



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**

**RELATÓRIO FINAL
DE ESTÁGIO CURRICULAR**

DESIGN

Rhaniel Daux Ritter Von Jelita
G2E - Design UFSC
26/02/2018 - 13/07/2018

1.1 IDENTIFICAÇÃO DO ESTAGIÁRIO

Nome: Rhaniel Daux Ritter Von Jelita

Matrícula: 14202010

Habilitação: Design

E-mail: rhanieldaux@yahoo.com.br

Telefone: (48) 99113-1935

1.2 DADOS DO ESTÁGIO

Concedente: Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC

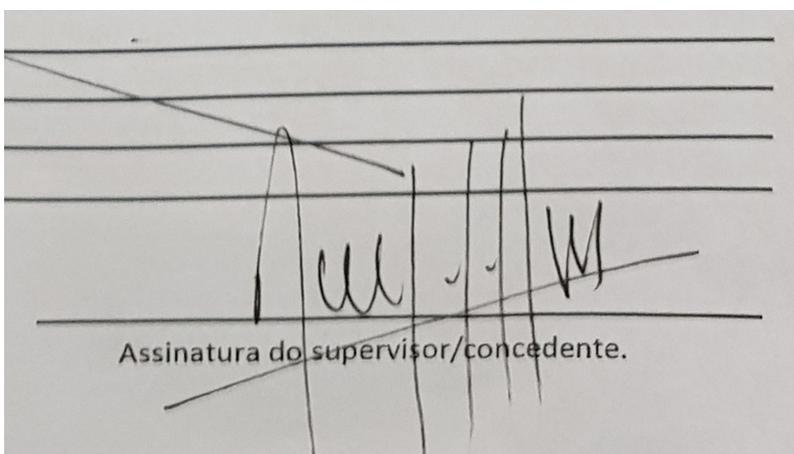
Período Previsto: 26/02/2018 à 13/07/2018

Período referente a este relatório: 26/02/2018 à 13/07/2018

Supervisor/Preceptor: Mônica Stein

Jornada Semanal/Horário: 20 horas semanais

Assinatura da concedente (ou representante):



Assinatura do supervisor/concedente.

RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO CURRICULAR

BLOCO 1

1.3 PROGRAMA DE ATIVIDADES

Objetivo do estágio: Praticar na íntegra os conhecimentos adquiridos nos projetos de animação que o curso dispõe.

Objeto(s) do estágio: Concepts, perfis psicológicos de personagens, outlines e demais documentos de estruturação do universo da história do projeto feitos junto das células.

Programa de atividades (PAE): Participação na célula do 3D, célula do Storyworld e célula do Artworld quando necessário (personagens).

1.4 SITUAÇÃO ENCONTRADA

Resumo da situação da empresa em relação ao Design: O G2E - Grupo de Educação e Desenvolvimento é um laboratório de pesquisa do curso de Design, que atua na sala 112 do bloco A do Centro de Cultura e Expressão da UFSC. Seu projeto principal, *The Rotfather*, é denominado como um projeto transmídia, englobando o uso do conhecimento de várias disciplinas e áreas do Design à que somos expostos ao decorrer do curso. A equipe conta com aproximadamente 60 pessoas, entre voluntários e bolsistas, de áreas e formações variadas, tanto do Design quanto de outros cursos.

O que foi abordado no estágio: Auxílio na atualização de perfis psicológicos de personagens já existentes e mais informações sobre a estruturação do universo junto da célula de *Storyworld*, participação na construção de argumentos para roteiro de histórias em quadrinhos e séries animadas, além de auxílio na célula de gestão do projeto e organização dos eventos do mesmo.

Atuação na área gráfica: Nenhuma peça gráfica chegou a ser produzida, pois ao me juntar ao projeto, optei pela área contemplada pelo *Storyworld*, auxiliando na criação de roteiros e perfis psicológicos de personagens.

Atuação na área informatizada (mídias): Google Drive e seus serviços (como docs, excel e apresetação) e Adobe Photoshop.

1.5 ESTRUTURA PARA REALIZAÇÃO DO ESTÁGIO

Infra-estrutura física disponibilizada: Há uma sala exclusiva para o G2E, na sala 112 do bloco A do CCE. Possui uma mesa para reunião, além de outras que portam computadores e/ou espaços para equipamento próprio. Além disso, a sala conta com geladeira, microondas, cafeteira e ar condicionado. Para as reuniões gerais semanais, utilizamos da sala 131 situada mesmo corredor, para maior capacidade de membros. Utiliza-se do Google Drive para o armazenamento dos arquivos do projeto.

A localização do Design na estrutura organizacional da empresa: Parte central do modelo organizacional da empresa, visto que é um laboratório do curso de Design e é composto, em sua maioria, por alunos da área.

O local, na estrutura organizacional da empresa, (diretoria, departamento, etc) onde foi realizado o estágio: Célula de Storyworld, Célula de Gestão e Eventos.

Data do início do estágio: 26 de fevereiro de 2018.

Data de encerramento do estágio: 13 de julho de 2018.

Carga horária diária: 20 horas semanais.

Horário diário do estágio (entrada e saída): Das 9h às 13h.

1.6 ORIENTADOR DO ESTAGIÁRIO

Nome: Mônica Stein

Formação e cargo: Profa. Dra, Eng. do curso de Design do Departamento de Expressão Gráfica do Centro de Comunicação e Expressão - UFSC e coordenadora do G2E - Grupo de Educação e Desenvolvimento - UFSC.

Contatos (telefone/e-mail): (48) 3721-9892 / (48) 3721-9285 / moni_stein@yahoo.com.br



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA

PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO

DEPARTAMENTO DE INTEGRAÇÃO ACADÊMICA E PROFISSIONAL

Endereço: 2º andar do prédio da Reitoria, Rua Sampaio Gonzaga, s/nº, Trindade - Florianópolis

Fone +55 (48) 3721-9446 / (48) 3271-9296 | <http://portal.estagios.ufsc.br> | dip.prograd@contato.ufsc.br

TERMO DE COMPROMISSO DE ESTÁGIO OBRIGATÓRIO - TCE Nº 2001145

O(A) Diretor(a) do Departamento de Integração Acadêmica e Profissional - DIP, Prof.(a) Alexandre Guilherme Lenzi de Oliveira, o(a) Coordenador(a) de Estágios do Curso, Prof.(a) Luciano Patrício Souza de Castro, representantes da Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC, CNPJ 83.899.526/0001-82, como concedente e como instituição de ensino, respectivamente, e o(a) estagiário(a) Rhaniel Daux Ritter Von Jelita, CPF 009.939.839-79, telefone 4832229183, e-mail rhanieldaux@yahoo.com.br, regularmente matriculado(a) sob número 14202010 no Curso de Design na forma da Lei nº 11.788/08, da Resolução 014/CUN/11 e das normas do Curso, acertam o que segue:

