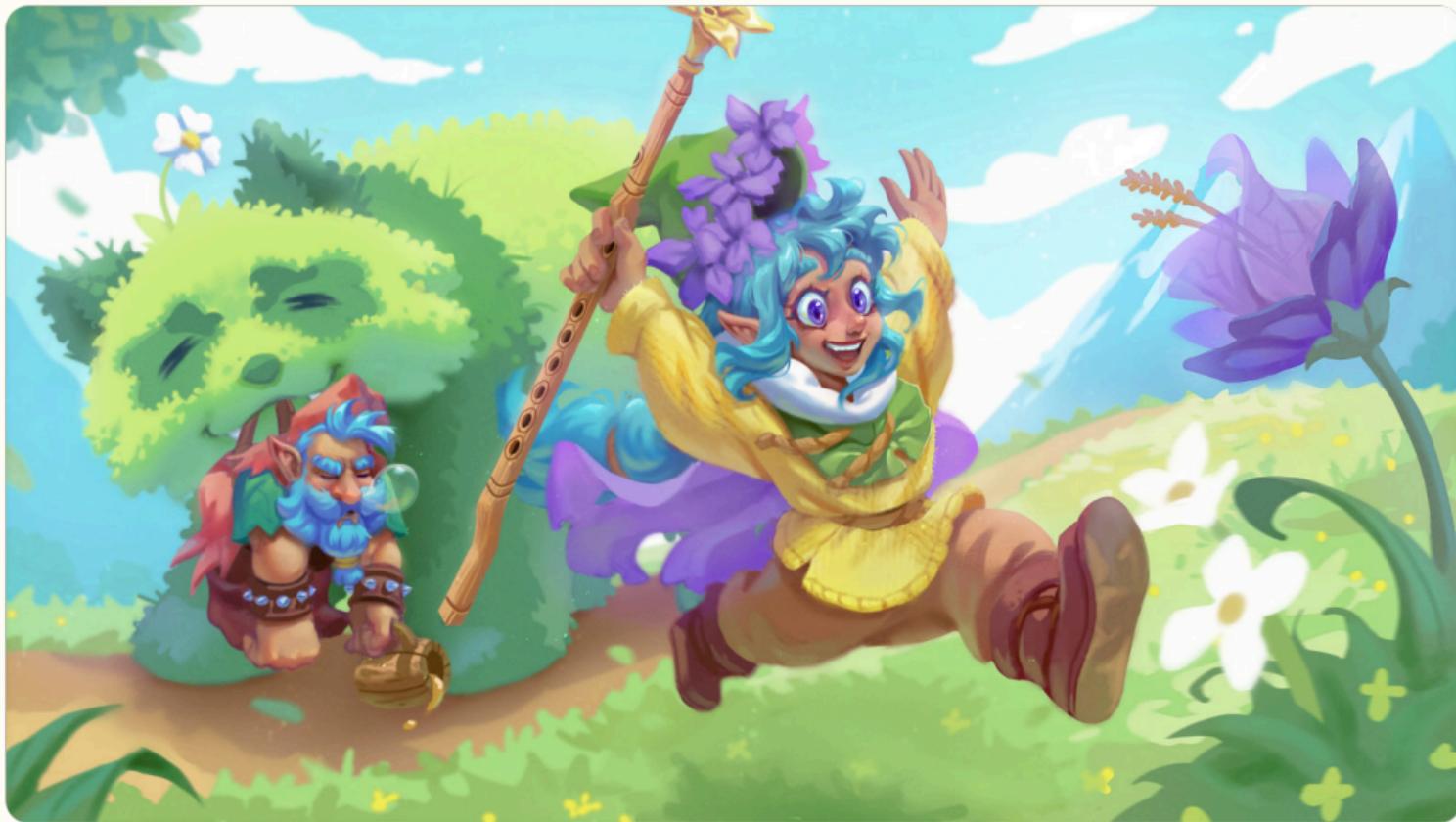


Figura 87 – Splash art da Alecrim, com seu mascote e tio ao fundo. Fonte: A autora (2025).

3. CONCLUSÃO



A solução desenvolvida neste projeto foi apresentada novamente às pessoas que participaram das etapas anteriores da pesquisa, que demonstraram satisfação com o resultado, afirmando de forma qualitativa que as soluções alcançadas evocam sensações positivas através de termos como conforto, acolhimento e “um lugar para fugir do dia agitado”.

Essa validação preliminar reforça que o projeto seguiu um rumo coerente com as expectativas dos usuários, provavelmente porque se alinhou com o aprendizado teórico das fases iniciais. A metodologia de Bruno Munari (1981) foi essencial para a investigação adequada e aprofundada do problema, assim como o processo para alcançar sua solução.

