



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**

**RELATÓRIO FINAL
DE ESTÁGIO CURRICULAR**

DESIGN

Pedro Menin

CAFUNDÓ ESTÚDIO CRIATIVO LTDA ME

07/04/2018 - 25/05/2018

1.1 IDENTIFICAÇÃO DO ESTAGIÁRIO

Nome: Pedro Menin Garcia

Matrícula: 14102706

Habilitação: Design

E-mail: pedromenin4@gmail.com

Telefone: (11) 99740 9845

1.2 DADOS DO ESTÁGIO

Concedente: Cafundó Estúdio Criativo Ltda Me

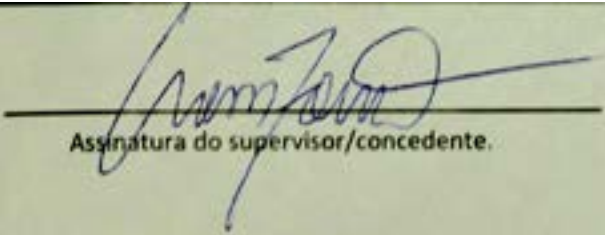
Período Previsto: 07/04/2018 - 25/05/2018

Período referente a este relatório: 07/04/2018 - 27/06/2018

Supervisor/Preceptor: Leonardo Minozzo

Jornada Semanal/Horário: 40 horas

Assinatura da concedente (ou representante):



Assinatura do supervisor/concedente.

RELATÓRIO FINAL
DE ESTÁGIO CURRICULAR

BLOCO 1

1.3 PROGRAMA DE ATIVIDADES

Objetivo do estágio: O Objetivo do estágio, proposto pela Cafundó Estúdio, foi passar pelo processo de desenvolvimento de um projeto em um estúdio que já está no mercado, como parte da equipe.

Objeto(s) do estágio: Desenvolvimento de uma experiência em Realidade Virtual.

Programa de atividades (PAE): Prática de Brainstorming, pesquisa de referências, produção de storyboard, produção de vinhetas, edição de vídeo, tratamento de áudio, modelagem 3D, ilustração digital e desenvolvimento de aplicação em realidade virtual dentro da Unity.

1.4 SITUAÇÃO ENCONTRADA

Resumo da situação da empresa em relação ao Design: A cafundó é composta de designers e programadores, portanto o Design está presente em todas as etapas do desenvolvimento de qualquer projeto dentro da empresa.

O que foi abordado no estágio: O processo de desenvolvimento de uma experiência em realidade virtual (Pesquisa, brainstorming, storyboard, concepts, modelagem 3D, desenvolvimento em Unity e etc). Além disso, eram feitas apresentações semanais do conteúdo produzido para avaliação de toda a equipe do estúdio.

Atuação na área gráfica: Layouts para apresentação em PowerPoint, Ilustrações para artes conceituais e produção de storyboard.

Atuação na área informatizada (mídias): Produção audiovisual usando pacote da Adobe (Premiere, After Effects, Photoshop, illustrator, etc) e desenvolvimento de aplicação em realidade virtual dentro da Unity.

1.5 ESTRUTURA PARA REALIZAÇÃO DO ESTÁGIO

Infra-estrutura física disponibilizada: Uma mesa de trabalho com um PC de alto desempenho, sala de reuniões, sala de apresentações e uma cozinha.

A localização do Design na estrutura organizacional da empresa: O design faz parte de todo o processo de desenvolvimento projetual.

O local, na estrutura organizacional da empresa, (diretoria, departamento, etc) onde foi realizado o estágio: Estúdio de Florianópolis, Av. das Rendeiras, 458 - Lagoa da conceição.