- Art. 1º:** O presente Termo de Compromisso de Estágio (TCE) está fundamentado no Projeto Pedagógico do Curso (PPC) e vinculado à disciplina **EGR5049**.
- Art. 2º:** O(A) Prof.(a) **Monica Stein**, da área a ser desenvolvida no estágio, atuará como orientador(a) para acompanhar e avaliar o cumprimento do Programa de Atividades de Estágio (PAE), definido em conformidade com a área de formação do(a) estagiário(a).
- Art. 3º:** A jornada semanal de atividades será de **20 horas (com no máximo 4 horas diárias)**, a ser desenvolvida na UFSC, no(a) **G2E - CCE**, de **26/02/2018 a 13/07/2018**, respeitando-se horários de obrigações acadêmicas do estagiário e tendo como supervisor(a) o(a) **Monica Stein**.
- Art. 4º:** O(A) estagiário(a), durante a vigência do estágio, estará segurado(a) contra acidentes pessoais pela apólice N° **01820000838** da seguradora **Gente Seguradora S.A. (CNPJ 90.180.605/0001-02)**.
- Art. 5º:** O estagiário(a) deverá elaborar relatório, conforme descrito no Projeto Pedagógico do Curso, devidamente aprovado e assinado pelas partes envolvidas.
- Art. 6º:** O estagiário deverá informar a unidade concedente em caso de abandono do curso.
- Art. 7º:** O estágio poderá ser rescindido a qualquer tempo por meio de Termo de Rescisão, observado o recesso do qual trata o artigo 9º deste TCE.
- Art. 8º:** O(A) estagiário(a) realizará o presente estágio sem remuneração.
- Art. 9º:** O(A) estagiário(a) tem direito a **11 dias de recesso**, a ser exercido durante o período de realização do estágio, preferencialmente durante férias escolares, em período(s) acordado(s) entre o(a) estagiário(a) e o(a) supervisor(a). Caso o estágio seja interrompido antes da data prevista, o número de dias será proporcional e deverá ser usufruído durante a vigência do TCE ou pago em pecúnia ao estudante após sua rescisão.
- Art. 10º:** O(A) estagiário(a) não terá, para quaisquer efeitos, vínculo empregatício com a UFSC, desde que observados os itens deste TCE.
- Art. 11º:** Caberá ao(a) estagiário(a) cumprir o estabelecido no PAE abaixo; conduzir-se com ética profissional; respeitar as normas da UFSC, respondendo por danos causados pela inobservância das mesmas, e submeter-se à avaliação de desempenho.
- Art. 12º:** As partes, em comum acordo, firmam o presente TCE em 4 vias de igual teor.

PROGRAMA DE ATIVIDADES DE ESTÁGIO (PAE) do TCE Nº 2001145

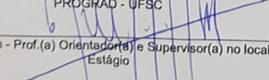
Durante a vigência do TCE, o(a) estudante desenvolverá as seguintes atividades:

Modelagem 3D, célula do Storyworld e célula do Artworld quando necessário (personagens).

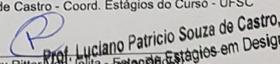
Local e Data:

Florianópolis, 06 de março de 2018.


Alexandre Guilherme Lenzi de Oliveira - Diretor(a) do DIP -
PROGRAD - UFSC


Monica Stein - Prof.(a) Orientador(a) e Supervisor(a) no local de
Estágio


Luciano Patrício Souza de Castro - Coord. Estágios do Curso - UFSC


Rhaniel Daux Ritter Von Jelita - Estagiário em Design
CCE/UFSC
Portaria nº 005/2018/CCE/En

RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO CURRICULAR

BLOCO 2

2.1 QUADRO CONTENDO:

a) Cronograma com as atividades (projetos) nos quais houve a participação do estagiário (preferencialmente relacionando as datas ou períodos de realização);

b) Tarefas (estabelecidas no PAE) desempenhadas pelo estagiário em cada atividade (projeto) e as horas de trabalho para cumprimento de cada tarefa

c) Se necessário, uma relação complementar de atividades não relacionadas diretamente ao PAE que tenham consumido parcela de tempo representativa em relação à carga horária do estágio.

Mês	Atividade desenvolvida
Fev - Jul	Participação da reunião da célula de <i>Storyworld</i>
Fev - Jun	Desenvolvimento de histórias dentro da célula de Storyworld
Fev - Mai	Desenvolvimento de personagens dentro da célula de Storyworld
Abr - Jun	Participação e envolvimento nos eventos do projeto

2.2 APRESENTAÇÃO DE CADA AÇÃO

AÇÃO 1:

Participação da reunião da célula do *Storyworld*.

Briefing: Dentro do projeto *The Rotfather*, cada célula tem seu dia de reunião onde os membros que a compõe se reúnem e, juntos, resolvam as tarefas designadas à sua célula, seja elas a pedido de outras células ou atendendo as necessidades da própria célula em si.

A célula de *Storyworld* é responsável pela estruturação, manutenção, expansão e criação do universo transmídia, e de toda a história que o engloba. Lá, são desenvolvidos personagens, roteiros e histórias para diversas mídias, sendo elas originárias da própria célula ou baseadas em ideias de membros de outras células que vieram a partilhar conosco.

Público-alvo: Jovens e jovens adultos, na faixa dos 16 aos 25 anos, que consomem franquias transmidiáticas e que sejam atraídos por algum elemento do universo, seja a temática, os produtos, ou o que mais os interessar.

a) Criação das demais máfias que compõem a Família DiMarco, Medusa e A Aliança das Cinco Pontas

O universo de *The Rotfather* se situa nos esgotos de Nova Iorque, no começo do século XX, tendo como palco a cidade subterrânea de Faux City e contando as diversas histórias dos habitantes que integram essa sociedade antropomorfa, composta por ratos, baratas, aranhas, sapos, entre outras espécies. Sua trama central gira em torno do rato Al Kane, um líder mafioso que comanda o tráfico de açúcar na cidade, mas que perde o poder ao levar um golpe planejado por seus inimigos.

Al Kane é líder dos DiMarco, uma família mafiosa que tem grande influência na cidade de Faux City. A família DiMarco é composta por família principal e seus afiliados, que até então, não tinham nomes e detalhes sobre. Dentro do período do estágio, discutimos dentro da célula quem poderiam ser, suas ocupações e o destino que teriam, assim como outras gangues e alianças que fazem parte do universo mas ainda não haviam sido criadas.

As famílias filiados aos DiMarco

Família O'Reilly

Os O'Reilly são uma família irlandesa, composta em sua grande maioria por ratos, e tem como fachada para seu negócio uma destilaria. Na íntrega, são responsáveis pela distribuição do açúcar (uma das drogas do universo) nos bairros de Vila Baixa, Índigo e Rosas, além de ter contato com a Yakuza, uma grande organização mafiosa japonesa, para efetuar a distribuição também no bairro da Pequena Ozaka.

O líder da família, Jaime O'Reilly, era fiel ao antigo Don dos DiMarco, Enzo, mas após sua morte e a passagem do cargo do Don para Al Kane, Jaime acabou perdendo um pouco do seu respeito à família, duvidando da capacidade de Kane devido a sua criação, e por conta disso, haverão conflitos internos entre eles.

Bratva

A Bratva (nome provisório, pois “Bratva” é um termo utilizado para se referir à mafia russa num aspecto geral) é uma família russa, liderada por Ketherine, uma aranha. Têm como fachada um centro de empregos e estágios perto da universidade, com intenção de capacitar alunos para que se juntem à máfia após o término de seus estudos. Além disso, há um ramo desconhecido pela grande maioria da família - incluindo a líder, onde um pequeno grupo coordena uma rede de tráfico de crianças-aranha para a confecção de teia.