Os pilares que sustentam as reações positivas, como “ser visualmente aconchegante”, são o trabalho com cores frias e terrosas, formas arredondadas e ambientação repleta de áreas verdes. Essas características são apontadas em trabalhos prévios como fatores que evocam a sensação de paz e segurança, positivos frente ao problema apresentado. Esses resultados também apontam que os visuais em jogos digitais tem potencial para atuar como ferramenta de cuidado emocional no pós-pandemia, onde o estresse e a ansiedade são experiências comuns no cotidiano.

3.1 LIMITAÇÕES E DESENVOLVIMENTO FUTURO

É preciso verificar como as soluções visuais propostas nesse projeto afetariam jogadores expostos por mais tempo a esses elementos. Validando através de métodos científicos e psicológicos o quanto essas cores, formas e ambientação estão contribuindo para a redução de estresse e ansiedade de forma objetiva e quantificável. Testes sem a necessidade de equipamento especializado ou restritos a profissionais de saúde mental também podem ser adotados, como escalas de estresse e satisfação, e devem ser levados para uma número maior de indivíduos visando obter dados mais precisos.

Além disso, mesmo que os entrevistados tenham respondido de forma positiva à paleta escolhida, fatores pessoais e culturais influenciam a percepção das pessoas sobre as cores, sendo necessário avaliar o impacto que elas tem sobre um recorte maior de indivíduos.

Para as próximas etapas, é necessário o desenvolvimento de itens importantes para realização de testes com os usuários, como mais cenários, personagens, UI e objetos relevantes. Isso possibilita avaliar de maneira prática o impacto emocional das expansões previstas para o jogo final.

4. BIBLIOGRAFIA

BRYNJOLFSSON, E.; HORTON, J. J.; OZIMEK, A.; ROCK, D.; SHARMA, G.; TUYE, H. Y. COVID-19 and remote work: an early look at US data. **National Bureau of Economic Research**, 2020. DOI: 10.3386/w27344. Disponível em: <https://www.nber.org/papers/w27344>. Acesso em: 16 jul. 2025.

CHAHAD, J. P. Z. O futuro do trabalho pós Covid-19. **Ciência & Trópico**, [S. l], v. 45, n. 1, 2021. DOI: 10.33148/cetropicov45n1(2021)art6. Disponível em: <https://periodicos.fundaj.gov.br/CIC/article/view/1988>. Acesso em: 16 jul. 2025.

DAULOVA, I. A. Shape Language in Stylized Character Design. In: **XI th INTERNATIONAL CONFERENCE "MODERN TECHNOLOGIES IN CULTURAL HERITAGE"**. vol. XI, p. 85-90, 2023. Disponível em: <https://e-university.tu-sofia.bg/e-publ/search-det.php?id=13435>. Acesso em: 16 jul. 2025.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: editora Aleph, 2009.

LAW-BO-KANG, E. **ATLAS OF COLORS**: colors for better therapeutic environments. 2023. Dissertação (Mestrado em arquitetura e urbanismo) – Chalmers University of Technology, Gothenburg, 2023.

MUNARI, B. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

NA, H.; DONG, S. Mixed-reality-based human-animal interaction can relieve mental stress. **Frontiers in Veterinary Science**, v. 10, p. 1102937, 2023. DOI: 10.3389/fvets.2023.1102937. Disponível em: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC10060814/>. Acesso em: 16 jul. 2025.

OLIVEIRA, F. **Candle Maker**: mapeamento e prototipação de mecânicas para um jogo digital de alívio emocional pós-COVID-19. 2025. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado em Design) – Departamento de Design, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2025.

PAHO. **The Burden of Mental Disorders in the Region of the Americas**, 2018. Washington, D.C.: PAHO, 2018. Disponível em: <https://iris.paho.org/handle/10665.2/49578>. Acesso em: 12 nov. 2025.

PIZARRO, M. R. **Quem tem Medo do Escuro?**: A criação da identidade visual para personagens animados. 2015. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado em Comunicação Social) – Departamento de Publicidade e Propaganda, Universidade de

Brasília, 2015.

QUAIS os principais efeitos da pandemia na saúde mental? UNIFESP, São Paulo, 7 abr. 2020. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20211001050942/https://unifesp.br/noticias-anteriores/item/4395-quais-os-principais-efeitos-da-pandemia-na-saude-mental>. Acesso em: 16 jul. 2025.

SOLARSKI, C. **Drawing Basics and Video Game Art**: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design. New York: Watson-Guptill, 2012.

WANG, C.; PAN, R.; WAN, X.; TAN, Y.; XU, L.; HO, C. S.; HO, R. C. Immediate psychological responses and associated factors during the initial stage of the 2019 coronavirus disease (COVID-19) epidemic among the general population in China. **International Journal of Environmental Research and Public Health**, v. 17, n. 5, p. 1729, 2020. DOI: 10.3390/ijerph17051729. Disponível em: <https://www.mdpi.com/1660-4601/17/5/1729>. Acesso em: 16 jul. 2025.

WHO et al. **Green and blue spaces and mental health**: new evidence and perspectives for action. 2021. Disponível em: <https://www.who.int/europe/publications/item/9789289055666>. Acesso em: 12 nov. 2025.