



RELATÓRIO FINAL ESTÁGIO CURRICULAR



Indra Rosa

Rotfather

02/08/2018 – 18/09/2018

1. DADOS GERAIS

1.1 Identificação do Estágio

Nome: Indra Rosa

Matrícula: 16102091

Habilitação: Bacharelado em Animação

E-mail: indrakitty@gmail.com

Telefone: (48) 99978-7390

1.2 Dados do Estágio

Concedente: UFSC – CCE – Grupo de Educação e Entretenimento (G2E)

Período Previsto: de 02/08/2018 até 05/12/2018

Período referente a esta relatório: de 02/08/2018 até 18/09/2018

Supervisor/Cordenador: Mônica Stein

Jornada Semanal/Harário: 25 horas semanais, de segunda a sexta com horário flexível

Assinatura da concedente (ou representante):

1.3 Programa de Atividades

Objetivo do Estágio: Criar ilustração de cenários e desenvolver design de personagens para jogo analógico “Ostentação”.

Objeto do Estágio: Jogo Analógico Transmidia

Programa de Atividades: As atividades desenvolvidas no projeto “The Rotfather” estão relacionadas ao jogo analógico “Ostentação”. Essa parte da célula já estava com o jogo desenvolvido, faltando apenas as artes para ilustrar o jogo.

As Principais Atividades desenvolvidas foram:

1. Design de Cenários
2. Ilustração dos Cenários
3. Pintura dos cenários
4. Design de Personagem
5. Ilustração dos Personagens
6. Pintura dos Personagens

1.4 Situação Encontrada

Resumo da situação do Projeto:

O projeto, The Rotfather, é uma franquia transmídia que possui varias ramificações, sendo elas quadrinhos, series animadas, jogos analógicos, produtos usuais. Na célula em questão (jogo analógico) está sendo desenvolvido cenários e personagens correspondentes, para o jogo “Ostentação”.

1.5 Estrutura para Realização do Estágio:

Infraestrutura física utilizada:

Computador desktop

Mesa digitalizadora

Material de desenho

Software Adobe: Photoshop

Considerando a infraestrutura do projeto, cada integrante tem seu espaço físico próprio. O local não oferece computadores, apenas mesas para trabalhos manuais.

Data de início do estágio: 02/08/2018

Data de encerramento do estágio: 18/09/2018

Carga horária diária: 5 horas (home office)

Horário diário do estágio: reuniões presenciais ou não, com duração de aproximadamente duas horas.

1.6 Orientador do Estágio

Nome: Mônica Stein

Formação e Cargo: Professora e Coordenadora do G2E/Projeto The Rotfather

Contatos: 48 99123 1890 /
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 2009864

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) Gustavo Eggert Boehs, representantes da Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC, CNPJ nº 83.899.526/0001-82, como concedente e como instituição de ensino, respectivamente, e o(a) estagiário(a) Indra Rosa da Silva, CPF nº 082.600.439-39, telefone 4899787390, e-mail indrakitty@gmail.com, regularmente matriculado(a) sob número 16102091 no Curso de Animação Bacharelado 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) vinculado à disciplina EGR7455.
- Art. 2º:** O(A) Prof.(a) Mônica 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 30,00 horas (com no máximo 6,00 horas diárias), a ser desenvolvida na UFSC, no(a) Grupo de educação e entretenimento, de 02/08/2018 a 05/12/2018, respeitando-se horários de obrigações acadêmicas do estagiário e tendo como supervisor(a) o(a) Mônica Stein.
- 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 90.180.809/0001-02).
- 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 10 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 2009864

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

Ilustração para jogos analógicos.

Local e Data:

Florianópolis, de 5 de Junho de 2018.

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

Gustavo Eggert Boehs - Coord. Estágios do Curso - UFSC

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

Indra Rosa da Silva - Estagiário(a)



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 RESCISÃO DE ESTÁGIO - TCE Nº 2009864

Pelo presente instrumento, a Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC, inscrita no CNPJ sob nº 83.899.526/0001-82, representada pelo(a) Professor(a) Gustavo Eggert Boehs, Coordenador(a) de Estágios do Curso, e pelo(a) Diretor(a) do Departamento de Integração Acadêmica e Profissional - DIP, Professor(a) Alexandre Guilherme Lenzi de Oliveira, e o(a) ESTAGIÁRIO(A) Indra Rosa da Silva CPF nº 082.600.439-39 aluno(a) da UFSC, regularmente matriculado no Curso de Animação - Bacharelado, matrícula nº 16102091, resolvem rescindir o Termo de Compromisso de Estágio (TCE) sob o nº 2009864, conforme prevê o Termo de Compromisso de Estágio (TCE), sendo 18/09/2018 o último dia do estágio.