Família Saad

Os Saad são uma família árabe, compostas (inicialmente, ainda está sendo discutido) por escaravelhos. Controlam o tráfico na área do Baixo Morro e tem como sua fachada um centro comercial, onde possuem também uma tabacaria.

Família Giordano

Os Giordano são uma família tradicional italiana, composta em sua maioria por ratos. Quase uma máfia irmã dos DiMarco, seu negócio de fachada consiste em administrar os negócios de saneamento básico da cidade junto deles. Por baixo dos panos, são responsáveis pelo tráfico na área de Flooded River, um distrito na parte noroeste da cidade, além da vigia do estacionamento dos caminhões de lixo da empresa de saneamento, onde secretamente é um despósito para as mercadorias traficadas.

A Aliança das Cinco Pontas

Após o golpe que Al Kane, líder da máfia dos DiMarco, sofre ao fim da 3ª temporada da série, o submundo da cidade de *Faux City* fica abalado, dividido a grande influência que ele tinha e como isso não serviu de nada para impedir sua morte. Temendo a isso, Ninetta, uma barata prostituta que tem um grande destaque no universo, sugere à Drew, seu cafetão (também barata) que administra o prostíbulo *Honey Lips*, que faça uma aliança de sua gangue com outras gangues existentes da cidade, para que tenham como se defender caso a situação fique feia. Sendo assim, a Aliança das Cinco pontas é formada por *The Drew Boys*, *The Lost Boys*, *The Dead Roeaches*, *The River Reapers* e *The Roy Gang*, que têm em comum um único interesse: sobrevivência.

The Drew Boys

The Drew Boys é uma gangue formada e liderada por Drew, que controla a entrada e a saída do Morro de Açúcar, um dos lugares mais levados da cidade, dominado pelo tráfico. Tem contato com os Saad, para fins de tráfico.

The Lost Boys

The Lost Boys é uma gangue do noroeste da cidade, mais precisamente de Peter's Sorrow, formada após a morte de Peter, um rato bom e diplomático que atuava como líder da comunidade, que sofreu as consequências de um confronto entre gangues. O bairro foi então nomeado em sua homenagem e a gangue foi formada, para defender o bairro e impedir que episódios assim voltem a acontecer.

The Dead Roeaches

Pouco se sabe sobre *The Dead Roeaches*, além de que é uma gangue composta em sua grande maioria por baratas e que atuam no nível mais baixo de Faux City, no bairro Porão.

The River Reapers

The River Reapers é uma gangue de piratas que atua no córrego que transpaga *Faux City*. Esperam até o anoitecer para atacar e saqueando barcos desavisados que estão de passagem pela região, vestindo-se com máscaras de carpas e vestes cumpridas para esconderem suas indentidades, o que dá a eles a fama de ceifadores.

The Roy Gang

Assim como acontece com os *The Dead Roaches*, poucas são as informações a respeito de *The Roy Gang* além de que são uma gangue de incendiários que residem no Canto Doce, na parte norte da cidade. Seu nome é um anagrama composto pelas iniciais das palavras em inglês das cores do fogo, *Red, Orange e Yellow*.

As Medusas

As Medusas ão uma espécie de irmandade, composta apenas por mulheres. Tem como seu negócio de fachada ONG's de apoio à mulheres e crianças além farmácias comuns e homeopáticas espalhadas por toda a cidade, com a diferença de que ao contrário das situações citadas anteriormente envolvendo negócios e estabelecimentos de fachadas, são realmente envolvidas e comprometidas com o que coordenam. Dentro do grupo, há uma vertente que segue as crenças da religião *Wicca*.

Surge na 1ª temporada da série um atrito entre as Medusas e a Família O'Reilly, por conta de uma disputa pelo território da Vila Baixa.

b) Desenvolvimento das regras que compõem o universo

Por conta da história de *The Rottfather* se passar num universo amplo e em diversas mídias diferentes e distintas, é fácil se perder na mitologia em que universo foi construído. Para então mantermos o sentido de todo o universo independente da mídia, a célula de *Storyworld* achou necessário a existência de uma lista de regras, que não são nada mais do que limitações que damos para o universo para que além de servirem de base na hora da criação de histórias, ajudem a moldar o mundo do jeito que queremos, sem que ajam exageros ou incoerências.

As Regras do Universo

- Baratas não voam, mas conseguem planar baixo, sendo que não é algo comum na sociedade (há raras exceções de voo);
- Sapos tem uma anatomia favorável à prática do parkour, se tiverem treinamento apropriado;

- Sapos tem línguas extensas e maleáveis;

- Nenhuma espécie gruda na parede;

- Todas as espécies têm pupilas;

- Aranhas são capazes de produzir teia, na privacidade de suas casas. Teia é um material caro e quanto melhor a alimentação, melhor a qualidade da teia.

- Algumas aranhas não sabem tecer, então apenas vendem a matéria prima.

- Aranhas aumentam produção involuntária de teias durante a gravidez;

- Gravidez respeita a biologia animal, mas há o aparecimento de barriga (os ovos são acoplados no abdômen);

- Espécies venenosas conseguem produzir veneno;

- Ratos tem o olfato apurado;

- Não há procriação entre espécies, porém é possível terem relações sexuais;

- As espécies são se alimentam de outras espécies. Comem vegetais e legumes e carne que encontram no lixo humano;

- Há três drogas principais: açúcar, café e adoçante:

*O do açúcar tem duas fases: primeiro deixa energizado e depois tem um efeito entorpecente, como a cetamina, onde pode causar alucinações, como o LSD.

*O efeito do café é deixar energizado, porém há diferenças entre o café em grão e o café líquido. O consumo/venda do grão é ilegal e possui um efeito muito forte como o ecstasy; o café líquido é legalizado através de licenças a estabelecimentos e funciona como um energético.

*O adoçante pode ser injetado ou tomado, e possui alguns efeitos agradáveis tais como a euforia, aumento do estado de alerta, da auto-estima, do

apetite sexual. Por outro lado, diminui o apetite, a fadiga e a vontade de dormir.

- Bebidas que contém algum tipo de açúcar (sucos, refrigerantes) são legalizadas, pois não tem os mesmos efeitos que o açúcar puro;

- Refrigerantes são entorpecentes e são considerados no mesmo nível que o álcool;

- O açúcar é consumido prioritariamente através da boca;

- Não existe menstruação;

- A puberdade é mostrada fisicamente, e acontece a partir da faixa dos 12 anos;

- Aborto é proibido (sujeito a mudança após fazermos pesquisas sobre como era tratado na época);

- O ano de 1930 é a transição de pensamento sobre relações românticas entre espécies, onde os mais jovens não vêem problema enquanto os mais velhos ainda tendem a ser conservadores;

- Preservativos existem, mas não são comuns;

- Todas as espécies usam calçados, de acordo com a ergonomia da sua espécie;

- A higiene é igual a dos humanos;

- Espécies que têm pelos, têm cabelo natural. No mais, usam perucas;

- Cada esgoto tem a ideia de cidade-estado, contendo independência política e econômica. Há zonas de livre comércio em volta e leis federais definidas por um conselho. O Conselho é formado pelos prefeitos de cada cidade, e a presidência é revezada entre eles;

- Usam transportes humanos para grandes deslocamentos.

