



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**

**RELATÓRIO FINAL
DE ESTÁGIO CURRICULAR**

DESIGN

Yohanna Hoepers Galvani de Souza

Filipe Macedo de Carvalho
FILIFELOP

12/02/2019 - 11/07/2019

1.1 IDENTIFICAÇÃO DO ESTAGIÁRIO

Nome: Yohana Hoepers Galvani de Souza

Matrícula: 16102087

Habilitação: Design de produto

E-mail: yohana.galvani@gmail.com

Telefone: (48)9998911-66

1.2 DADOS DO ESTÁGIO

Concedente: Filipe Macedo de Carvalho - ME; CNPJ 12.672.380/0001-90

Período Previsto: 12/02/2019 a 11/07/2019

Período referente a este relatório: 12/02/2019 a 21/06/2019

Supervisor/Preceptor: Eduardo Ikeda - CPF 612.687.392-00

Jornada Semanal/Horário: 30h/ 8h-14h

Assinatura da concedente (ou representante):



FILIFELOP Componentes Eletrônicos
CNPJ: 12.672.380/0001-90
Rod. José Carlos Daux, 4850 Galpão 19
CEP 88032-005 - Florianópolis - SC

RELATÓRIO FINAL
DE ESTÁGIO CURRICULAR



BLOCO 1

1.3 PROGRAMA DE ATIVIDADES

Objetivo do estágio: (1) Auxiliar no desenvolvimento de novos produtos; (2) desenvolver estratégias de comunicação com viés de educação; (3) Auxiliar no desenvolvimento de anúncios no site de e-commerce

Objeto(s) do estágio: (1) Embalagens e conceitos; (2) Apresentações e materiais didáticos; (3) Produção e edição fotográfica.

Programa de atividades (PAE): Criar layouts de comunicação para os meios internos e externos; desenvolver e-mail marketing através de automação de marketing; produzir e editar fotografias com base em especificações para divulgação de produtos e projetos da empresa; criar marca e suas aplicações; uniformes, cartões de visita e outros materiais.

1.4 SITUAÇÃO ENCONTRADA

Resumo da situação da empresa em relação ao Design:

A FilipeFlop como uma empresa de componentes eletrônicos, se destaca em relação aos seus concorrentes pela preocupação com suas apresentações gráficas. Considerando o período que antecede o início do meu estágio, o design dentro da empresa era utilizado a nível operacional com enfoque somente em design gráfico. O setor de design era composto por um designer sênior e uma estagiária em design, com atuação dentro do departamento de Marketing. Além de desenvolver as peças do próprio marketing, o setor de design também recebe demandas internas do departamento de gestão de pessoas e do departamento técnico. Além disso, temos a participação do design nos projetos de Scrum, metodologia utilizada para desenvolvimentos de novos produtos. Os times de scrum são montados com diversos perfis dentro da empresa e até então a atuação do design nos times se restringia ao operacional gráfico.

O que foi abordado no estágio

No estágio tive vivências nas três possibilidades de atuação de design dentro da empresa, mas como minha habilitação não é voltada para design gráfico, minhas tarefas não foram direcionadas para essa área de forma tão direta. No marketing, tive envolvimento com produção e edição de imagens para anúncio e estive no desenvolvimento estratégico de programas dentro da empresa. Devido ao meu conhecimento em eletrônica, pude contribuir no desenvolvimento de artigos, workshops e material didático e de apresentação para ações do departamento técnico. Entretanto, o time de Scrum foi o espaço em que as minhas experiências e habilidades puderam ser melhor exploradas, podendo aplicar metodologia de desenvolvimento de produtos e conhecimentos em design de embalagem, áreas inexploradas anteriormente.

Atuação na área gráfica:

Considerando as peças de marketing, o setor de design é responsável pela produção e edição de imagens dos produtos anunciados, campanhas promocionais, ações de endomarketing e artes para mídias sociais. O design gráfico também atua em parceria com o departamento técnico no desenvolvimento de peças gráficas e imagens para os artigos do blog, diagramação e identidade de material didático, vídeos e imagens de projetos em eletrônica. No desenvolvimento de produtos, atua no desenvolvimento da identidade visual das embalagens e materiais complementares.

Atuação na área informatizada (mídias):

www.filipeflop.com.br

A principal estrutura é o site, utilizado como plataforma de e-commerce, blog, fórum e espaço de universidade.

<https://www.facebook.com/FilipeFlop.Arduino>

@filipeflop

As mídias sociais são utilizadas tanto para promover os produtos do site quanto na divulgação dos conteúdos do blog e afins.

1.5 ESTRUTURA PARA REALIZAÇÃO DO ESTÁGIO

Infra-estrutura física disponibilizada: Bancada de trabalho com computador pessoal; Bancada de trabalho com ferramentas básicas de prototipação; impressora 3D; Salas de reunião; Copa.

A localização do Design na estrutura organizacional da empresa: Marketing

O local, na estrutura organizacional da empresa, (diretoria, departamento, etc) onde foi realizado o estágio: Marketing

Data do início do estágio: 7 de fevereiro de 2019

Data de encerramento do estágio: 11 de julho de 2019

Carga horária diária: 6h

Horário diário do estágio (entrada e saída): 8h - 15h (1h almoço)

1.6 ORIENTADOR DO ESTAGIÁRIO

Nome: Prof. Luciano Patrício Souza de Castro, Dr.

Formação e cargo: Graduação em Desenho Técnico pela Universidade do Estado de Santa Catarina (1997), mestrado em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina (2002) na área de Gestão do Design e do Produto e doutorado em Engenharia e Gestão do Conhecimento pela Universidade Federal de Santa Catarina (2010) na área de Mídia do Conhecimento.

Contatos (telefone/e-mail): (48) 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 2012467

O(A) **FILIPE MACEDO DE CARVALHO - ME**, CNPJ **12.672.380/0001-90**, doravante denominado(a) **CONCEDENTE** representado(a) pelo(a) sr(a). **Filipe Macedo**, 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) **Yohana Hoepers Galvani de Souza**, CPF **085.629.929-41**, telefone **(48) 3286-8117**, e-mail **yohana.galvani@gmail.com**, regularmente matriculado(a) sob número **16102087** no Curso de **Design**, mediante intermediação do(a) **FEPES - Fundação de Estudos e Pesquisas Socioeconômicas** como agente de integração (AGI), 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**, a **UFSC** e o **AGI em 01/03/2014** e vinculado à disciplina **EGR7198-Estágio (360h/a)**.
- 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 **30.00 horas (com no máximo 6.00 horas diárias)**, a ser desenvolvida na **CONCEDENTE**, no(a) **MARKETING**, de **12/02/2019** a **11/07/2019**, respeitando-se horários de obrigações acadêmicas do estagiário e tendo como supervisor(a) o(a) **Eduardo Ikeda (CPF 612.687.392-00)**.
- Art. 4º:** O(A) estagiário(a), durante a vigência do estágio, estará segurado(a) contra acidentes pessoais pela apólice Nº **0000997** 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) **CONCEDENTE** pagará mensalmente ao(a) estagiário(a): **Bolsa de R\$ 1000,00** e mensalmente o **auxílio transporte de R\$ 150,00**.
- Art. 9º:** O(A) estagiário(a) tem direito a **12 dias de recesso remunerado**, 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 **4 vias** de igual teor.

PROGRAMA DE ATIVIDADES DE ESTÁGIO (PAE) do TCE Nº 2012467

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

CRIAR LAYOUTS PARA OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO INTERNOS E EXTERNOS; DESENVOLVER E-MAILS MARKETING ATRAVÉS DE PLATAFORMA DE AUTOMAÇÃO DE MARKETING; PRODUIR E EDITAR FOTOGRAFIAS COM BASE EM ESPECIFICAÇÕES PARA DIVULGAÇÃO DE PRODUTOS E PROJETOS DA EMPRESA; CRIAR MARCA E SUAS APLICAÇÕES, UNIFORMES, CARTÕES DE VIDAS E OUTROS MATERIAIS.

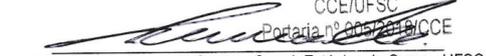
Local e Data:

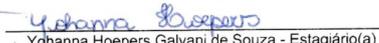
Florianópolis, 8 de fevereiro de 2019.