A rescisão se justifica por: Surgimento de um novo estágio..

_____ de _____ de _____

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

Gustavo Eggert Boehs - Coord. Estágios do Curso - UFSC

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

Indra Rosa da Silva - Estagiário(a)

2. DESCRIÇÃO DE ATIVIDADES DE ESTÁGIO

2.1 Sumário de Atividades

Neste quadro e no detalhamento estão relatadas as atividades nos quais houve a participação do estagiário.

SEMANA/MÊS	ATIVIDADE DESENVOLVIDA
02/08/2018	Design dos seis cenários
09/08/2018	Line art e composição
16/08/2018	Pintura de todos os cenários
23/08/2018	Design dos seis personagens
30/08/2018	Line art e refinamento
06/09/2018	Pintura de todos os personagens
13/09/2018	Finalização e refinamento de ambos os processos

2.2 Apresentação de Cada Atividade

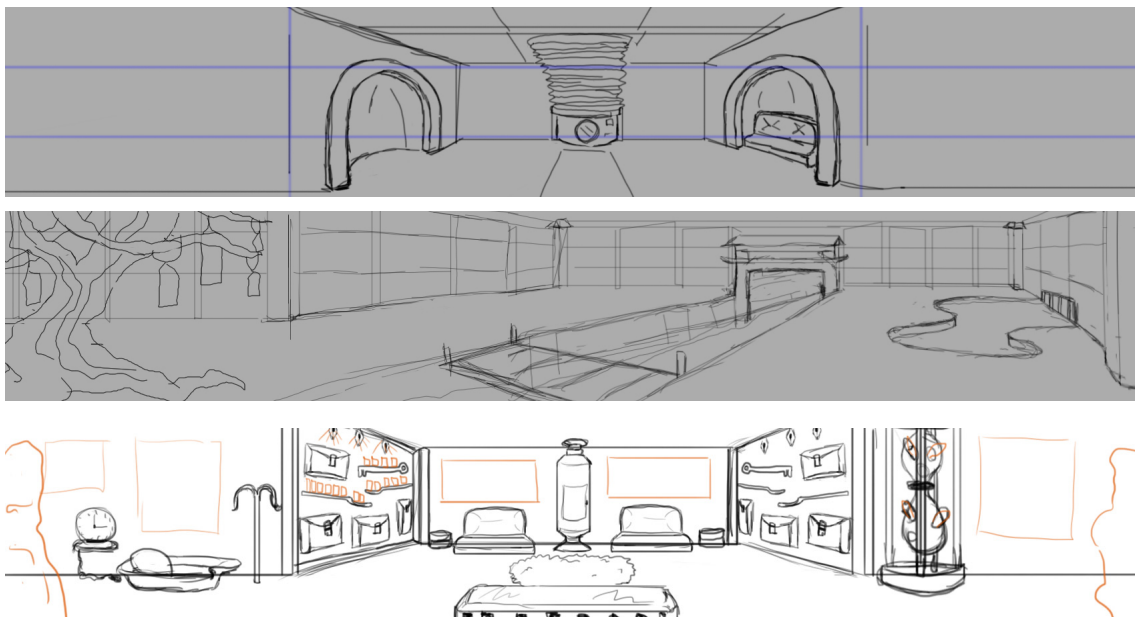
Atividade 1 - Design dos seis Cenários:

Briefing: Para esta atividade foi feita pesquisas de objetos que poderiam ser reaproveitados para o uso no minimundo, tendo em vista que o universo passa-se nos esgotos de Nova York na década de 40

e os personagens são animais pequenos, ou seja, o cenário deve estar coerente com essas características.

Cada cenário corresponde a uma espécie de “galeria de arte” com caráter individual, onde cada personagem está leiloando seus objetos de luxo. Portanto, essa primeira etapa da atividade consiste em caracterizar cada local mostrando suas particularidades nos ambientes de: escritório, jardim, salão, sala, galpão, “cabana”.