Por se tratar de um universo que está sempre em expansão, a lista está sempre em constante desenvolvimento, não sendo esse o seu fim definitivo.

c) O Mapeamento da Cidade

Durante o tempo estagiado, uma das pautas de maior importância foi o mapeamento da cidade. Antigamente, o mapa era dividido apenas por bairros que até então eram de maior importância na história. Com o surgimento de demais narrativas, sentimos a necessidade de editá-lo, delimitando distritos e bairros, além de mapear pontos importantes da cidade.



Versão mais antiga do mapa de Faux City.

Foram assim definidos 8 distritos e 30 bairros distribuídos entre eles:

Distrito ***Flooded River***, com os bairros:

- Lamentação (*Peter's Sorrow*);
 - * Área dos *The Lost Boys*
- Baixa Beira Rio (*Flooded Riverside*);
 - * Q.G. da Família Giordano
 - * Garagem / Depósito da Família DiMarco
 - * Posto Policial
- Estreito (*Narrow*);
 - * ONG das Medusas
- Porão (*Rock-Bottom*);
 - * Área da *The Dead Roaches*
 - * Cativeiro do Tráfico de Teia
 - * Casa dos Brown

Distrito ***Schattenpark***, com os bairros:

- Vila Germânica (*German Village*);
 - * Casa dos Kane
 - * Posto Policial
- *Schattenpark*;
- Alta Beira Rio (*Riverside*);

Distrito ***Mid Heights***, com os bairros:

- Centro (*Downtown*);

* Universidade Stein

* Centro de Recrutamento da Bratva

* Farmácia das Medusas

* Posto Policial

- Distrito Financeiro (*Financial District*);

* Galeria de Arte

* Q.G. da Bratva

* Farmácia das Medusas

- Feira dos Artesãos (*Artisans' Market*);

- Parque Allen (*Allen Square*);

* Mansão dos Dons da Família DiMarco

* Nova Prefeitura

* Q.G. da Família DiMarco

* Farmácia das Medusas

Distrito ***Les Cartiers***, com os bairros:

- *Toilecartier*;

* Casa da Marie

* Farmácia das Medusas

- *Jardins des Cartier;*

* Centro de Homeopatia das Medusas

- *Est Cartier;*

* Posto Policial

- *Ouest Cartier;*

* Farmácia das Medusas;

Distrito **Frogbay**, com os bairros:

- *Zona Rural (Countryside);*

* Casa das Mulheres

* Casa de Campo/Tortura da Yakuza

- *Docas (Docks);*

* Posto Policial

* Armazém da Yakuza

* Mansão do Oyabun

- *Alameda da Pechincha (Penny Lane);*

* Presídio

* Farmácia das Medusas

- *Zona Industrial Alta (High Industrial Zone);*

Distrito **York**, com os bairros:

- *Pequena Estrela (Little Star);*

- Centro Velho (*Old Town*);
 - * Antiga Prefeitura
 - * Primeira/principal Delegacia de Policia
 - * Depósito dos *The River Reapers*
- Despensa (*The Pantry*);
 - * Cabaré da Madame Laura
 - * Farmácia das Medusas
- Pequena Ozaka (*Little Ozaka*);
 - * Q.G. dos *The River Reapers*
 - * Centro de Homeopatia das Medusas
 - * Escritório de fachada da Yakusa
 - * Posto Policial

Distrito ***Irongate***, com os bairros:

- Zona Industrial Baixa (*Low Industrial Zone*);
 - * Tampa do Bueiro
- Vila Baixa (*Low Borough*);
 - * Farmácia das Medusas
 - * Posto Policial
 - * Q.G. da Família O'Reilly
 - * Casa dos Pistone

- Rosas (*Rosebud*);

* Farmácia das Medusas

* ONG das Medusas

* Q.G. das Medusas

- Índigo (*Blue Dream*);

* “Maçonaria” dos DiMarco

Distrito **Hillside**, com os bairros:

- Canto Doce (*Sweet Corner*);

*ONG das Medusas

*Área da *The Roy Gang*

*Posto Policial

- Baixo Morro (*Downhill*);

* Centro Comercial / Q.G. dos Saad

* Centro de Homeopatia das Medusas

- Morro do Açúcar (*Sugarhill*);

* Prostíbulo *Honey Lips*

* Área da *The Drew Boys*

Essa então se torna a versão mais atualizada e completa do mapa da cidade de Faux City, em 1930.



Atual mapa da cidade, exposto na parede da sala onde ocorrem as reuniões.

d) A criação da bíblia do *The Rotfather*

O universo criado no projeto está sempre em constante expansão, e por conta disso, muitas são as informações importantes sobre ele. Quando vimos que as informações estavam começando a ficar desorganizadas no espaço de armazenamento e as apresentações para os novos membros do projeto estavam cada vez mais difíceis por conta de tantos detalhes, a célula do *Storyworld* comprometeu-se a fazer a bíblia do universo, um documento onde reuniremos num só lugar, todas as informações pertinentes sobre o universo, para que tanto nós da parte de criação poderemos achar as informações de uma maneira mais rápida e intuitiva quanto para que os novos membros do projeto (e até mesmo membros antigos de outras células) possam ficar a par do mundo com que trabalham.



O LIVRO SAGRADO

O PROJETO

O projeto *The Rottfather* é idealizado pelo grupo de pesquisa e extensão G2E - Grupo de Educação e Entretenimento. Este é um laboratório multidisciplinar, inserido no curso de graduação em Design da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), que visa desenvolver projetos na área de entretenimento que estejam alinhados com o que se encontra no mercado atual.

Por ser uma narrativa transmidiática, *The Rottfather* retrata todo um universo fictício através de suas histórias, não havendo, portanto, um único protagonista. Dessa forma, o que ocorre é que vários personagens protagonizam histórias diversas, além de transitarem pelas histórias uns dos outros como secundários. No momento, o projeto conta com histórias contadas através das seguintes mídias: animações, quadrinhos, livros e jogos (digitais e analógicos).

O UNIVERSO

O universo de *The Rottfather* se situa nos esgotos de Nova Iorque, no começo do século XX, tendo como palco a cidade subterrânea de Faux City e contando as diversas histórias dos habitantes que integram essa sociedade antropomorfa, composta por ratos, baratas, aranhas, sapos, entre outras espécies. Sua trama central gira em torno do rato Al Kane, um líder mafioso que comanda o tráfico de açúcar na cidade, mas que perde o poder ao levar um golpe planejado por seus inimigos.

As histórias transcorrem ao longo de um vasto período de tempo, sendo que a mais remota delas começa em meados dos anos 1830 e a mais recente se passa em 1933 (ano considerado o tempo "presente" do universo).

1. FAUX CITY

O palco principal do universo *The Rottfather* é Faux City, uma grande metrópole situada em uma galeria dos esgotos de Nova Iorque e assolada pela corrupção, tráfico e violência.

Fundada oficialmente em 1856 no que antes era um vilarejo denominado Another York, Faux City estende-se por quatro níveis de elevação, onde os mais baixos acomodam as camadas sociais mais pobres e os mais altos, as mais abastadas (com exceção do Morro do Açúcar, que é uma elevação das mais altas, porém se encontra em uma das periferias mais pobres). A cidade também conta com 8 distritos, divididos em 30 bairros, sendo os mais importantes: Toilecartier, Centro, Centro Velho, Allen Square, Despensa, Vila

Baixa, Pequena Ozaka, Zona Industrial (Alta e Baixa), Morro do Açúcar e Zona Rural. Além disso, cortando a cidade de cima a baixo está um rio de esgoto, que deságua no East River em Manhattan.