Filipe Macedo - Representante na CONCEDENTE


Eduardo Ikeda - Supervisor(a) no local de Estágio

Prof. Luciano Patrício Souza de Castro, Dr.
Coordenador de Estágios em Design
CCE/UFSC
Portaria nº 000/2019/CCE


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


Yohana Hoepers Galvani de Souza - Estagiário(a)

RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO CURRICULAR



BLOCO 2

2.1 CRONOGRAMA DE ATIVIDADES

Neste ponto é válido destacar que as atividades descritas no PAE foram elaboradas considerando o perfil de atuação do design já existente na empresa, como relatado em 1.4. Ou seja, a descrição da vaga é para designer gráfico, mas não possuo esta habilitação e não atuei diretamente nesta função. Minha contratação não foi projetada para uma vaga de design gráfico, embora tenha sido descrita como tal devido ao padrão de contratação anterior. Isso se deve ao fato de a empresa se encontrar em um processo de desenvolvimento de novas áreas, com novas necessidades e desafios voltados para o projeto de novos produtos. Sendo assim, minhas atividades extrapolam e não necessariamente atendem às previstas no PAE, mas utilizam-se dos conhecimentos adquiridos no curso, como apontado na descrição das atividades.

| Tarefas do PAE | Horas |
|--|---------------|
| Criar layouts de comunicação para os meios internos e externos | 60h |
| Produzir e editar fotografias com base em especificações para divulgação de produtos e projetos da empresa | 72h |
| Desenvolver e-mail marketing através de automação de marketing | não executado |
| Criar marca e suas aplicações; uniformes, cartões de visita e outros materiais. | não executado |

Tabela 1 - Tarefas do PAE

| Outras tarefas | Horas |
|--|--------------|
| Pesquisas de público e comportamento do usuário | 58h |
| Pesquisas de concorrentes | 38h |
| Desenvolver alternativas de produtos utilizando técnicas de rendering manual e digital | 60h |
| Desenvolver protótipos e mockups de embalagem | 102h |
| Escrever e revisar conteúdos | 52h |
| Elaborar estratégias de projeto | 48h |
| Modelagem, impressão e acabamento de modelos 3D | 24h |

Tabela 2 - Outras tarefas

| | Fevereiro | | Março | | | | Abril | | | | Maio | | | | Junho | | | |
|------------------------------------|-----------|-------------|-------------|---------|---------|---------|-------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| Produção/ edição de imagens | | 1 0 h | 1 0 h | 10 h | 10 h | 10 h | 1 0 h | 6h | 6h | | | | | | | | | |
| Pesquisa de Pautas | | | 2 0 h | 20 | 20 h | 20 h | 2 0 h | | | | | | | | | | | |
| Projeto Maker Hero | | | | | | | | 18 h | 18 h | 6h | 6h | | | | | | | |
| Projeto Persona | | | | | | | | 6h | 6h | 6h | 6h | | | | | | | |
| Projeto Scrum: Kit Raspberry | | | | | | | | | | 18 h | 18 h | 30 h | 30 h | 30 h | 24 h | 24 h | 24 h | 24 h |

Tabela 3 - Cronograma de atividades

2.2 APRESENTAÇÃO DE CADA AÇÃO

a) AÇÃO 1: Produção e edição de imagens de imagens

As primeiras atividades desenvolvidas foram a produção e edição das imagens para os anúncios do site. Esta é uma atividade considerada como de rotina dentro do departamento de marketing e é nutrida pelas demandas semanais do e-commerce. Este lança 5 produtos que devem ser devidamente fotografados e editados para postagem no site.

Briefing - Produção

Registros fotográficos de todos os ângulos relevantes dos produtos listados, respeitando a iluminação e perspectivas convencionadas. Utilização para os anúncios do site de e-commerce.

Estrutura - Produção

Para a produção fotográfica dos produtos utilizou-se uma câmera DSLR semi profissional da Canon, modelo 70D e lente de 50mm. A Lente disponível não trata-se da mais adequada para a tarefa, tornando muitas vezes o processo fotográfico mais complicado. Como estrutura, utilizou-se um estúdio montável e portátil, onde fora aplica-se uma tela de fundo infinito e lâmpadas potentes de LED para iluminação.

Conhecimento aplicado - Produção

Para esta atividade foram aplicados os conhecimentos das aulas de fotografia, sendo necessária a ideal configuração da câmera em relação a abertura do diafragma, velocidade do obturador, ISO e balanços de branco.

Descrição da atividade - Produção

O primeiro passo dentro do processo fotográfico é a montagem do estúdio móvel, inserindo um fundo infinito. Para algumas fotos (essencialmente as que exigiam uma alta velocidade do obturador) era utilizado um tripé.

Os registros fotográficos deveriam seguir alguns padrões, como o correto registro de todos

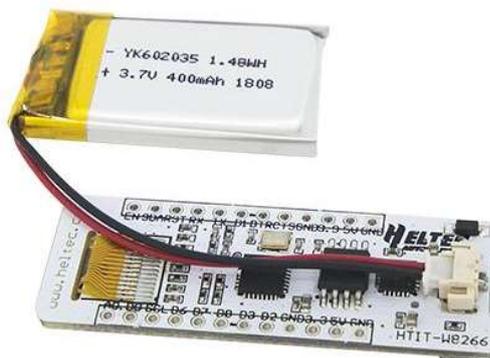


Imagem 1 - Exploração dos ângulos relevantes do produto



Imagem 2 - Imagem em perspectiva

O conceito de velocidade do obturador fora muito explorado nas fotos de displays. Embora o texto pareça fixo na tela, na verdade as informações são atualizadas constantemente em uma taxa de frequência muito alta e não perceptível aos olhos humanos. Isso exige uma velocidade de obturador compativelmente alta para que seja possível captar o momento exato em que a imagem existe na tela.



Imagem 3 - Velocidade do obturador com display

Briefing - Edição

Edição das imagens dos produtos, considerando a manutenção do padrão de apresentação destas no site de e-commerce. As imagens devem passar pelos devidos ajustes de cor, brilho, contraste etc para que fiquem atrativas e apresentáveis. Quando necessário fazer montagens dos componentes.

Estrutura - Edição

O software utilizado para as edições foi o Adobe Photoshop CS 6 e estas foram desenvolvidas com o auxílio do uso de uma mesa digitalizadora.

Conhecimentos aplicados - Edição

Neste caso, foram aplicados os conhecimentos adquiridos na disciplina de tratamento de imagem. Foram explorados principalmente os conceitos de recorte e seleção, utilização de camadas e ajustes gerais.

Descrição da atividade - Edição

Existe um processo padrão dentro do processo de edição das fotos. Inicialmente, deve-se realizar todos os ajustes de cor na imagem considerando o arquivo bruto. Depois, as fotos devem ser recortadas com a utilização de ferramentas de seleção como o laço poligonal, e de forma não destrutiva, criar uma camada com a imagem recortada para a aplicação de um fundo branco.

Outra demanda recorrente fora a aplicação de filtros de nitidez para a correção das imagens devido a utilização de lente inadequada.

Além disso, foram realizadas diversas montagens com conjuntos de produtos. Como as peças no geral são muito pequenas e difíceis de serem alinhadas manualmente, é mais conveniente que sejam retiradas fotos individuais e a repetição e alinhamento sejam feitos digitalmente.

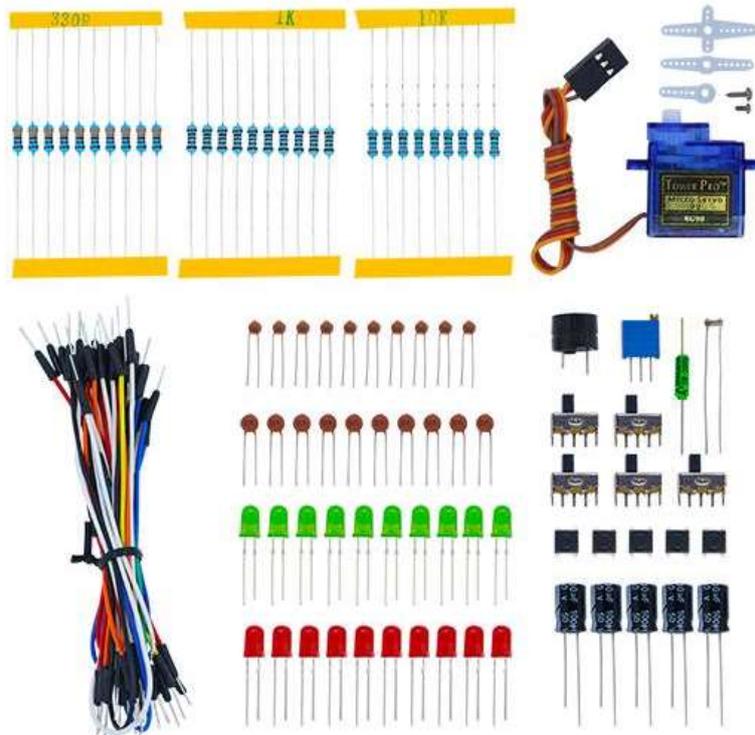


Imagem 4 - Composição de componentes 1

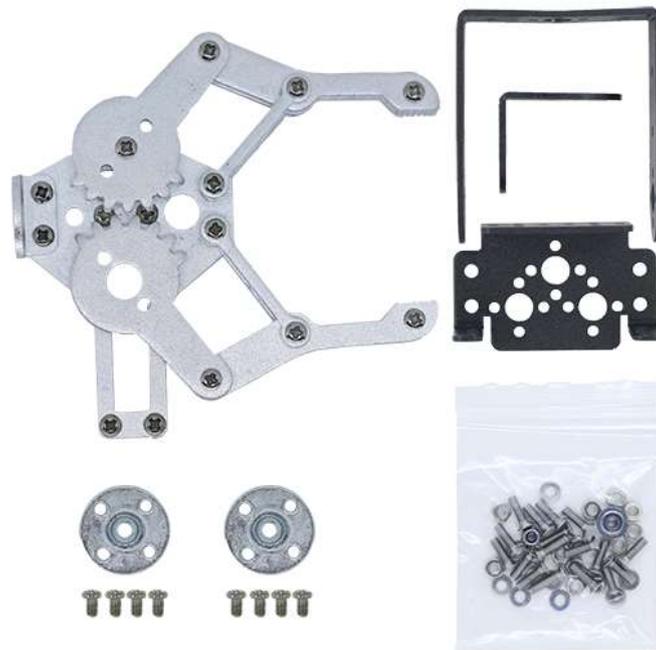


Imagem 5 - Composição de componentes 2

Além dos conceitos técnicos de edição, também foram abordados conceitos de diagramação e composição para trazer equilíbrio nas imagens.