Data do início do estágio: 07/04/2018

Data de encerramento do estágio: 25/05/2018

Carga horária diária: 8h

Horário diário do estágio (entrada e saída): 12h às 20h

1.6 ORIENTADOR DO ESTAGIÁRIO

Nome: Luciano Patrício Souza de Castro

Formação e cargo: Prof. Orientador e Coordenador de Estágios do Curso de Design na UFSC

Contatos (telefone/e-mail): 3721-2434 / luciano.castro@ufsc.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 2004957

O(A) **Cafundó Estúdio Criativo Ltda Me**, CNPJ 10.220.793/0001-08, doravante denominado(a) **CONCEDENTE** representado(a) pelo(a) sr(a). **Leonardo Minozzo**, a Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC, CNPJ **83.899.526/0001-82**, representada pelo(a) Coordenador(a) de Estágios do Curso, Prof.(a) **Luciano Patrício Souza de Castro**, e o(a) estagiário(a) **Pedro Menin Garcia**, CPF **424.928.558-80**, telefone **(110 997409845)**, e-mail **pedromenin4@gmail.com**, regularmente matriculado(a) sob número **14102706** 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 no convênio firmado entre a **CONCEDENTE** e a **UFSC em 31/03/2016** e vinculado à disciplina **EGR7198**.
- Art. 2º:** O(A) Prof.(a) **Luciano Patrício Souza de Castro**, 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 **40 horas (com no máximo 8 horas diárias)**, a ser desenvolvida na **CONCEDENTE**, no(a) **Av. das Rendeiras, 458 - Lagoa da Conceição, Flori, de 07/04/2018 a 25/05/2018**, respeitando-se horários de obrigações acadêmicas do estagiário e tendo como supervisor(a) o(a) **Leonardo Minozzo (CPF 005.103.189-24)**.
- Art. 4º:** O(A) estagiário(a), durante a vigência do estágio, estará segurado(a) contra acidentes pessoais pela apólice Nº **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 **4 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 **CONCEDENTE**, 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 **CONCEDENTE**, 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 3 vias de igual teor.

PROGRAMA DE ATIVIDADES DE ESTÁGIO (PAE) do TCE Nº 2004957

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

A proposta da Cafundó estúdio criativo é fazer o estagiário passar pelo processo de desenvolvimento de um projeto dentro do estúdio. Portanto, as atividades que estarei realizando são: Pesquisa criativa, trabalho em equipe, brainstorming, produção de storyboard, planejamento estratégico, produção áudio visual, aprendizado de ferramentas novas (Unity e realidade virtual com óculos Vive), composição digital dentro da unity, apresentação ao cliente (simulação do estúdio), gerenciamento de projetos e visitas técnicas a outras empresas.

Local e Data:

Florianópolis, 09 de maio de 2017

Leonardo Minozzo - Representante na CONCEDENTE e Supervisor(a) no local de Estágio

Pedro Menin Garcia - Estagiário(a)

Prof. Luciano Patrício Souza de Castro, Dr.
Coordenador de Estágios em Design
UFSC

Luciano Patrício Souza de Castro - Coord. Estágios do Curso - UFSC e Prof.(a) Orientador(a)

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.

Semana/Mês	Atividade desenvolvida
1ª/Abril	Organização de uma festa para o Estúdio (Elaboração de convites físicos e virtuais e gestão do tempo)
2ª/Abril	Recebimento do Briefing e início da parte de pesquisa do projeto
3ª/Abril	Início da parte de pré-produção do projeto (Roteiro, Storyboard, Concepts, timeline, etc), e visita técnica no estúdio Onda Sonora
4ª/Abril	Início da parte de produção do projeto (Estudo da ferramenta Unity, produção de layouts e vinheta inicial)
1ª/Maio	Produção do protótipo, produção de áudio e assets (elementos que vão compor o projeto), e visita técnica no estúdio
2ª/Maio	Composição dos assets produzidos dentro da unity e finalização do projeto
3ª/Maio	Apresentação do projeto para o estúdio e convidados

2.2 APRESENTAÇÃO DE CADA AÇÃO

a) AÇÃO 1:

Festa

Briefing: Organizar uma festa para toda a empresa, no prazo de uma semana e elaborar uma dinâmica criativa e inédita. A ideia foi testar a capacidade de agir em curto prazo e com orçamento baixo, assim como são os projetos diários no estúdio. Também foram produzidos convites físicos para a festa.