Apesar de ser localizada no subterrâneo, a cidade é parcialmente banhada pela luz do sol através de três aberturas. A primeira consiste de um buraco na região das Docas e Zona Rural, a segunda sendo o escoamento do esgoto para o mar aberto e a terceira de um outro buraco nas proximidades de Toilecartier.

1.1 OS BAIRROS

Os bairros de Faux City são conhecidos e nomeados, geralmente, por suas características mais marcantes. Com uma vasta variedade entre si, seja por conta dos habitantes ou do que têm a oferecer, a maioria dos bairros

1.1.1 LES CARTIERS

Ocupando todo o nível mais alto, Les Cartiers é o distrito mais rico e limpo da cidade, bem como o mais protegido. Majoritariamente residencial, abriga quatro bairros luxuosos onde residem os mais ilustres habitantes de Faux City, como estrelas do cinema e teatro, estilistas famosos e herdeiros de famílias tradicionais da cidade.

1.1.1.1 TOILECARTIER

Localizado no centro do distrito, Toilecartier foi o primeiro bairro idealizado por Marie Beaumont, a fundadora da cidade, e onde ela construiu sua primeira casa. Marie era uma aranha, atraindo, principalmente, outros de sua espécie para a região. Historicamente, isto resultou em uma grande concentração de aranhas em Les Cartiers, especialmente em Toilecartier.

O bairro possui casas grandes e espaçosas, além de enormes prédios residenciais, tudo feito com os melhores materiais que o esgoto pode oferecer. Também conta com o privilégio de ter luz do sol direta através de um buraco na parede da galeria.

1.1.1.2 JARDINS DES CARTIER

Jardins des Cartier é basicamente um grande complexo residencial com status de bairro. Possui os mais belos parques da cidade, sendo um deles de acesso exclusivo dos moradores. É localizado na borda central de Les Cartiers, fazendo divisa com todos os bairros do distrito.

1.1.1.3 OUEST CARTIER

Localizado a oeste de Les Cartiers.

1.1.1.4 EST CARTIER

Localizado a leste de Les Cartiers.

AÇÃO 2:

Desenvolvimento de histórias dentro da célula de Storyworld.

Briefing: A célula de *Storyworld* é responsável pela estruturação, manutenção, expansão e criação do universo transmídia, e de toda a história que o engloba. Lá, são desenvolvidos personagens, roteiros e histórias para diversas mídias, sendo elas originárias da própria célula ou baseadas em ideias de membros de outras células que vieram a partilhar conosco. Será então mostrado aqui o que foi criado no período de estágio.

Público-alvo: Jovens e jovens adultos, na faixa dos 16 aos 25 anos, que consomem franquias transmídiaicas e que sejam atraídos por algum elemento do universo, seja a temática, os produtos, ou o que mais os interessar.

a) Criação dos argumentos e outlines das três temporadas que irão compor a série de TV/Streaming

No período estagiado, a célula do *Storyworld* voltou a dar atenção a criação e roteirização da série de TV. Era um assunto já antigo na célula, mas que, por conta de diversas mudanças internas de membros e por terem havido outras prioridades, acabou ficando em *standby*.

Como ponto de partida, tínhamos como base uma espécie de sinopses dos episódios que formavam a primeira temporada da série, porém ao analisarmos, vimos que o rumo que a história tomava não estava mais condizente com o universo atual. Sendo assim, nos demos a liberdade dar um passo atrás, reescrevendo o material já existente.

Durante esse período, escrevemos então o outline de oito episódios que formarão a primeira temporada da série, além do argumento da segunda e da terceira temporada. Por fim, nomeamos cada uma delas:

Temporada 01 - *The Rottfather: Transição*

Temporada 02 - *The Rottfather: Conspiração*

Temporada 03 - *The Rottfather: Ascensão*

Devido à confidencialidade que o projeto exige, o resultado completo do que foi descrito não pode ser divulgado. Todavia, para representar isso, será mostrada as sinopses de cada temporada, bem como um pequeno perfil dos per-

sonagens principais e de maior destaque na série.

The Godfather - A Série

Em suas 3 temporadas, a série mostra as adversidades que Alphonse “Al” Kane precisa enfrentar ao assumir a liderança da família mafiosa DiMarco. Seus ideais inovadores de lidar com os problemas da máfia através de atitudes diplomáticas são postos à prova pela resistência de membros que se prendem às tradições violentas. Quando a família O’Reilly, subordinada dos DiMarco, decide ir contra as ordens de Kane e arma uma rebelião, ele se vê obrigado a deixar seu código moral de lado e mandar que se faça o extermínio deles, a fim de reforçar sua posição como Don e o respeito de todos.

Apesar de acreditar que não teve escolha, Kane não consegue escapar do conflito moral que sua decisão lhe causou. Para complicar, a suspeita de que há um informante na família é levantada por seus conselheiros, Carlo e Paulie, que se põem a investigar. Com tantos lotes de açúcar sendo apreendidos e capangas sendo presos, Carlo sugere que Paulie é a culpada. Ao ser confrontado pelas evidências, Kane não consegue negar a possibilidade de que a amiga esteja envolvida. Porém, antes de confrontá-la, Paulie é morta por ninguém menos do que... Carlo?!

Carlo Bortoni, após a morte do antigo Don dos DiMarco, estava certo de que assumiria o cargo. Quando soube que Al Kane - alguém sem laços tradicionais com a Família - foi nomeado como sucessor, Carlo imediatamente elabora um plano para conquistar o poder que acredita ser seu por direito. Kane, consumido pelas responsabilidades e decepções que seu cargo lhe trouxe, têm dificuldades em perceber as manipulações de seu conselheiro - o que acaba sendo sua ruína.

Personagens Importantes

No decorrer das três temporadas, alguns personagens são citados com mais frequência do que outros. Sendo assim, elaboramos um micro-perfil de cada um deles, para maior familiarização com o personagem na hora da leitura.

Alphonse “Al” Kane

Espécie: Rato

De origem humilde, conseguiu entrar na máfia e, devido a sua inteligência e visão, revolucionou os negócios da Família DiMarco. Tal feito lhe rendeu a simpatia e o respeito do Don, que decide nomeá-lo como sucessor após sua morte.

Carlo Bortoni

Espécie: Rato

De uma família tradicionalmente mafiosa e leal ao Don Enzo DiMarco. Foi criado para servir aos DiMarco, tornando-se consigliere, cargo herdado de seu pai. Tem convicção de que se tornará o próximo Don quando Enzo morrer.

Paulie Belucci

Espécie: Rata

De uma família tradicionalmente mafiosa e leal ao Don Enzo DiMarco, porém não deseja que seu filho siga por esse caminho. Sob o regime de Don Enzo, atua como administradora financeira da Família. Quando Kane assume, é promovida a consigliere junto com Carlo. Serviu como uma espécie de mentora para Kane quando este entrou para a máfia, tornando-se sua melhor amiga.

Leanne O'Reilly

Espécie: Rata

Filha do chefe dos O'Reilly, uma das Famílias mafiosas subordinadas aos DiMarco. Conhece Kane desde que eram crianças, tendo facilitado a entrada dele na máfia.