Objetivos alcançados

Dentro desta atividade criei mais familiaridade com as ferramentas de câmera e software, cumprindo com o objetivo da proposta. Entretanto, não foi uma atividade que permaneci por todo o período de estágio, pois o coordenador percebeu que, considerando meu perfil dinâmico, minhas habilidades não estavam sendo bem aplicadas dentro de uma tarefa rotineira.

b) AÇÃO 2: Pesquisa de pautas

Briefing

Os conteúdos produzidos no blog da FilipeFlop, no geral, possuem um caráter mais técnico, normalmente voltado para um público masculino, com formação em engenharia e similares. Entretanto, ao se propor como uma empresa que deseja ser o maior portal maker do Brasil, o público deve ser expandido. Sendo assim, desenvolveu-se um estudo de possíveis públicos alvo e consequentemente que tipo de pautas estes poderiam vir a se interessar.

Conhecimentos aplicados

Nesta tarefa foram utilizados conhecimentos de comportamento do consumidor e foram exploradas ferramentas de metodologia de projeto para conhecimento, compreensão e síntese dos perfis de público alvo.

Descrição da atividade

Foram desenvolvidas personas e painéis semânticos para a representação dos possíveis nichos de público alvo a serem desenvolvidos.

Júlia



Júlia tem 23 anos, é solteira e acabou de se mudar para uma casa nova onde irá morar sozinha. Recém formada em arquitetura e com muito interesse e vontade em construir coisas, busca no **pinterest** referências para tudo, desde looks a como construir luminárias. A estética é importante para ela. Não possui conhecimento em eletrônica, mas está disposta a aprender o básico para construir peças únicas e exclusivas para a sua casa e que a representem.

Imagem 6 - Persona Júlia



Imagem 7 - Painel semântico Júlia

Conclusão: Projetos de nível iniciante com enfoque na utilização de outros materiais para um fim estético e funcional. Projetos voltados para decoração e pequenas automações residenciais com um propósito de exclusividade. A eletrônica entra como acessório não como foco principal.

Lucas



Lucas tem 12 anos, é afcionado em tecnologia e está sempre conectado ao mundo com seu celular. Desde muito novo apresentou interesse por carrinhos de controle remoto, robótica e jogos. Sua família dá todo o suporte e o incentiva a desenvolver seus potenciais. Além disso, adora jogos em que possa construir coisas, como Minecraft, lego e Mindstorm. Acompanha canais de youtube sobre os assuntos e tem contato com digital influencers da sua idade.

Imagem 8 - Persona Lucas



Imagem 9 - Painel semântico Lucas

Conclusão: Projetos lúdicos que exploram conceitos de lógica tanto em processos de montagem quanto de programação. Não precisam ter um fim funcional mas precisam ser divertidos. A mistura entre a eletrônica e a mecânica é algo apreciado pelo público, culminando em projetos com caráter voltado para a robótica, automação etc.

Ricardo



Ricardo tem 18 anos e é o típico geek. É fissorado em série, filmes e jogos de ficção e acompanha todos os lançamentos. É fã de GoT, Stranger Things e Star Wars. Consome vários produtos destes conteúdos, como roupas, souvenirs, decoração... Mas também adora exclusividade, o que o leva a sempre buscar coisas novas e diferentes que representem seus gostos. Gosta muito de ler, é autodidata e muito dedicado. Sempre acompanha o Twitter para ficar por dentro das novidades.

Imagem 10 - Persona Ricardo



Imagem 11 - Painel semântico Ricardo

Neste caso o peso simbólico é muito grande e a busca pela exclusividade é um fator marcante. É importante estar atento a lançamentos e ao que está em alta no momento, já que o público cria muitas expectativas em relação a estes momentos. Existe um grande potencial na utilização de projetos com impressoras 3D com esse público. A complexidade dos projetos deve variar de baixa a média.

Objetivos alcançados

O resultado das pesquisas realizadas foram utilizadas como base para uma discussão mais crítica em relação aos perfis de usuários. Entretanto, nenhuma das propostas de projeto sugerida para as personas foi colocada de fato em prática. Isso se deve muito a falta de tempo disponível para o desenvolvimento destes projetos em prol de outras prioridades de atividade dentro dos departamentos de marketing e técnico. Como uma tarefa de caráter introdutório dentro da empresa, foi muito interessante pois pude pesquisar sobre a possibilidade de vários projetos em eletrônica com caráter mais lúdico e associá-los a uma visão de design.

c) AÇÃO 3 : Artigos

Briefing

Elaborar artigos introdutórios sobre o tema de impressão 3D para postagem no Blog da FilipeFlop.



<https://www.filipeflop.com/blog/filamentos-para-impressora-3>



<https://www.filipeflop.com/blog/5-melhores-sites-com-modelos-3d-gratuitos/>



<https://blog.fazedores.com/vulcon-ii-a-nova-impressora-3d-da-ikon-que-promete-revolucionar-o-mercado-da-construcao-civil/>

Conhecimentos aplicados

Embora tenham essencialmente sido realizadas pesquisas, o conhecimento adquirido na construção de modelos nas disciplinas de prototipagem do P23 e do P25 agregaram em relação ao domínio do conteúdo facilitando o processo de escrita.

Objetivos Alcançados

Foi possível organizar e estruturar conhecimentos que julgo relevantes e de interesse a minha formação profissional como designer de produto. A partir das pesquisas sobre filamentos, por exemplo, pude compreender melhor os resultados insatisfatórios obtidos em algumas impressões feitas na graduação, já que não foram bem explicadas no contexto acadêmico.

d) AÇÃO4 : Projeto Persona

A FilipeFlop buscou refletir o perfil dos funcionários da empresa, também conhecidos como Flopers, através da idealização de uma persona. Ele é utilizado essencialmente nas ações de endomarketing e como canal de comunicação interno dentro da ferramenta slack. Os conceitos da persona também são utilizados dentro do processo de contratação, onde o candidato deve ter um nível de compatibilidade com o perfil da persona e consequentemente com a equipe de trabalho. O nome da persona foi escolhido em conjunto no seu evento de inauguração chegando ao nome Voltz.



Imagem 12 - Perfil Voltz Slack



Imagem 13 - Voltz em campanha de endomarketing do meio ambiente

É válido a ressalva de que não desenvolvi as peças gráficas utilizando o Voltz, pois essa é uma responsabilidade do design gráfico. Todavia participei de outra parte deste projeto, descrita no tópico a seguir.

Dentro da proposta da persona, existe um viés que busca que os colaboradores se identifiquem e se associem com a imagem e com o conceito desta persona. Também é válido ressaltar o caráter maker da empresa e a utilização das impressoras 3D como ferramenta para as mais diversas aplicações. Considerando estes fatores, um dos objetivos do projeto era entregar para cada colaborador um modelo personalizável do Voltz impresso em 3D. A materialização de um conceito ajuda no processo de associação afetiva e simbólica, representada em um souvenir divertido e exclusivo.

Briefing

Realizar ajustes no modelo digital 3D a fim de melhorar o sistema de encaixe das peças, remodelando e testando a estrutura dos pinos. Realizar e acompanhar a impressão 3D de todas as peças necessárias para a montagem de 25 personas, destinadas a cada colaborador da empresa. Dar acabamento nas peças, tirando suportes e possíveis rebarbas. Pintar as peças cujo filamento não correspondem a cor da persona, assim como pintar detalhes do personagem,

Estrutura

Para a modelagem utilizou-se o software SolidWorks. Para a construção dos modelos, fora utilizado uma impressora 3D simples (Minibot) e o filamento aplicado foi o PLA.

Conhecimentos aplicados

Em relação a modelagem, foram utilizados os conhecimentos adquiridos nas aulas de modelagem básica e avançada dos projetos 21 e 23, respectivamente. Para a modelagem dos pinos, utilizou-se a construção em blocos explorada no software Solid Works. Já para o processo de produção das peças, os conhecimentos adquiridos nas disciplinas de prototipagem dos projetos 23 e 25 foram essenciais, pois trouxeram uma vivência de acompanhamento do processo de impressão além de uma noção do comportamento de cada tipo de filamento.

Descrição da atividade

Planejamento

A construção das personas é uma demanda vinda do departamento de gestão de pessoas, e a primeira tarefa fora a realização de um planejamento da produção para acompanhamento e controle do processo. Algumas peças já haviam sido impressas, ou seja, inicialmente foi necessário realizar um levantamento das peças faltantes. Tendo o número de peças faltantes e o tempo de impressão por peça, foi possível projetar o tempo necessário para a realização da tarefa. Sendo assim, elaborou-se uma tabela de acompanhamento de processos e um cronograma de execução.

| | Feitos | Faltantes | Qtd peças por impressão | T. por impressão (min) | T. por peça (min) | T. p/ impressões faltantes (min) | Status |
|----------------|--------|-----------|-------------------------|------------------------|-------------------|----------------------------------|--------|
| Troncos | 18 | 0 | 9 | 165 | 18,33333333 | 0 | ok |
| Calças | 24 | 0 | 12 | 190 | 15,83333333 | 0 | ok |
| Capacetes | 7 | 0 | 1 | 40 | 40 | 0 | ok |
| Cabeças | 17 | 0 | 2 | 90 | 45 | 0 | ok |
| Cintos | 27 | 0 | 9 | 45 | 5 | 0 | ok |
| Mãos | 24 | 0 | 12 | 120 | 10 | 0 | ok |
| Braço direito | 22 | 0 | 12 | 130 | 10,83333333 | 0 | ok |
| Braço esquerdo | 22 | 0 | 12 | 130 | 10,83333333 | 0 | ok |
| Par botas | 13 | 0 | 6 | 130 | 21,66666667 | 0 | ok |
| | | | | | | 0 | |

Tabela 5 - Planejamento de impressão

No caso a tabela está atualizada com os dados da tarefa concluída.

| | 25/3 | 26/3 | 27/3 | 28/3 | 29/3 | 01/04 | 02/04 | 03/04 | 04/04 | 05/04 | 08/04 |
|-----------------------|--|--------------------------------|----------------------------|----------------|----------------|----------------|--------------|--------------|--------------|-------------|---------------------|
| Peças - PLA | Teste e impressão pinos - Qualquer | Tronco, calça, braços - branco | Par de botas e par de mãos | 5 cabeças | 5 cabeças | 7 cabeças | 6 capacete | 6 capacete | 6 capacete | Acabamentos | |
| Tempo aprox impressão | 4h (variando de acordo com sucesso do teste) | 210min - 3,4h | 270min-4,5h | 225min - 3,75h | 225min - 3,75h | 315min - 5,25h | 240 min - 4h | 240 min - 4h | 240 min - 4h | 4h | Previsão de entrega |

Tabela 6 - Cronograma de impressões

Execução

Como podemos perceber nas tabelas de planejamento e cronograma, o processo de impressão 3D é demorado e exige um acompanhamento pontual, mas constante.