Público-alvo: Equipe do estúdio



Foto da equipe durante a festa.



Material de chamada para a festa

a) AÇÃO 2:

Briefing e pesquisa

Briefing: Foi proposto uma experiência em realidade virtual, que misture o mundo real e o virtual, e que fosse sinestésico. Deu-se início da parte de pesquisa de referências e geração de alternativas. Dentre as alternativas geradas, foi escolhida para produção uma experiência de quase morte, em realidade virtual.

Público-alvo: Equipe do estúdio

O BRIEFING

- Uma realidade virtual
- Mundo real com o virtual
- Experiência sinestésica
- Que tire um sorriso de canto de boca



Material produzido para apresentação do conteúdo à equipe do estúdio



Referências para produção dos concepts do cenário 2

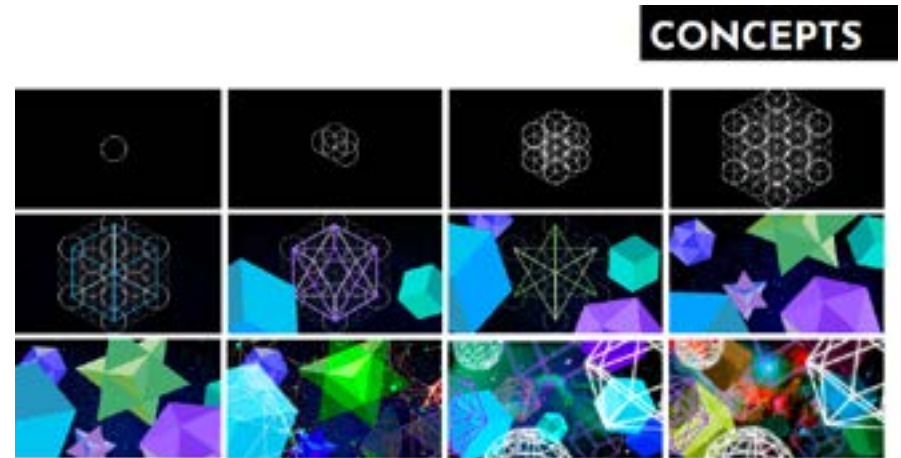


Reunião de parte da equipe para geração de alternativas

a) AÇÃO 3:
Concepts, layouts e timeline do projeto

Briefing: Nesta etapa, começou o planejamento da experiência. Foram produzidas artes conceituais, layout e a timeline do projeto.