Jaimie O'Reilly

Espécie: Rato

Chefe dos O'Reilly. Por saber das origens humildes de Kane, não acredita que este é o melhor candidato para o posto de Don, duvidando de suas decisões.

b) Criação de uma escaleta para um quadrinho original do projeto, “*Locki Vick!* - Prólogo”

Outra arrativa que também foi desenvolvida e trabalhada no período do estágio foi o prólogo de “*Locki Vick!*”, uma história em quadrinhos que futuramente fará parte das mídias do projeto.

Locki Vick!

A história de Locki Vick! se passará em meados de 1925 em Faux City, uma cidade nos esgotos de Nova York, na época de um torneio mundial de lutas clandestinas, que acontece de quatro em quatro anos. A trama acompanhará as aventuras de Locki, um rato orfão de 12 anos que é contratado por conta de suas habilidades furtivas para recuperar uma pedra de extrema importância para uma aranha magnata da cidade, e de Vick, uma barata de 19 anos que treina desde pequena no ramo da luta clandestina para entrar no torneio e vingar-se de uma inimiga antiga, culpada pela morte de sua mãe.

O objetivo principal do quadrinho era divulgar uma mídia nova para o *FIQ - Festival Internacional de Quadrinhos*, que aconteceu em Belo Horizonte no mês de maio deste ano. Porém, ao vermos que tínhamos só o argumento da história em mãos, notamos que não haveria tempo para que a história fosse devidamente roteirizada e desenhada pelo artista responsável. Sendo assim, criamos então um volume especial chamado “*Locki Vick! - Prólogo*”, que contaria em poucas páginas um pouco do passado nos dois protagonistas do quadrinho principal, mostrando o momento onde se cruzaram pela primeira vez.

Locki Vick! - Prólogo

Sinopse

Em Locki Vick - Prólogo, vemos duas vidas diferentes se cruzarem. De um lado do mundo, uma briga com consequências desastrosas traça o destino de uma lutadora. Do outro, um órfão tenta sobreviver em meio ao caos.

Em meados dos anos 1920, no submundo de Faux City, regado a dinheiro e violência, reina a lei do mais forte... ou no caso de Locki, do mais astuto. Renegado por seu tio alcoólatra, Locki encontra refúgio em pequenos furtos. Rápido e discreto, este é o seu método... até que um assalto complicado muda tudo. Vinda da quente e ensolarada Austrália, Vick é uma exímia lutadora que procura em Faux City a oportunidade de se libertar dos fantasmas do passado.

O prólogo começa em *Heritown*, uma vila bucólica no sudoeste da Austrália, acompanhando Elizabeth, uma barata que parece estar de partida da vila. Ela então é de repente vista e questionada por Irene, uma grande e forte aranha com que parece ter forte vínculo, e após uma discussão, começam a lutar entre si. Após trocarem alguns golpes, William, um amigo também barata de

Elizabeth, pede para que parem de lutar porque Elizabeth está grávida. Incrédula com a notícia, a aranha desfere um golpe certo na barriga da barata, onde ela entra em trabalho de parto. Com suas últimas palavras, podemos entender que Elizabeth na verdade era a mãe de Vick.

Quatorze anos depois, vemos Vick, já crescida, junto de William, chegando em *Faux City*. Ao chegar, esbarram em um pequeno rato que abate a carteira de William. Este rato é Locki, Com apenas 7 anos. Após isso, ele vai ao encontro de seu tio, que está bêbado em um dos cantos das Docas. Quando Locki estende sua mão para ajudar o tio a se levantar, é surpreendido com um puxão com força por parte dele, jogando o pequeno ratinho nas turbulentas águas do córrego. Após debater-se para voltar à superfície da água, Locki é socorrido por um sapo marinho que avistara ele caindo e é levado até terra firme. O episódio fica marcado para sempre na vida do pequeno.

Após definida a história que o quadrinho iria abordar, desenvolvemos uma escaleta para estruturar os quadros e as falas dos personagens para o artista.

Escaleta de *Locki Vick!* - Prólogo

Página 1

DENMARK, AUSTRÁLIA

Pôster estilo stencil e de aspecto antigo de Elizabeth e Irene com os dizeres GANHADORAS embaixo, em primeiro plano. Ao fundo, Irene caminha parecendo muito brava.

Elizabeth está na beira do píer, olhando o mar. Ela parece ansiosa, olhando o relógio, como se esperasse alguém.

Irene se aproxima de Elizabeth por trás.

Elizabeth sente alguém atrás de si e se vira, ficando surpresa ao se deparar com Irene, furiosa.

IRENE: *Onde caralhos você estava?!*

Página 2

Irene cruza um par de braços.

IRENE: *Por que cê tá fugindo de mim? Por que não tá indo nos treinos?*

ELIZABETH: ...

Irene se aproxima de Elizabeth. Elizabeth desvia o olhar.

IRENE: *O que tá acontecendo? Eu vi um médico saindo da sua casa... Cê tá doente?*

ELIZABETH: ...

Irene agarra o ombro de Elizabeth, alterada. Elizabeth rebate a mão dela, fechando a cara.

IRENE: *PORRA, LIZ, ME RESPONDE!*

ELIZABETH: *Não é da sua conta, cu de teia!*

Irene, ultrajada, desfere um soco contra Elizabeth. (obs.: apenas o começo do movimento, pois na próxima página Elizabeth desvia).

Página 3

Elizabeth desvia do soco com facilidade, o que irrita Irene. Irene dá um golpe. Elizabeth desvia ou defende.

IRENE: *QUAL...*

Irene dá outro golpe. Elizabeth desvia ou defende.

IRENE: *... O SEU...*

Irene dá mais um golpe. Elizabeth desvia ou defende.

IRENE: *... PROBLEMA?!*

O silêncio provoca Irene, fazendo com que a briga chame a atenção das pessoas, ganhando proporções maiores. Forma-se uma multidão.

William em primeiro plano com a multidão ao fundo. Ele está segurando uma mala de viagem e parece perplexo ao ver a multidão.

WILLIAM: *?!*

Página 4

William sai do meio da multidão e arregala os olhos ao ver as duas brigando.

WILLIAM: *PAREM JÁ COM ISSO!*

Há uma troca de socos entre Elizabeth e Irene.
Elizabeth focada na luta, se dirige a William.

ELIZABETH: *Fica fora disso, Will.*

Página 5

Irene desfere um soco em Elizabeth que passa raspando por sua barriga.
William arregala os olhos em desespero e grita:

WILLIAM: *ELA TÁ GRÁVIDA! IRENE, ELA TÁ GRÁVIDA!*

As duas reagem à revelação de William, se encarando surpresas.

Página 6

Elizabeth se volta à William, surpresa, com raiva e incrédula.

ELIZABETH: *CALA A BOCA, WILL!!!*

A surpresa de Irene aos poucos se transforma em fúria.
Irene desfere um soco intenso e certeiro contra a barriga da barata.

Página 7

Elizabeth cospe sangue e cai no chão, abraçando a própria barriga, com dor.

William observa perplexo.

Ele corre desesperadamente em direção a Elizabeth e segura sua mão.

Elizabeth, com feição de dor, olha para William suplicante. Ambos tem uma das mãos na barriga dela.