Os modelos digitais em 3D já haviam sido elaborados antes de eu ingressar na empresa. Para a execução desta atividade, partiu-se dos códigos em G-code já salvos no cartão de memória, sendo realizada apenas a parte prática de impressão.

Antes do processo de impressão de fato, modelou-se os pinos de encaixe, que haviam apresentado problemas na versão modelada anteriormente. Devido ao tamanho reduzido dos pinos e uma considerável margem de imprecisão da impressora, este foi um processo baseado em testes de proporção das peças.



Imagem 15 - Modelagem dos pinos

Os orifícios destinados para o encaixe dos pinos não foram projetados de forma padrão, sendo assim, foi necessário fazer um levantamento das dimensões consideradas para estes em cada peça.

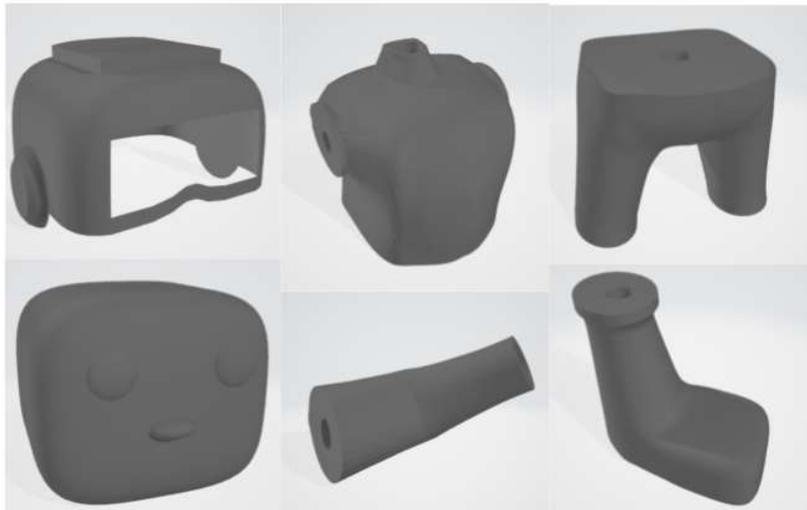


Imagem 16 - Modelos 3D

Todas as impressões seguem um padrão de processos. Inicialmente, deve-se inserir e ajustar o filamento a ser utilizado na impressora. Logo após, preparar a bancada para impressão, tirando eventuais resquícios de impressões anteriores e aplicando um spray fixador para facilitar a aderência das peças na mesa. Daí então o arquivo deve ser posto para ser impresso e essencialmente acompanhados nos seus primeiros minutos de impressão.

Os primeiros minutos são importantes para analisar possíveis padrões de falha da impressão. Por exemplo, perceber como o filamento está se comportando ao sair do extrusor e se a mesa está desregulada, causando problemas de nivelamento das camadas. Após este acompanhamento, utilizou-se o auxílio de um despertador para ajudar a manter o ritmo de produção. Segue exemplos de impressão:



Imagem 17 - Peças impressas em 3D

Por fim, foram realizados os acabamentos manuais nas peças. Devido a ausência de filamento azul claro presente no uniforme da persona, algumas peças foram impressas em PLA branco e pintadas com spray azul claro. Além disso, os olhos do personagem foram pintados manualmente com esmaltes nas cores branco e preto.



Imagem 18 - Peças pintadas



Imagem 19 - Processo de finalização manual das peças



Imagem 20 - Cabeças finalizadas

Objetivos alcançados

Embora tenha sido feito um planejamento, não foi possível cumprir o cronograma devido, principalmente, ao uso compartilhado da impressora com outras atividades da empresa que também demandaram seu uso. Entretanto, todas as peças foram entregues antes do prazo final estipulado pelo departamento de gestão de pessoas.

A proposta desta atividade como um todo foi muito interessante para compreensão e diagnóstico dos possíveis erros que podem ocorrer durante o processo de impressão e um grande desafio para lidar com as imprecisões da impressora.



Imagem 21 - Voltz finalizado 1



Imagem 22 - Voltz finalizado 2

e) AÇÃO5 : Maker Hero

Contexto

O maker hero é um programa que visa atrair articulistas interessados em desenvolver conteúdo para o Blog da FilipeFlop. O interesse é fomentar discussões pertinentes ao mundo maker e aumentar o fluxo de conteúdo produzido pelo blog terceirizando esta função. O projeto funciona como um clube e oferece vantagens para seus integrantes. Estes recebem estímulo financeiro, reconhecimento dentro do meio maker e vantagens dentro da loja.

O projeto Maker Hero já havia sido lançado, entretanto sua estrutura estava apresentando vários problemas e desviando do resultado esperado. Sendo assim, este passou por um processo de reformulação para que se tornasse mais vantajoso e eficiente para todas as partes envolvidas.



Imagem 25 - Identidade projeto maker hero club

Conhecimentos aplicados

O desenvolvimento deste projeto está ligado aos conhecimentos adquiridos na disciplina de marketing, sendo uma aplicação a nível estratégico dentro do departamento. Foram abordados conceitos de captação de leads, promoção e plano de ação.

Briefing

Auxiliar na elaboração do projeto Maker Hero considerando todas as etapas do processo, desde a captação de leads até a nutrição dos integrantes do clube. Reformular as regras e prever as novas estratégias.

Descrição da atividade

Inicialmente fora necessário uma investigação do programa vigente, identificando seus principais gargalos e dificuldades. Após um primeiro diagnóstico, pode-se projetar os principais pontos a

serem avaliados e repensados com base na estrutura já existente. Logo após, fora desenvolvido um planejamento de atividades para a conclusão do projeto.

| | Tarefas | Responsável |
|---------------------------------|--|--------------------------|
| Captação de Articulistas | Atualização do formato de anúncio | Cris e Bia |
| | Proposta de expansão dos perfis de articulista | Yohanna |
| Cadastro | Modificar estrutura do formulário | Yohanna |
| | Criar fluxo de automação no RD Station | Martin |
| | Definir email-s RD | Martin |
| Triagem de candidatos | Definir métricas para o aceite do candidato | Martin, Yohanna |
| | Definir implementação da etapa de triagem no Contentools | Yohanna e Eduardo |
| Aceite de postagens | Definir métrica para aceite da postagem | Yohanna, Martin e Mestre |
| | Definir fluxo de entregas | Yohanna e Martin |
| | Implementar proposta de eceite de postagens no contentools | Yohanna, Eduardo |
| Programa de Benefícios | Criar novo programa de pontos | Martin e Yohanna |
| | Orçar sistema de brindes | Martin |
| | Box "Aprovado Maker Hero" | Martin |
| | Definir Estratégia de parcerias | Martin |
| | Definir Comunicação nas Redes Sociais | Martin |
| Regulamento do Clube Maker Hero | Tornar a comunicação do regulamento mais amigável. | Yohanna e Cris |
| | Revisão e ajuste do regulamento atual | Yohanna |
| | Criação de um documento jurídico para repasse aos articulistas | Advogado |

Tabela 7 - Planejamento de atividades Maker Hero

Muitas das tarefas definidas neste cronograma não foram executadas da forma apontada. Fora realizado também alguns esquemas de reformulação dos primeiros estágios do processo.