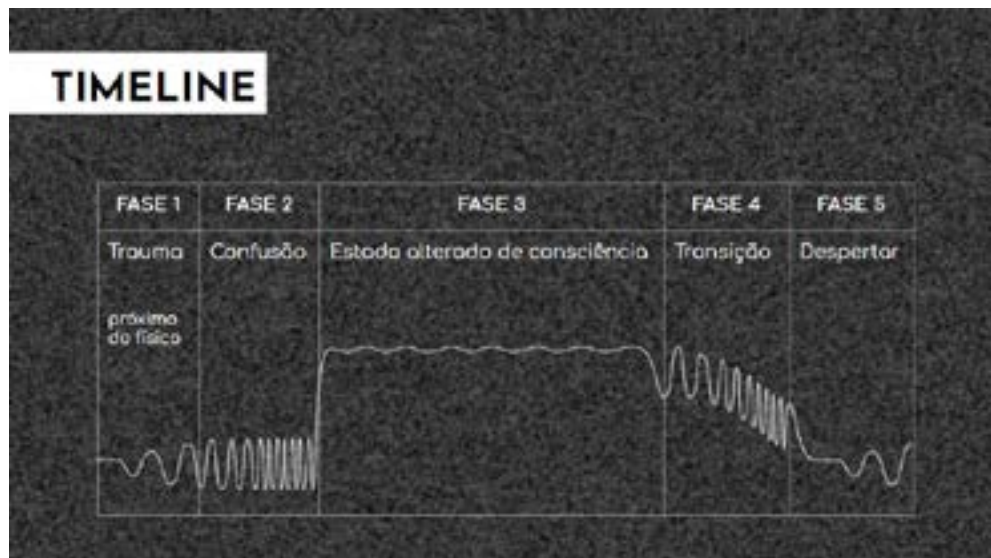
Público-alvo: Equipe do estúdio



Layout da fase 2 da experiência



Arte conceitual da fase 3 da experiência.

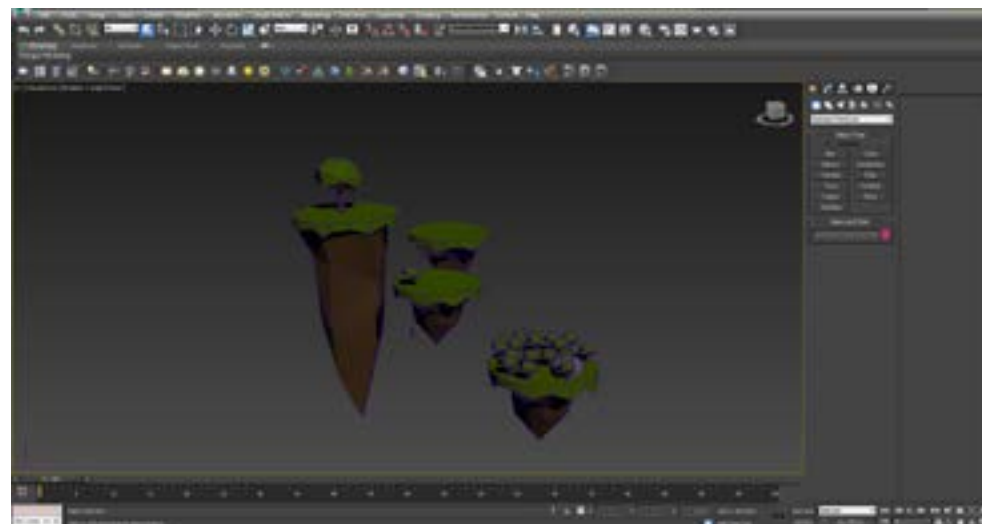


Nesta imagem, está esquematizado o gráfico de emoção do usuário durante sua experiência de quase morte. Na fase 1, o usuário estará se adaptando a nova realidade (Realidade Virtual). Nesta fase, foi produzido um vídeo no After Effects e composto dentro da Unity. Na fase 2, o usuário entrará em confusão sensorial, onde sua percepção audio-visual será de menor compreensão (exposição de formas geométricas variadas, diversas cores e sons de diferentes frequências). Nesta fase, os objetos foram construídos já dentro da Unity. Na terceira fase, o usuário adentrará em um cenário contemplativo, como num estado alterado de consciência. Nesta fase, os sons e os gráficos terão maior sentido quanto à composição de formas, cores e sons. Na quarta fase, o usuário fará o caminho de volta rapidamente e voltará ao início; à vida.

a) AÇÃO 4:
Modelagem 3D

Briefing: Nesta etapa, foram feitas modelagens 3D para posterior composição dentro da Unity. Os modelos foram projetados para rodar em uma aplicação de games (modelos limpos e com baixo número de polígonos).