ELIZABETH (sussurro): *Meu... bebê... Vic..*

Elizabeth desmaia nos braços de William.
O olhar de William perde o brilho.

WILLIAM (sussurro): *O que você fez...*

Irene observa toda a cena, imponente.

Página 8 e 9

FAUX CITY, E.U.A, 14 ANOS DEPOIS

Porto de Faux City em um dia em que o rio está elevado e agitado por causa da chuva em Nova York, vemos um navio.

Vemos Vick, séria, e William, sorrindo levemente, saindo do navio e conversando.

VICK: *Então, começamos amanhã?*

WILLIAM: *Isso mesmo, Vick, você vai ver... em seis anos você vai estar lutando melhor que sua mãe!*

Eles andam pelo porto e esbarram com Locki, que rouba a carteira de William discretamente (obs.: não dar muito foco para o roubo, é apenas um detalhe).

Página 10

Em primeiro plano, Locki está guardando a carteira que roubou de William no bolso. Ao fundo, William está tateando os bolsos do casaco.

Locki olha ao redor, procurando seu tio, preocupado.

Locki avista o tio dormindo embriagado em um canto.

Página 11

Locki então vai até o tio.

Ele puxa o tio pelo braço e o apóia no ombro com dificuldade.

LOCKI: *Vem, tio.*

O tio cambaleia e empurra Locki para o lado.

TIO: *Desgruda *hic* moleque!*

Locki desequilibra-se com o empurrão e cai no rio.

Página 12

Locki abre os olhos. Ele está submerso no rio.

Força as perninhas para voltar à superfície, buscando ar desesperadamente.

LOCKI: *SOCOOOOORRO!!!*

A correnteza está muito forte, o arrastando para cada vez mais longe da cidade.

Locki afunda mais uma vez. Tossindo muito e fraco, Locki fica se debatendo na superfície.

Página 13

Locki consegue se agarrar numa das barra de ferro do bueiro que dá vazão às águas do esgoto.

Ao avistar a cena, um sapo marinho pula no rio.

O marinho põe um braço ao redor de Locki e começa a nadar em direção ao píer. Há uma pequena multidão na beira do píer, assistindo a cena.

Página 14

Locki está no porto, encharcado e tossindo muito. O marinho está a seu lado, preocupado. O tio está de pé na frente deles, parecendo contrariado. Há uma pequena multidão ao redor deles.

MARINHEIRO: *Você tá bem? Chamem um médico!*

O tio puxa Locki pelo braço bruscamente.

TIO: *Não precisa *hic* borboleta. Praga ruim *hic* não vai embora.*

Tio vai arrastando Locki pela rua.

Locki enxuga as lágrimas com a mão livre, sua expressão é de raiva.

Página 15

Chegando em casa, Locki entra em seu quarto e tira do bolso a carteira que roubou. Quando a abre, vê que o dinheiro estava completamente encharcado.

Frustrado, ele joga a carteira em uma cômoda. Nela há um retrato de seus pais.

Locki pega o retrato e se senta no chão.

Com uma expressão triste, ele abraça o retrato.

Página 16

A carteira aberta em primeiro plano, dentro pode-se ver uma foto de William e Vick e outra de Elizabeth com um cinturão. Ao fundo, Locki está sentado de pernas cruzadas, abraçando a foto dos pais.

Caixa no canto inferior direito da página escrito CONTINUA...

AÇÃO 3:

Desenvolvimento de personagens dentro da célula de Storyworld.

Briefing: A célula de *Storyworld* é responsável pela estruturação, manutenção, expansão e criação do universo transmídia, e de toda a história que o engloba. Lá, são desenvolvidos personagens, roteiros e histórias para diversas mídias, sendo elas originárias da própria célula ou baseadas em ideias de membros de outras células que vieram a partilhar conosco. Será então mostrado aqui o que foi criado no período de estágio.

Público-alvo: Jovens e jovens adultos, na faixa dos 16 aos 25 anos, que consomem franquias transmídiaicas e que sejam atraídos por algum elemento do universo, seja a temática, os produtos, ou o que mais os interessar.

a) Suporte no ajuste/atualização de personagens já existentes

Por *The Rotfather* já ser um projeto com alguns anos de desenvolvimento, é normal encontrar personagens que já estejam bem estruturados no universo. Porém, ao retormarmos o assunto da série, revisamos os perfis e vimos que poderiam ser complementados com ainda mais informações. Sendo assim, demos um passo para trás, fazendo alguns pequenos ajustes em suas histórias e adicionando alguns outros artifícios relacionados às suas personalidades, para que houvessem ainda mais meios de transmitir a essência do personagem. Assim, qualquer membro do projeto que precisasse usufruir de um determinado perfil psicológico teria sucesso, independente de sua célula ou grau de afinidade com a história/personagens.

Por motivos de confidencialidade, não poderá ser mostrado as histórias modificadas ou a metodologia com os artifícios que já existiam. Será então citado apenas os novos artifícios que começaram a fazer parte do perfil.

Orientação sexual

Inclui atração sexual e atração romântica.

Exemplos de atração sexual seriam: Heterossexual, Homossexual, Asexual, Bissexual (atração sexual pelo sexo masculino e feminino), Pansexual (Atração sexual independente da identidade de gênero), Demisexual (Atração sexual apenas após se conectar romanticamente).

Atração romântica e sexual não precisam ser a mesma. Você pode ter alguém que seja heterossexual, porem homorromântico. O aspecto de atração romântica está

relacionada a conexões afetivas, enquanto atração sexual é física. Não estamos acostumados a separar essas duas características no nosso dia a dia, entretanto elas fazem parte das nossas vidas.

Signo

Características retiradas do site do Astrolink (<https://www.astrolink.com.br/>). Por mais que não seja uma ciência exata, os esteriótipos de cada signo são de considerável conhecimento popular, tornando-se um artifício pertinente ao objetivo proposto.

Aspectos físicos

Os aspectos físicos fundamentais incluem espécie e idade (data de nascimento). Também será descrito quando uma característica específica for relevante para o conceito visual do personagem. Exemplo: Forte. Mais de 1 metro de altura. O mesmo serve para características que não queremos.

Referências

Imagens de referência ligadas diretamente a uma característica visual considerada importante para a história/personagem.

Como exemplo de referências visuais, será mostrada algumas utilizadas para Daniel C. Pistone, um rato de boa índone que atua como detetive no universo.



Roupa comum para trabalho (sem gravata)



Exemplos do uso do coldre



Chapéu fedora (acessório tanto para o trabalho quanto para o dia a dia)

E por fim, o concept final, utilizando-se das referências visuais:



Daniel C. Pistone - Feito pelo artista Alex dos Ventos

AÇÃO 4:

Participação e envolvimento nos eventos do projeto.

Briefing: Participar de eventos de divulgação do projeto, dando o suporte necessário desde o planejamento do evento até sua execução.

Público-alvo: Jovens e jovens adultos, na faixa dos 16 aos 25 anos, que consomem franquias transmídiaicas e que sejam atraídos por algum elemento do universo, seja a temática, os produtos, ou o que mais os interessar.

a) *Rotfather Day*

Por maior que o projeto aparenta ser, estamos cientes de que nosso alcance de divulgação das nossas novidades é limitado. Por conta disso, o projeto planeja e executa seu próprio evento, apelidado de *The Rotfather Day*.