Imagem 26 - Esquema de captura de articulistas

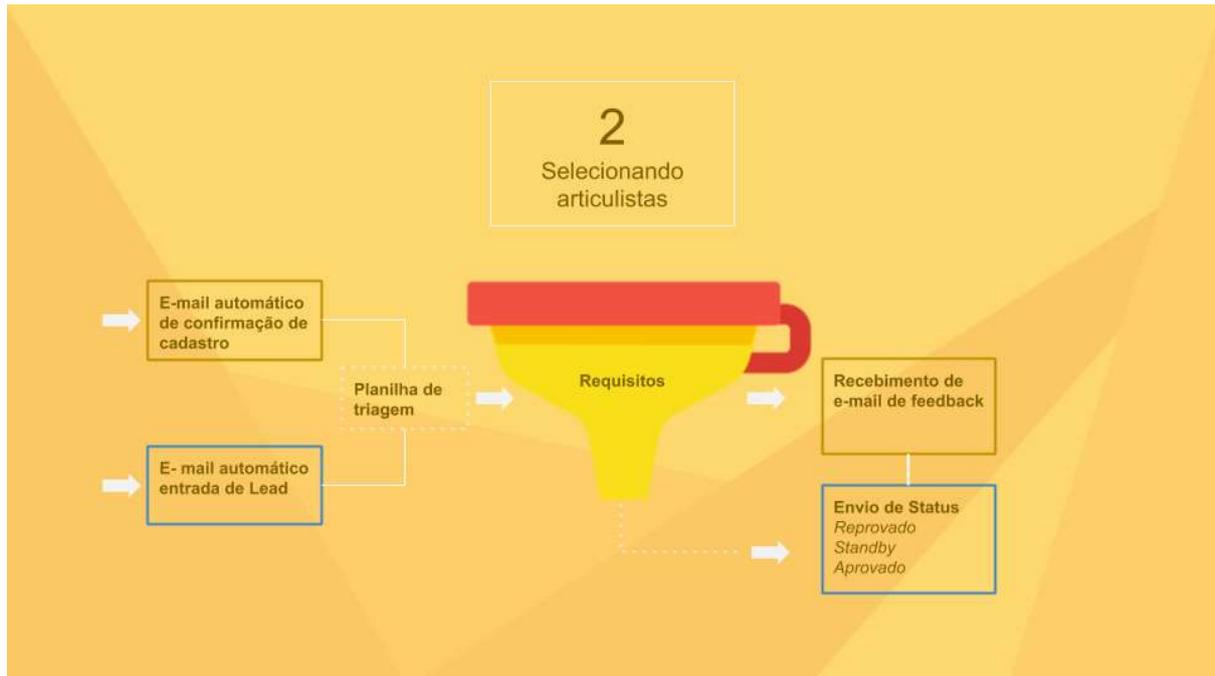


Imagem 27 - Funil de leads

Entretanto, minha principal função foi focar na estrutura do regulamento existente e modificá-lo de acordo com definições decididas em reunião.

Objetivos alcançados

Acredito que esta atividade tenha alcançado pouco de seus objetivos. Fora dedicado muito tempo para pensar e reformular alguns aspectos do programa, e essencialmente, dediquei muito tempo na revisão do regulamento. Entretanto, muito pouco do material desenvolvido por mim foi de fato utilizado, causando uma sensação de impotência e desestímulo. O restante do grupo tomou as rédeas do projeto e permaneci em uma situação passiva com pouco poder de ação. Também não acredito que tenha absorvido muitos conceitos de marketing. É válido ressaltar também que parte dessa minha desassociação do projeto Maker Hero se deve ao meu ingresso no projeto do Scrum, que me demandou muita energia e dedicação.

f) AÇÃO 5: Projeto de SCRUM - Kit RaspBerry

A FilipeFlop tem por objetivo criar novos produtos voltados para a fomentação da comunidade maker. Projeta fazer isso através do desenvolvimento de kits educacionais que consideram todo o processo de aprendizagem do usuário. Estes apresentam conteúdo educacional online e uma miscelânea de componentes selecionados para a execução de projetos que ensinam o uso dos produtos.

O primeiro Kit desenvolvido foi o Kit Maker Arduino, lançado no início de 2019. O Arduino é um dos carros chefe da empresa e o kit foi desenvolvido para fomentar suas vendas. Outro produto que representa grande rentabilidade para a empresa é a Rasperry, uma placa com grande potencial computacional acessível no mercado. Sendo assim, a FilipeFlop prontificou-se em desenvolver seu segundo kit educacional, abordando agora o uso da Rasperry Pi 3 B+.

Os projetos internos da FilipeFlop utilizam-se da metodologia de SCRUM para orientar seu desenvolvimento, buscando produtividade e resultado dentro de um time. Os times possuem integrantes de diversas áreas da empresa, considerando suas atribuições, mas trabalha-se em equipe.

Dentro do time de scrum minhas atribuições foram voltadas para a função de Design de Produto com ênfase no desenvolvimento da embalagem. O restante do time era composto por um designer gráfico, um analista de compras e um engenheiro.

Briefing

Desenvolvimento de um kit educacional voltado para o uso da RaspBerry Pi 3B+.

Realizar pesquisas de público alvo e análise de concorrentes afim de estabelecer parâmetros para o desenvolvimento da embalagem do kit. Apresentar conceitos de experiência do usuário em relação ao uso da embalagem. Oferecer soluções estruturais para o processo de fabricação da embalagem através de testes e prototipação.

Conhecimentos aplicados

O desenvolvimento deste kit, por se tratar de um projeto completo de um produto, necessitou de todos os conhecimentos adquiridos em minhas experiências projetuais anteriores. Foram utilizadas ferramentas projetuais de pesquisa, análise e criação, aprendidas tanto na disciplina de metodologia de projeto quanto nos projetos realizados anteriormente (P21, P23 e P25). Como o enfoque fora o desenvolvimento de uma embalagem, os conhecimentos adquiridos no projeto 25 foram essenciais, tanto para a aplicação de conhecimentos específicos da área quanto pela utilização indireta da metodologia GODP.

Advanced kit for windows10 IoT

https://www.youtube.com/watch?v=B8R_Q_ujMD0



Organização: Vários saquinhos soltos na caixa.
Linguagem visual: Clean
Material e acabamento: Caixa estruturada de papelão simples. Envelope externo
Experiência do usuário: Retirada da capa externa interessante. Tudo jogado dentro da caixa - desorganização

| | |
|-------------------|----------------------|
| | |
| Identidade Visual | Falta de organização |
| Envelope externo | |
| | |
| | |

Imagem 30- Análise de concorrente - Kit Windows 10 IoT



Imagem 31 - Painei semântico Kit Windows 10 IoT

Kano computer kit

<https://www.youtube.com/watch?v=MePUJVeCF4I>



Organização: Bolso para livreto aba superior. Todos componentes bem acomodados, utilização de mais de uma camada.

Linguagem visual: clean, tecnológica, lúdica. figuras com continuidade.

Material e acabamento: suportes em vacuum forming ou espuma recortada. Envelope papel alta qualidade. Caixa rígida. Fechamento com imã. Espuma de proteção



| | |
|--|----------------|
| Identidade visual | Preço de custo |
| Organização, instiga a utilização posterior. | |
| | |

Experiência do usuário: Abertura envelope lateral. Material didático em bolso. Carta de apresentação. Esponja de proteção. Organização. Várias etapas de experiência.

Imagem 32- Análise de concorrente - Kano computer kit

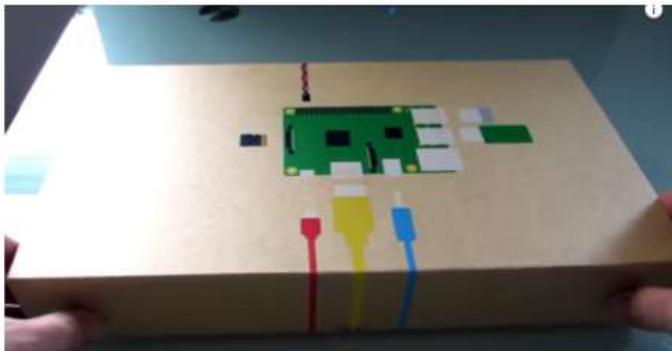


Imagem 33 - Painel semântico Kano computer kit

Official Raspberry Pi 3 Starter Kit



Organização: Em gavetas com divisórias
Linguagem visual: Identidade e cores oficial RASp
Material e acabamento:
Experiência do usuário: Destaque para Rasp.
Abertura "libera" gavetas laterais.



| | |
|------------------------|------------------|
| Experiência do usuário | Estrutura é cara |
| Organização | |
| | |

Experiência de unboxing

Imagem 34 - Análise de concorrente - Kit Oficial Raspberry



Imagem 35 - Painel semântico - Kit Oficial Raspberry

Aberturas de caixa

Livro de embalagens muito legal!
https://issuu.com/designpackaging/docs/packaging-dielines-free-book-design_7fb37ab8a1c323

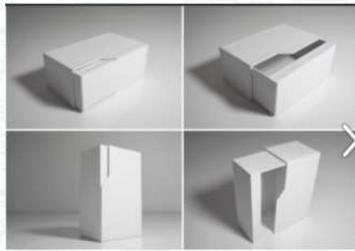
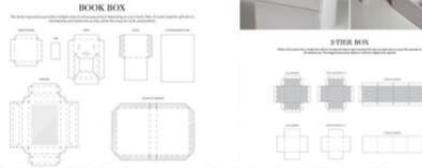


Imagem 36 - Análise de similares

O objetivo da Sprint 2 fora a geração e escolha de alternativas.

RASPBERRY + case



Módulo para encaixe da caixa da Rasp + case
 Variações com profundidade de recorte e disposição.

- Requisitos:**
- 1 faca de corte
 - Estruturado-gramatura média a alta
 - Pegas

Objetivo: Destacar/apresentar/ causar boa impressão

Caixa externa - compartimento inferior



Módulo caixinha
 Estrutura simples que pode guardar componentes e/ou carregador

- Requisitos:**
- 1 faca de corte
 - Semi-estruturado-gramatura média
 - Baixo custo
 - Destacar componentes

Objetivo: Organizar/omitir "bagunça"

Componentes eletrônicos



Módulo caixinha
 Estrutura simples que pode guardar componentes e/ou carregador

- Requisitos:**
- 1 faca de corte
 - Semi-estruturado-gramatura média
 - Baixo custo
 - Destacar componentes

Objetivo: Organizar/omitir "bagunça"

Imagem 37 - Propostas de estruturas



Alternativa 1 - A



| | |
|---------------------------|--|
| Baixo custo | Hierarquia pouco |
| Organização no estoque | Experiência comprometida: ficar abrindo várias caixinhas sem nenhuma grande surpresa |
| Unidade kit maker Arduino | Bandeja grande em cima, pode ser ruim de tirar |

Descrição

Camada superior: Módulo Rasp vertical + case e carta de apresentação

Camada inferior: Caixa componentes + caixa carregador (mesmo tamanho) + caixa periféricos (comprida).