Público-alvo: Equipe do estúdio



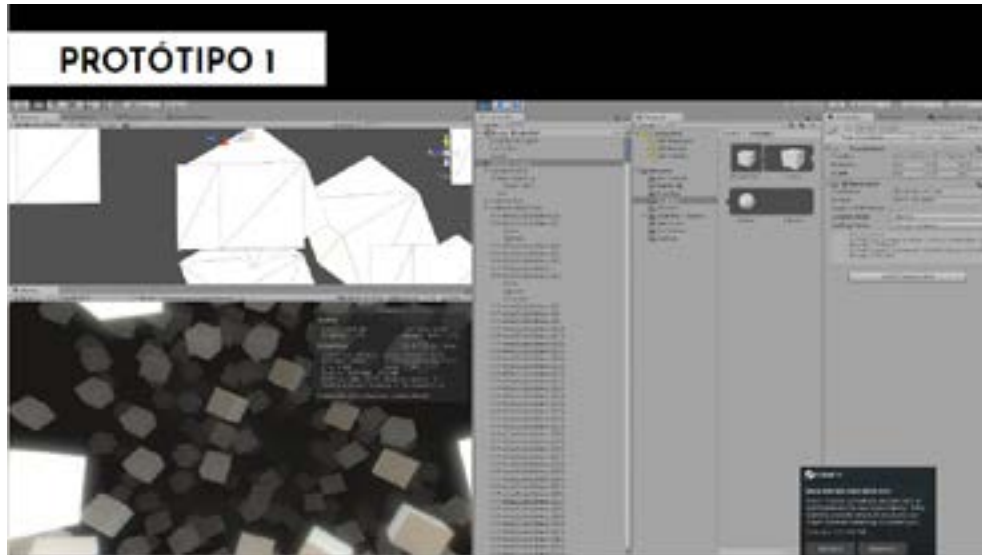
Print do 3dsMax, onde foram modelados alguns objetos que foram utilizados no projeto

a) AÇÃO 5:

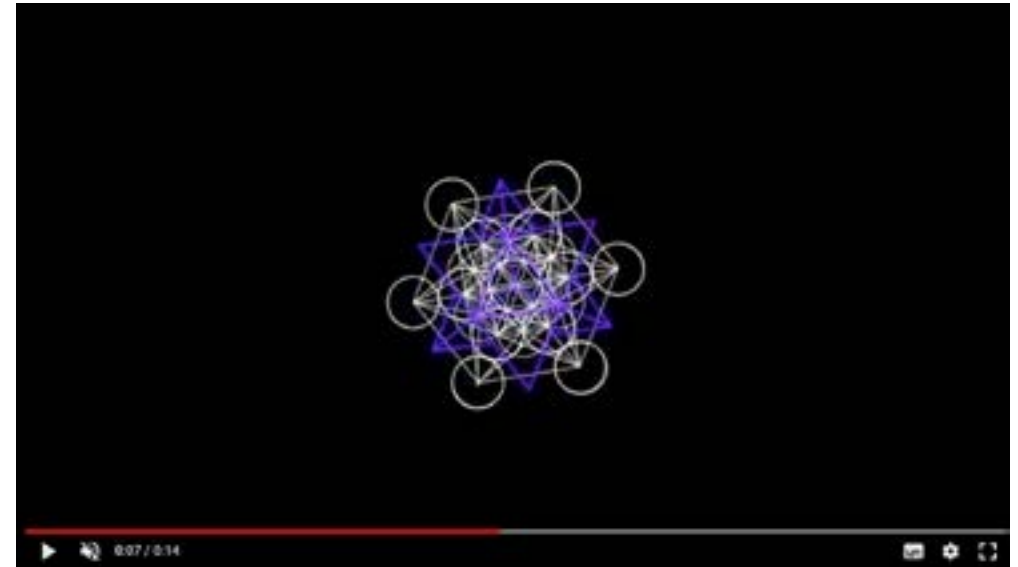
Prototipagem e produção de vinhetas

Briefing: Nesta etapa, foi feita a prototipagem do projeto dentro da Unity, para que tivesse uma sequência lógica e fosse um produto com início, meio e fim. Também foram desenvolvidas as vinhetas em formato de vídeo, que depois foram compostas dentro da plataforma Unity.

Público-alvo: Equipe do estúdio



Print do desenvolvimento dentro da Unity



Print da vinheta inicial. As ilustrações foram feitas no Illustrator e animadas no After Effects.