O *Rotfather Day*, que acontece semestralmente, consiste em disponibilizarmos um dia, em algum lugar público e de fácil acesso, para apresentarmos o projeto e suas novidades tanto para quem já o conhece e acompanha nas redes sociais quanto para pessoas que acabaram o encontrando por acaso e tiveram curiosidade. Além disso, oferecermos também mesas de jogatina com nossos jogos analógicos já publicados e *workshops* de assuntos que nossos membros mais experientes dominam e sentem que tem a capacidade de transmitir seu conhecimento, como Som, Modelagem de Esculturas em Argila, *Game Design*, *Storytelling*, entre outros.

A edição do *Rotfather Day* que será mostrada ocorreu no dia 24 de maio no Auditório Garapuvu, situado no andar de cima do Centro de Eventos da UFSC.



Área do evento dedicada ao *Storyworld*



Painel de relacionamento dos personagens principais



Eu e meu colega de célula, Guilherme, apresentando o universo



Explicando o protótipo de um futuro jogo do projeto

b) Eventos não-produzidos pelo projeto

Aconteceram também casos onde o projeto foi convidado para participar de eventos, como foi o caso do Florianópolis Internacinal Mercosul - mais conhecido como FAM, promovido pelo curso de Cinema da UFSC. Durante seis dias, nossos membros se organizaram e revezaram os horários, apresentando o projeto para todos que eram atraídos pelo estande.



Estande do evento, com nossos produtos expostos



Apresentando o projeto

RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO CURRICULAR

BLOCO 3

3.1 A SITUAÇÃO PARA A REALIZAÇÃO DO ESTÁGIO FOI SATISFATÓRIA? EM QUE E COMO?

Sim, bastante! Pois além de poder trabalhar com que tive vontade, deixei de lado a visão do “individual” e experienciei a visão do “todo”, pois por mais que os projetos da faculdade ajudam a dar essa noção, é muito bom tê-la em prática numa situação real.

3.2 QUAIS FORAM OS PRINCIPAIS PONTOS POSITIVOS E OS NEGATIVOS DO ESTÁGIO?

Além de poder trabalhar na área que me interessassei, o projeto foi acolhedor e me fez sentir necessário, como se eu fosse uma das várias partes da engrenagem que faz tudo funcionar. Por conta de ser um projeto transmídia, muitas células dependem umas das outras, o que nos faz desenvolver um senso de responsabilidade, de que temos que fazer nossa parte de modo eficiente para que todos os outros também possam, resultando em algo que todos puderam usufruir e sentir orgulho depois. Além disso, trabalhar com os perfis de personagens me fez enxergar que esse é por esse caminho que gostaria de desenvolver meu PCC. Vale citar também que o projeto te dá a liberdade de migrar para quaisquer outras áreas que você desejar trabalhar, não limitando à uma única célula, podendo assim estar sempre em constante aprendizado e tornando a experiência ainda mais rica.

Como ponto negativo, uma ressalva para a sala onde trabalhamos, pois por conta de ter espaço limitado, qualquer conversa paralela de alguém que não estivesse na reunião em pauta já era motivo de desconcentração dos que estavam.

3.3 AS ABORDAGENS CONCEITUAIS, OS MÉTODOS E AS TÉCNICAS UTILIZADAS NO ESTÁGIO FORAM COERENTES COM O QUE FOI ESTUDADO NO CURSO? QUAIS AS CONVERGÊNCIAS? QUAIS AS DIVERGÊNCIAS?

Um pouco, pois me juntei numa célula onde o foco se dá numa das partes do planejamento para uma animação (mais necessariamente a estruturação do universo da história) e não no ato da animação em si. Então por mais que tenha sido estudado nas matérias do projeto de animação referentes ao assunto, nada disso foi abordado com a tamanha profundidade que é “exigido” no estágio.

3.4 COMO E EM QUE ESSE ESTÁGIO CONTRIBUIU PARA SUA FORMAÇÃO?

Além de me dar uma noção do mercado que minha área de interesse se encontra, me deu uma nova perspectiva sobre ambiente de trabalho, mostrando que é possível um ambiente ser descontraído e comprometido num perfeito equilíbrio. Aprendi muito também com os membros mais antigos do projeto, tanto sobre como funciona o ramo que estamos trabalhando quanto em questão de aprendizado do assunto da célula em que estagiei.

3.5 QUAIS OS CONHECIMENTOS TEÓRICOS E TEÓRICO-PRÁTICOS ADQUIRIDOS NO CURSO QUE FORAM DIRETAMENTE UTILIZADOS?

Basicamente, os arquétipos de Jung e um pouco de roteirização.

3.6 QUE CONHECIMENTOS PRESUMIDAMENTE DA ÁREA DE DESIGN FORAM NECESSÁRIOS E NÃO FORAM ESTUDADOS NO CURSO?

Uma abordagem bem mais profunda sobre criação de personagens no aspecto psicológico (uma matéria optativa sobre isso já seria incrível) e estruturação do universo fictício a ser criado.

3.7 EM ESCALA DE 0 A 10, QUE VALOR RESUMIRIA, NA SUA OPINIÃO, A CONTRIBUIÇÃO DO ESTÁGIO PARA SUA FORMAÇÃO?

Com certeza um 10, pois além de me proporcionar a experiência de um ambiente de trabalho real, apenas validou a ideia de que é realmente nessa área que eu quero trabalhar.

RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO CURRICULAR

BLOCO 4

Carta de Avaliação de Estágio - Supervisor / Empresa Concedente

Nome da Empresa Concedente: GZE
 Estagiário: RHANIEL R. DAUX R.V. JELITA
 Área do Estágio: ARTE & DESIGN + STORY WORLD
 Período de realização do estágio: 26/FEV A 13/JULHO
 Supervisor de Estágio: MONICA STEIN
 Contatado Supervisor de Estágio (fone/e-mail): 99123.1890 / MONI_STEIN@uaq.com.br

1. Iniciativa e auto-determinação: proposta e/ou apresentação de ações independentes de solicitações:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X
2. Qualidade das tarefas: organização, clareza e precisão no desenvolvimento das atividades conforme padrões estabelecidos pela empresa:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X
3. Criatividade: capacidade de sugerir, projetar e executar modificações ou novas propostas:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X
4. Dinamismo: Agilidade frente às situações apresentadas:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X
5. Resiliência: Capacidade de adequar o comportamento/conduta a circunstâncias adversas ou mudanças:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X
6. Interesse: Envolvimento na solução de problemas, disposição na busca de alternativas e conhecimentos para a execução de tarefas propostas:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X
7. Relacionamento interpessoal: facilidade de relacionamento/comunicação com os demais componentes da equipe de trabalho.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X
8. Cooperação: pré-disposição à colaborar com a equipe na resolução de tarefas:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X
9. Disciplina e responsabilidade: comprometimento com horários, prazos, cumprimento de regras e normas da empresa:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X
10. resultado: rendimento apresentado em relação às atividades solicitadas ao desenvolvimento:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X
Média	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X

Outras Considerações: _____

Flora Nobre's, 28.6.18
 Cidade Data

Assinatura do supervisor/concedente.



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**

**RELATÓRIO FINAL
DE ESTÁGIO CURRICULAR**

DESIGN

Rhaniel Daux Ritter Von Jelita
G2E - Design UFSC
26/02/2018 - 13/07/2018