Caixa externa e tipo de abertura padrão:



Alternativa 1 - B



| | |
|--|--|
| Baixo custo | Hierarquia pouco |
| Organização no estoque | Bandeja grande em cima, pode ser ruim de tirar |
| Unidade kit maker Arduino | |
| Pode ser modularizado (caixa de fósforo) | |

Descrição

Camada superior: Módulo Rasp horizontal + case e carta de apresentação

Camada inferior: Caixa componentes + caixa periféricos (comprida). Ambas estilo caixinha de fósforo

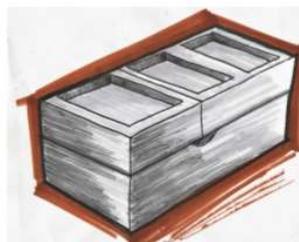
Caixa externa e tipo de abertura padrão:



Imagem 38 - Alternativa 1

Imagem 39 - Alternativa 2

Alternativa 2



| | |
|---|------------------------------|
| Não precisa mover bandeja - material pode ser mais fino | Não tem carta, info na tampa |
| Compartimento embutido na caixa externa | |

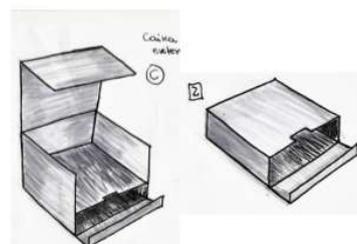
Descrição

Camada superior: Módulo Rasp horizontal + case + caixa componentes

Camada inferior: compartimento para componentes periféricos

Tampa: Informações

Caixa externa e tipo de abertura padrão:



Alternativa 3



Descrição

Camada superior: Módulo Rasp horizontal + case

Camada inferior: compartimento para componentes periféricos

Lateral: caixa componentes

Estrutura externa: Cubo rígido(box), abertura em forma de livro, com envelope externo



| | |
|---|-------------------|
| Pode ser modular para versão starter | Menos estruturado |
| Compartimento embutido na caixa externa | |
| Experiência diferenciada | |



Imagem 40 - Alternativa 3

Todas as alternativas foram apresentadas em reunião para os integrantes do time e utilizou-se a ferramenta de matriz de decisão para a escolha final.

Matriz de decisão

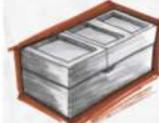
| Critérios |  |  |  |
|-----------------------------------|---|---|--|
| Estética | 3 | 2 | 2 |
| Visibilidade da marca | 3 | 1 | 3 |
| Usabilidade | 2 | 3 | 1 |
| Receptividade | 3 | 2 | 3 |
| Informações | 3 | 1 | 2 |
| Valorização módulo de componentes | 1 | 3 | 2 |

Imagem 41 - Matriz de decisão

Sprint 3

A alternativa de embalagem escolhida se constitui de uma estrutura em dois níveis. No nível superior tem-se os encaixes para a caixa oficial da Raspberry e sua case, além de um nicho para materiais gráficos complementares para auxílio didático. No nível inferior, temos duas caixas que atuam como gavetas de abertura lateral. Em um dos lados são apresentados os acessórios da RaspBerry e do outro componentes eletrônicos utilizados nos projetos propostos dentro da estratégia didática prática. Como forma de aperfeiçoamento da alternativa, esta foi modelada digitalmente na Solid Works e renderizada dentro do mesmo software com a ferramenta PhotoView.

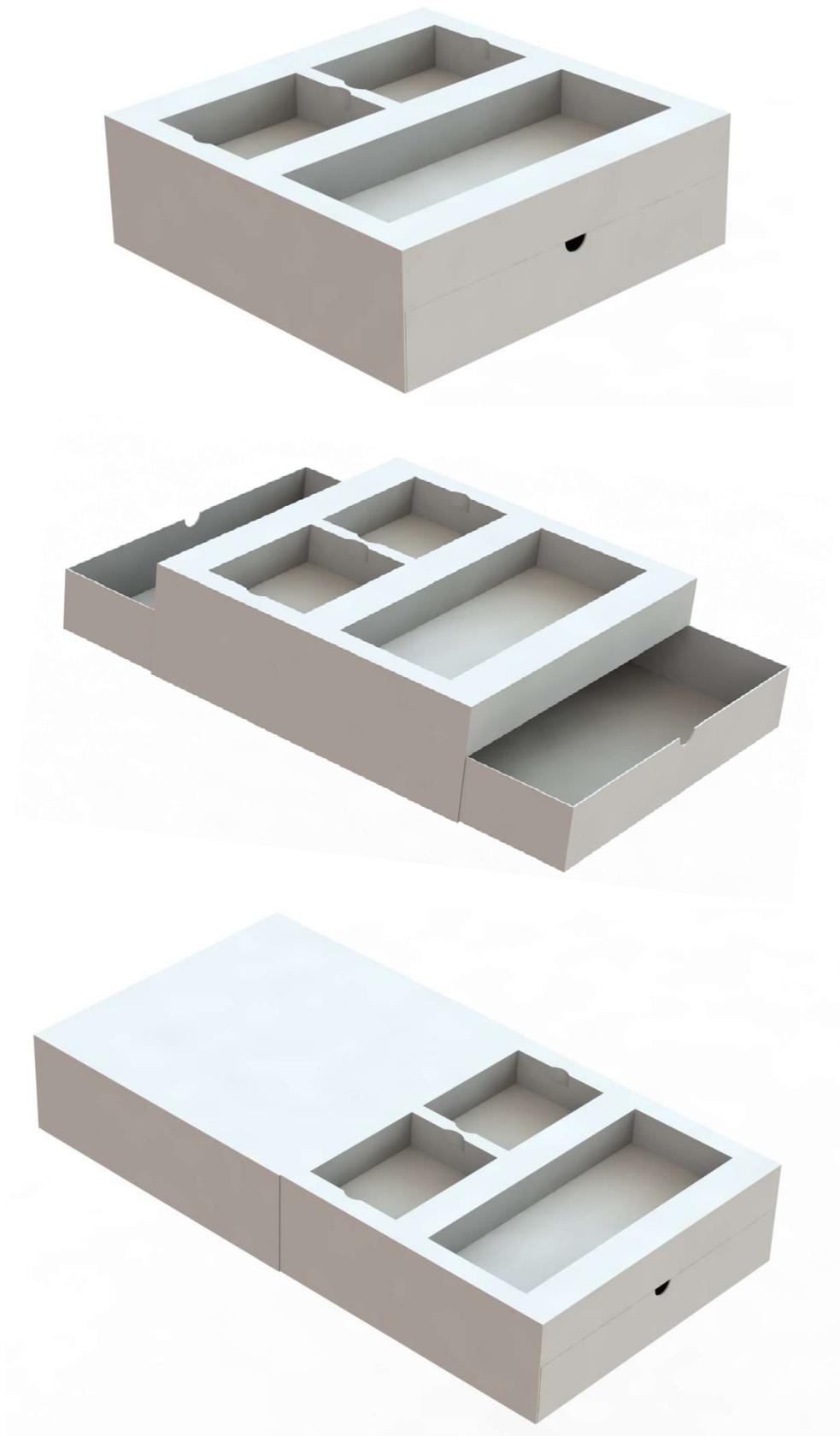


Imagem 42 - Rendering digital alternativa escolhida

Sprint 4

Desenvolvimento de cinco unidades do MVP.



Imagem 44 - Aplicação digital da identidade visual

*Vale a ressalva de que a identidade visual foi desenvolvida pelo designer gráfico do time, não por mim.

Nesta etapa foram desenvolvidos os desenhos técnicos referente a todas as partes da embalagem. Para esta função, utilizou-se tanto o solid works quanto o Illustrator. Os primeiros testes foram impressos em papel triplex e recortados manualmente com auxílio de régua e estilete.

Para a produção das cinco unidades do MVP utilizou-se a estrutura do laboratório pronto 3D que disponibilizou a cortadora a laser para realização do serviço.