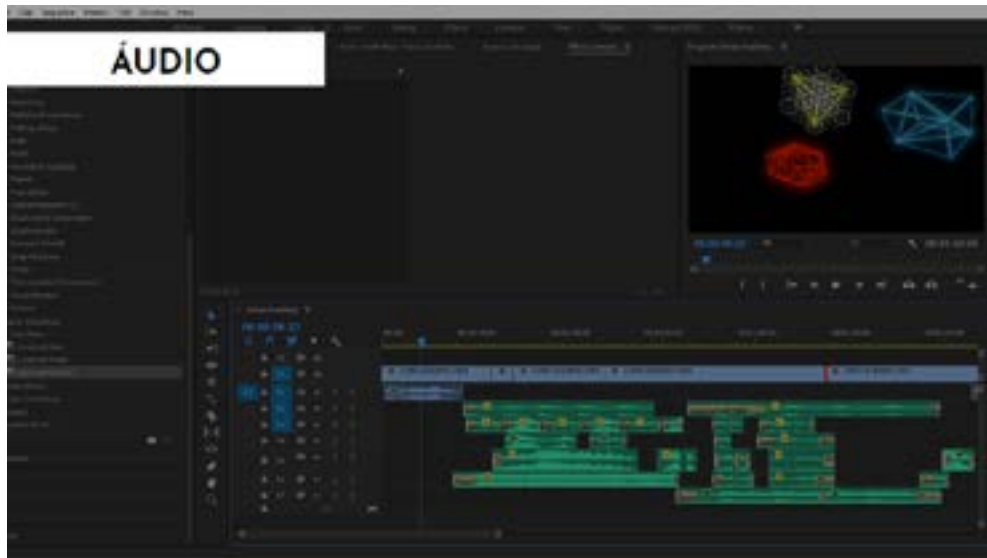
Print da vinheta final, com a marca do projeto. A marca foi desenvolvida com ajuda de toda equipe cafundó. Foi feita uma reunião e após o processo de brainstorming o nome escolhido foi: Instante.

a) AÇÃO 6:

Composição final e produção de áudio

Briefing: Nesta etapa, foi feita a composição dos elementos dentro da Unity. Feita essa composição, foi renderizado um vídeo da experiência para ter uma referência de tempo para produção do áudio. Parte do áudio foi desenvolvida pela empresa Onda Sonora.

Público-alvo: Equipe do estúdio



Print da edição de áudio dentro do Adobe Premiere



Print da composição final da fase 3



Print da composição final da fase 2

a) AÇÃO 7:

Apresentação ao público

Briefing: Foi apresentado o trabalho para toda a equipe e convidados de fora para teste de usabilidade.

Público-alvo: Equipe do estúdio e convidados



Pessoas testando o produto final

RELATÓRIO FINAL
DE ESTÁGIO CURRICULAR

BLOCO 3

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

Sim, muito. A Cafundó estúdio é referência em tecnologia e ações criativas. Eles são uma equipe muito competente e receptiva para novas mentes e novas ideias. Foi disponibilizada uma infra-estrutura ótima e muito auxílio de todos os membros da equipe. Fazer parte do processo de produção projetual dentro de um estúdio como a Cafundó acrescentou muito na minha vida pessoal e profissional.

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

O principal ponto positivo é a equipe. Eles são muito competentes em suas respectivas áreas e também possuem um conhecimento horizontal, ou seja, estão por dentro de todas as etapas do processo. A infra-estrutura também é muito boa. O estúdio possui vários computadores de alto desempenho, óculos vive, óculos rift, gear, entre outras tecnologias de ponta. O único ponto negativo se aplica apenas para a minha trajetória individual, que por ser um estúdio de grande fluxo de trabalhos, o ritmo de trabalho é intenso, porém não difere de qualquer agência de Design.

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?