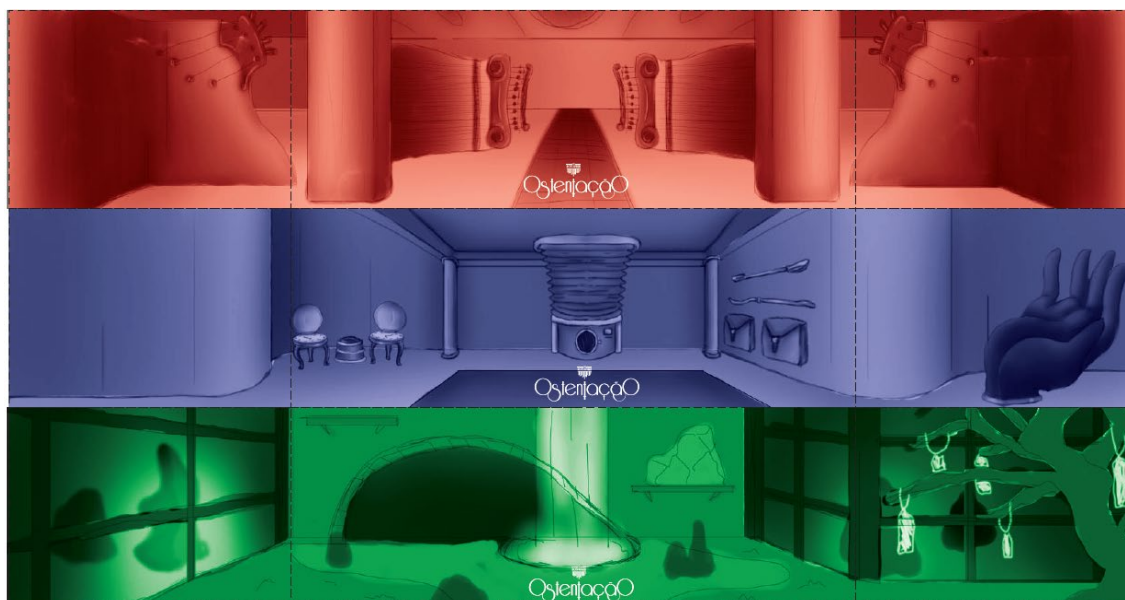
Segue alguns dos esboços de cenário:



Nesta etapa alguns cenários foram mais trabalhados que outros, pois para essa primeira fase eram necessários apenas três esboços

previamente finalizados para uma pequena divulgação do que seria a ilustração do jogo.

Segue o resultado do protótipo:



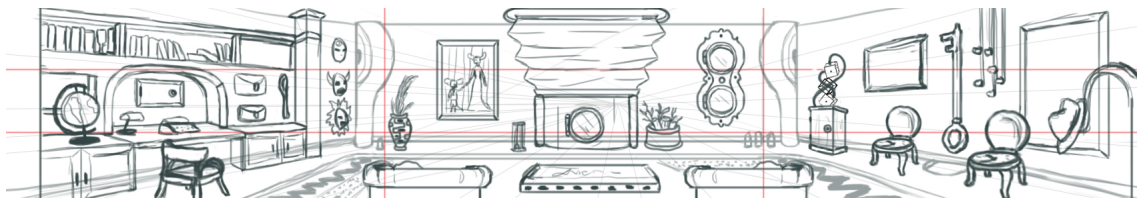
Essa ilustração foi impressa em biombos que são utilizados no jogo, por isso as linhas pontilhadas que servem para fazer a marcação onde será dobrado o papel.

Atividade 2 - Line Art e Composição:

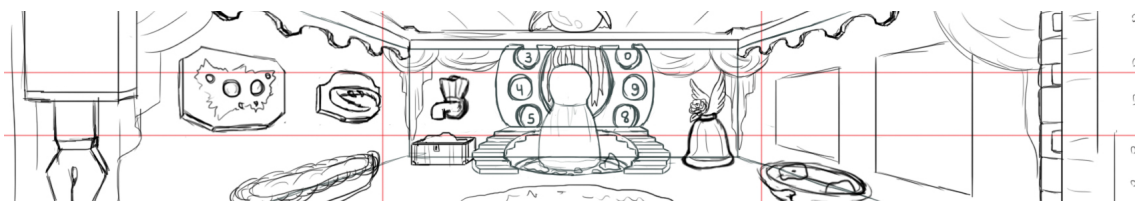
Briefing: Aqui foi utilizado algumas ideias dos esboços feito anteriormente, porém os cenários sofreram modificações, pois não estava sendo considerado de forma detalhada as características de cada personagem, haja vista que este ponto é importante para a composição de cada cenário.