Imagem 45 - Faces superior e inferior do envelope externo da embalagem

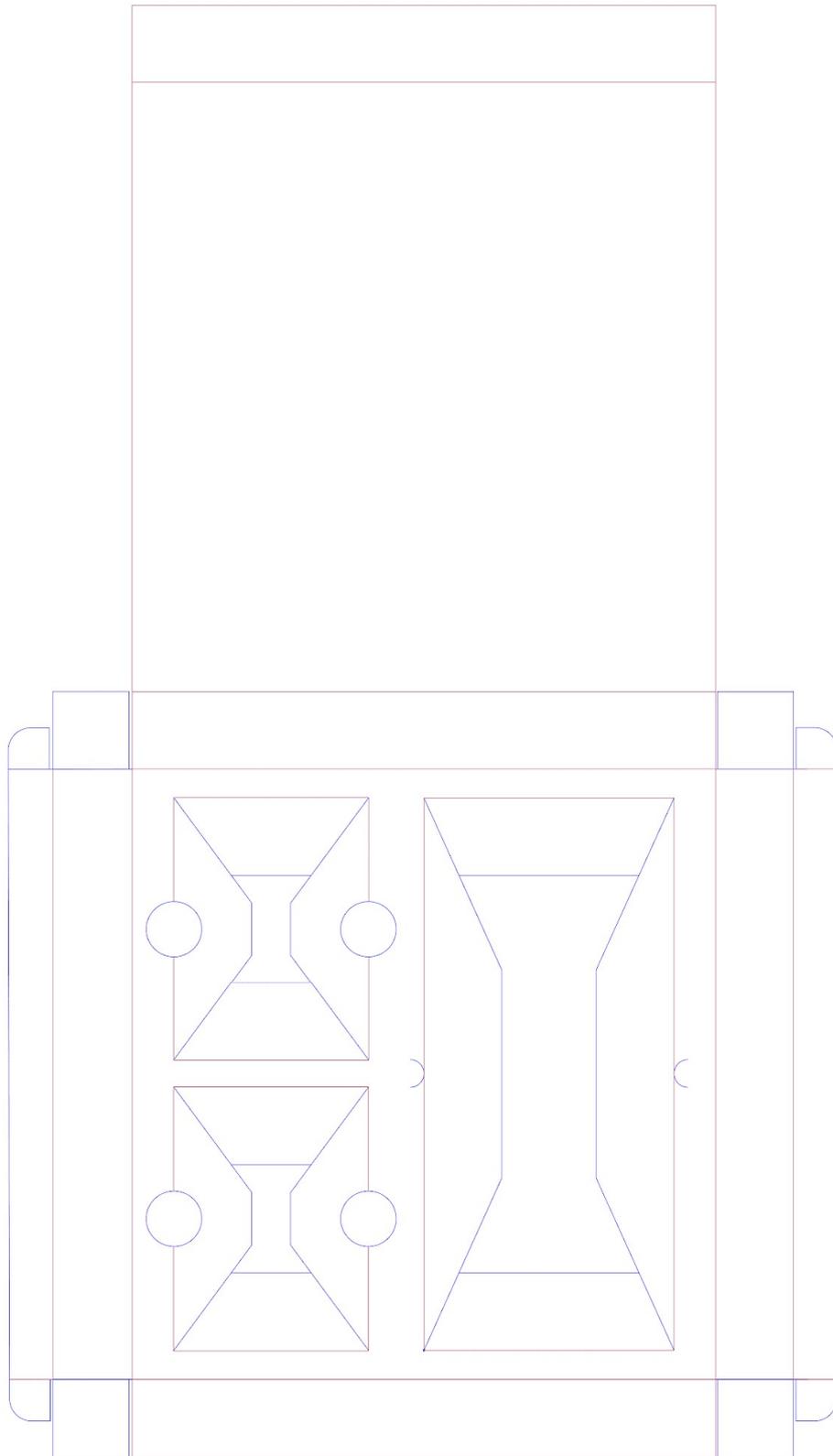


Imagem 46 - "Bandeja" com encaixes para os produtos

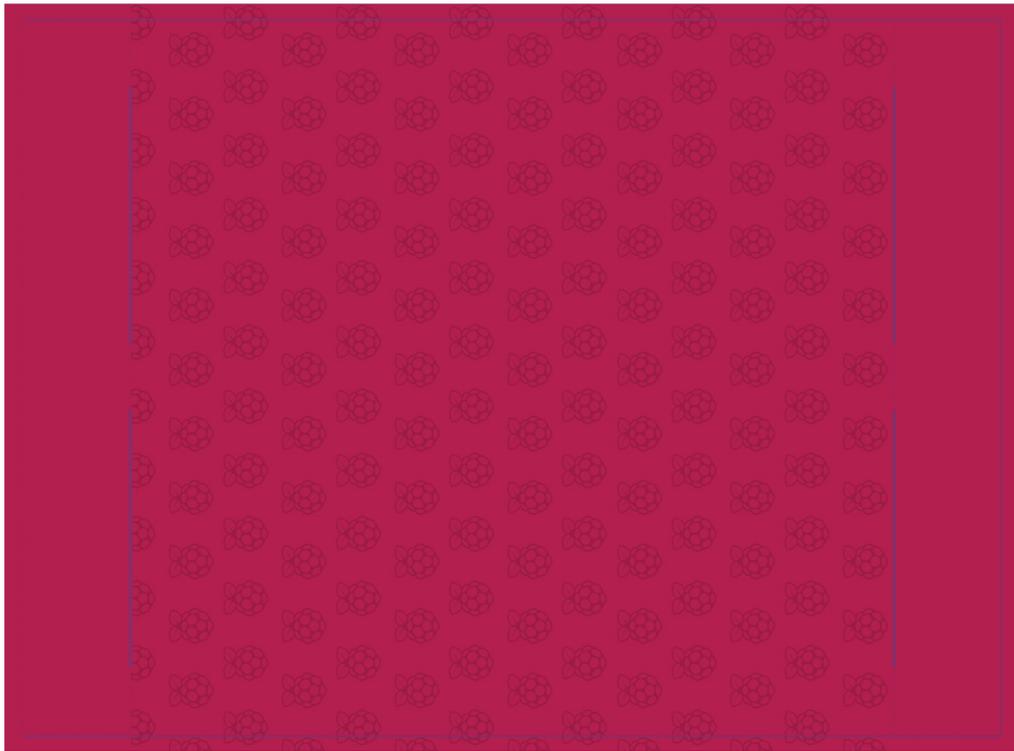


Imagem 47 - Faces superior e inferior envelope da estrutura interna

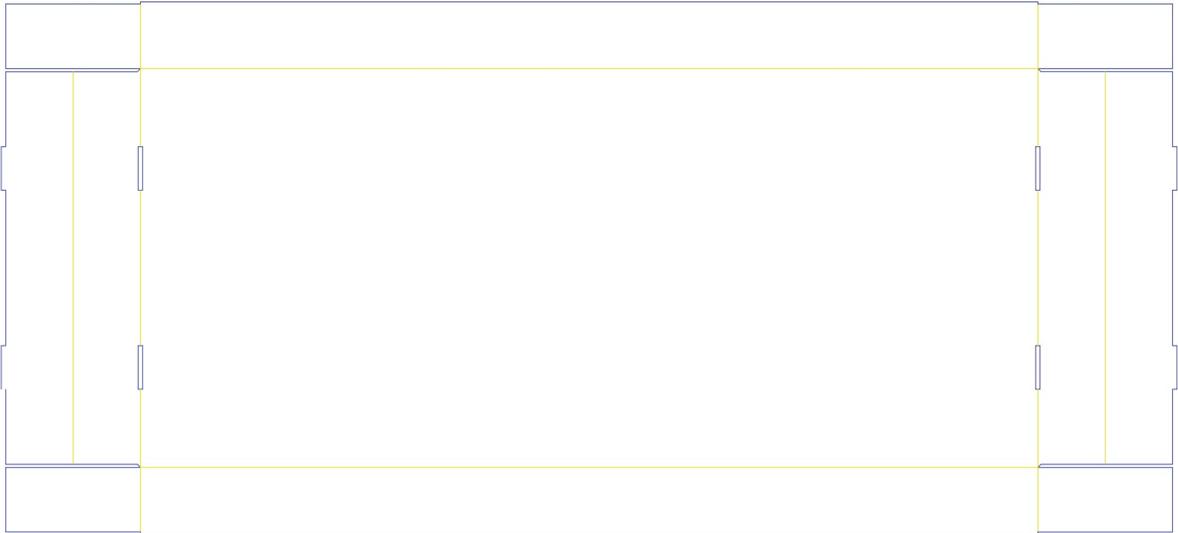


Imagem 48 - Suporte fundo

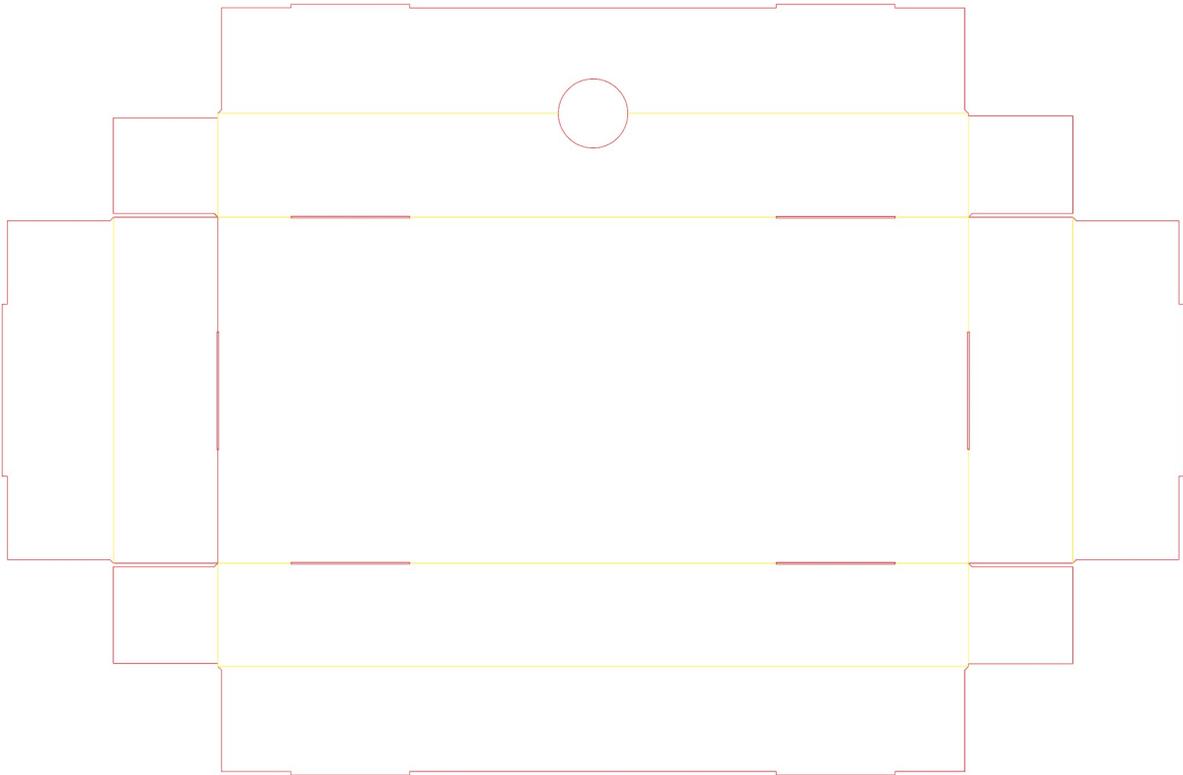


Imagem 49 - Caixa gaveteiro

Objetivos alcançados

Até o então momento de desenvolvimento deste relatório, foram concluídos cinco MVPs, sendo duas versões entregues para os clientes internos (SEO e coordenador de marketing), duas para clientes externos (representantes da persona do kit) e um modelo para uso do próprio time.