Sim. O estágio estava dentro da minha área de estudo: Elaboração de storyboard, modelagem 3d no 3dsMax, desenvolvimento de vinhetas no After Affects, ilustração no Illustrator, tratamento no Photoshop. A única divergência, que considero um ponto muito positivo, foi o uso da ferramenta Unity, que não estava familiarizado, mas com o auxílio da equipe pude aprender rapidamente.

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

Esse estágio contribuiu muito no sentido de conhecer o processo de desenvolvimento de um projeto dentro de uma empresa com grande fluxo de trabalho como a Cafundó. Também ampliou horizontes da minha área de atuação, que restringia-se somente a motion graphics, mas que pode estender-se a games, apps, ilustrações, e etc.

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

Capacidade de trabalho em equipe, apresentação de um trabalho ao cliente e uso de softwares comopacote Adobe e pacote Autodesk

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

A única dificuldade deparada no processo foi a criação de materiais para uma plataforma de games, porém como o curso não é voltado para games, acredito que não seja responsabilidade do curso.

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

9

RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO CURRICULAR

BLOCO 4



Universidade Federal de Santa Catarina
Centro de Comunicação e Expressão
Departamento de Expressão Gráfica
Curso de Design



Carta de Avaliação de Estágio - Supervisor / Empresa Concedente

Nome da Empresa Concedente: CADUNDO ESTÚDIO
 Estagiário: DEBRO MACIEL GARGA
 Área do Estágio: DESIGN
 Período de realização do estágio: 04/04 - 29/05
 Supervisor de Estágio: LEONARDO MINIZZO
 Contato do Supervisor de Estágio (fone/e-mail): LEONARDO@CADUNDO.TV

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/conduita 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: _____

FLORIANÓPOLIS 20/06
 Cidade Data

[Assinatura]
 Assinatura do supervisor/concedente.



Universidade Federal de Santa Catarina
 Centro de Comunicação e Expressão
 Departamento de Expressão Gráfica
 Curso de Design



Carta de Avaliação de Estágio - Professor Orientador/Avaliador

Estagiário: Pedro Menin Garcia
 Nome do Prof. Orientador/Avaliador: LUCIANO P. SOUZA DE CASTRO
 E-mail do Prof. Orientador/Avaliador: LUCIANO.CASTRO@UFSC.BR
 Data da entrega do Relatório para a avaliação: 26/06/18

Para a auxiliar a avaliação

Esta carta deve ser preenchida pelo(a) Prof.(a) Orientador(a) a partir da disponibilização do Relatório Final de Estágio pelo(a) aluno(a) orientado(a). Os itens abaixo dizem respeito aos quesitos padrões deste documento. Para auxiliar na avaliação, o(a) Prof.(a) Orientador(a) pode encontrar recomendações e um modelo de relatório padrão no seguinte link, na aba "Manual do Prof. Orientador":

<http://estagiodesign.paginas.ufsc.br>

1. Relatório - Conteúdo: Preenchimento adequado das seções do relatório, ortografia, organização textual e gráfica.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X
2. Relatório - Projetos: Apresentação adequada das imagens dos projetos desenvolvidos.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									X	
3. Conhecimento aplicado: A demonstração do uso de conhecimentos técnicos e práticos adequados no desenvolvimento dos projetos.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									X	
4. Objetivos Alcançados: Se o aluno cumpriu, do ponto de vista acadêmico e profissional, objetivos propostos pelos projetos desenvolvidos.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X
5. Prazo: Entrega do relatório com o prazo mínimo de uma semana para a avaliação.	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: _____

Frouz 27/06/18
 Cidade Data

[Assinatura]
 Assinatura do Prof. Orientador de Estágio Obrigatório



UNIVERSIDADE FEDERAL
 DE SANTA CATARINA

RELATÓRIO FINAL
 DE ESTÁGIO CURRICULAR

DESIGN

Pedro Menin
 CAFUNDÓ ESTÚDIO CRIATIVO LTDA ME
 07/04/2018 - 25/05/2018