Atualmente o projeto encontra-se em processo de viabilização, onde a responsabilidade de testes estruturais e de materiais encontra-se nas mãos da gráfica, ou seja, em grande parte os objetivos projetuais foram concluídos.

O projeto como um todo foi um desafio complexo que exigiu lidar com as diversas implicações do desenvolvimento de um produto dentro de uma empresa que não possui essa cultura. Prazos apertados e dificuldades em demonstrar o valor do design para além de um projeto de embalagem, foram alguns dos desafios.

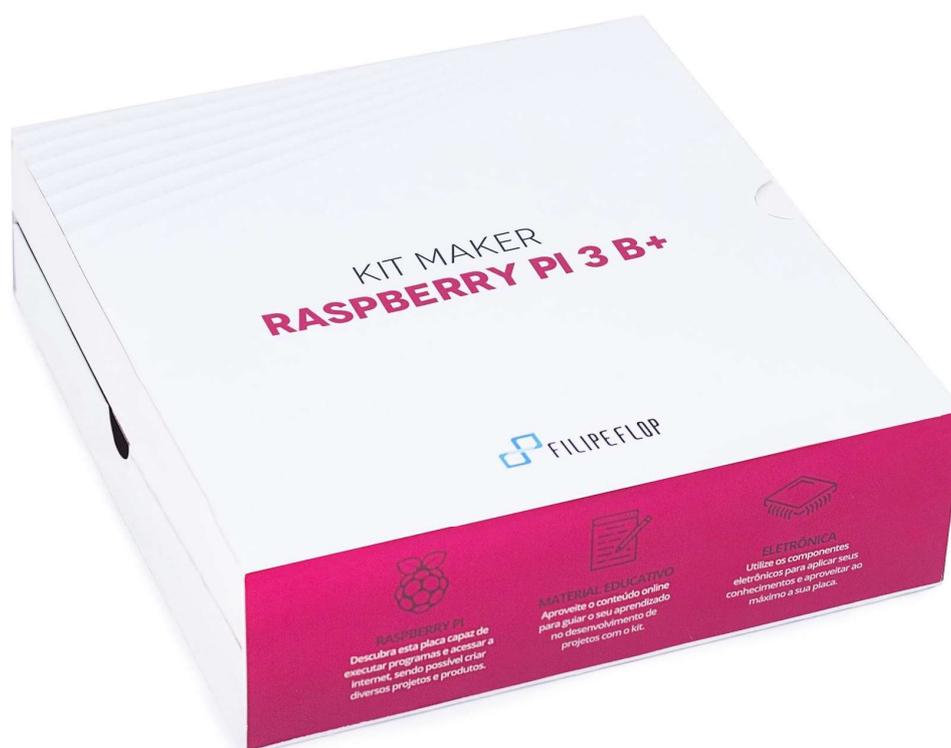


Imagem 50 - Embalagem externa Kit Raspberry



Imagem 51 - Experiência de abertura da embalagem



Imagem 52 - Abertura das "gavetas" laterais da embalagem

RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO CURRICULAR



BLOCO 3

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

Acredito que sim, a situação foi satisfatória. Primeiramente, tive um bom suporte do meu coordenador e de todo o time para todas as realizações de tarefas. Além disso, foram oferecidas todas as ferramentas que julguei necessárias para a execução das atividades.

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

Considerando a minha formação em eletrônica, este estágio foi uma excelente oportunidade para unir áreas de conhecimento. A experiência dentro da empresa foi muito positiva neste aspecto, pois pude olhar a eletrônica através de uma ótica do design.

Pontos positivos:

Contexto desafiador

Implementação de conhecimentos acadêmicos em meio prático - perceber o que funciona e o que deve ser encarado de forma diferente

Partilha de conhecimento com colegas de trabalho

Devido ao fato de não haver um espaço definido para designer de produto dentro da empresa, muitas vezes minhas tarefas não foram coerentes com as minhas habilidades e me senti deslocada dentro das atividades do departamento de marketing. Todavia, ao manifestar este descontentamento, houve retorno por parte do coordenador que buscou me realocar melhor, me transferindo para o departamento técnico lidando de forma mais próxima com a parte de desenvolvimento de produtos.

Falta de valorização profissional

Distância em relação a moradia (Palhoça - Norte da Ilha)

Desconexão de área de atuação com a vaga

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?

Tive grandes dificuldades em inserir as metodologias projetuais dentro dos projetos desenvolvidos na empresa. No geral, não há uma percepção de valor na visão estratégica do design. As datas e prazos são muito mais curtos e existe pouca margem para realmente se debruçar em pesquisa a fim de chegar a dados concretos para desenvolvimento de um produto. Acredito que houve, inclusive, uma falta de compreensão dentro do meio profissional de qual seria meu papel ou função como designer.

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

A experiência dentro do contexto do estágio me permitiu refletir sobre o meu perfil profissional, tanto atuando individualmente, quanto em equipes de trabalho que possuem um caráter muito mais multidisciplinar. Perceber as limitações das ferramentas acadêmicas dentro do ambiente profissional também foi um desafio que resultou em muito aprendizado. Me sinto muito madura, não só como profissional, mas como pessoa.

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

Apliquei diretamente o uso de ferramentas de design utilizadas em metodologias projetuais, como pesquisas de público alvo, pesquisas de concorrentes, técnicas criativas e de

desenvolvimento de alternativas. Também foram utilizados conhecimentos de caráter técnico como modelagens 3D, renderizações e desenhos técnicos. A nível teórico-prático, os conhecimentos adquiridos nos projetos com prototipagem (principalmente habilidades manuais, desenvolvidas por exemplo em plástica) e impressão 3D fizeram todo o diferencial no desenvolvimento dos projetos dentro da empresa. O projeto que foi utilizado de forma mais direta fora o projeto de embalagens.

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

Senti um pequeno déficit na parte de produção e edição de imagens dos produtos. A abordagem das disciplinas de fotografia e tratamento de imagens não são voltadas para a aplicação em produto, que requer cuidados com iluminação, angulação, lentes adequadas etc...

Considerando que eu estava dentro do departamento de marketing, recebia demandas e participava de tratativas da área que faziam eu me sentir muito deslocada. Percebi que a disciplina de marketing não me ofereceu nenhum embasamento para compreender o contexto do setor. Talvez o curso até se proponha a abordar tal temática, mas não tive uma boa experiência.

Embora tenha tido alguma experiência com impressão 3D, toda a parte de configurações da impressão e comportamento do material vieram de forma prática no desenvolvimento das peças dentro da empresa. Em nenhum momento houve uma aproximação com a execução da tarefa de impressão, apenas o uso da tecnologia (como se fosse algo pronto).

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

Acredito que o estágio teve - e está tendo - uma contribuição muito significativa dentro da minha formação. Entretanto, busco me aperfeiçoar em gestão de design, e a empresa ainda não possui uma posição estratégica que possibilite explorar esta área de conhecimento. Dada a escala eu diria oito.

RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO CURRICULAR



BLOCO 4

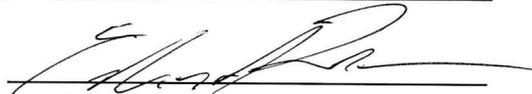
Carta de Avaliação de Estágio - Supervisor / Empresa Concedente

Nome da Empresa Concedente: Filipe Macedo de Carvalho - ME;
 Estagiário: Yohanna Hoepers Galvani de Souza
 Área do Estágio: Design
 Período de realização do estágio: 12/02/2019 - 11/07/2019
 Supervisor de Estágio: Eduardo Ikeda
 Contatado Supervisor de Estágio (fone/e-mail): (48) 99131-9944 / EDUARDO.IKEDA@UFSCAR.COM

| | | | | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 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: REALIZOU UM EXCELENTE TRABALHO, DEMONSTRANDO UM ALTO NÍVEL DE COMPROMETIMENTO E QUALIDADE NAS EMPREGAS. POSSUI UM PERFIL MULTIDISCIPLINAR, SENSO CRÍTICO APURADO E FORTE ESPÍRITO DE EQUIPE.

Florianópolis, 01/07/19
Cidade Data


Assinatura do supervisor/concedente.