Portanto, os ambientes foram refeitos, mas mantendo as ideias iniciais de que cada local tem sua particularidade (descrito na atividade 1).

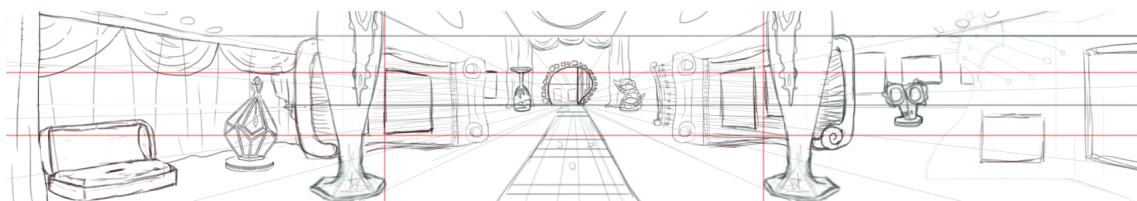
Segue a composição final de cada cenário:



ESCRITÓRIO – O local é o interior de um piano, alguns dos objetos utilizados foram: uma gaita como divã, uma máquina fotográfica servindo de lareira, relógios de bolso como cadeiras.

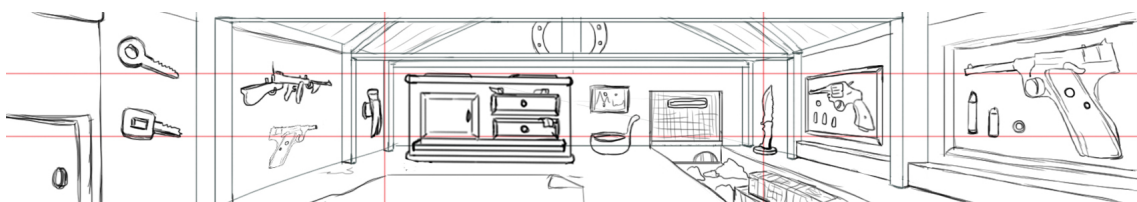


SALA – O local é o reaproveitamento de porcelana, alguns dos objetos são: caneta de nanquim como pilar, cinzeiro como sofá, parte de um telefone antigo como entrada/ porta em forma de arco.

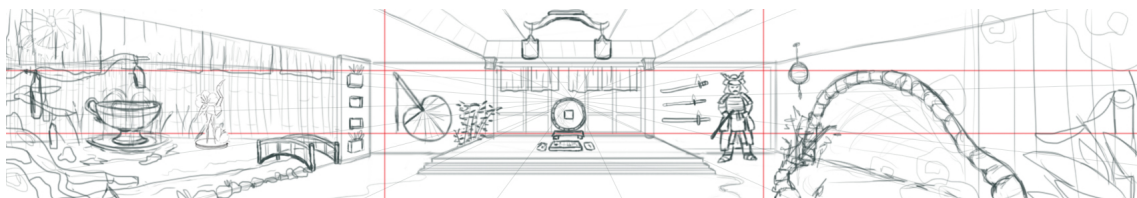


SALÃO – O local é o interior de uma citra (instrumento de corda), alguns dos objetos utilizados são: caixinha de jóia como acento, frascos

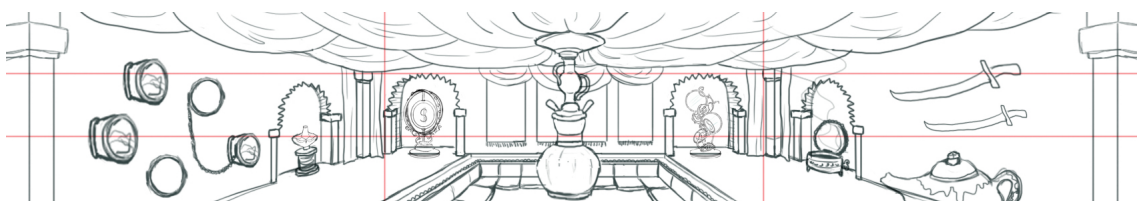
de perfume como pilares; copos, tesoura como esculturas.



GALPÃO – O local é a ideia de um interior de um caixote, alguns objetos são: armas em seu tamanho original, chaves, ferradura como ornamentos para decorar o ambiente.



JARDIM – O local é um palácio rodeado por bambus e paredes do próprio esgoto, alguns objetos foram utilizados como: xícara em forma de fonte, moeda oriental como gongo.



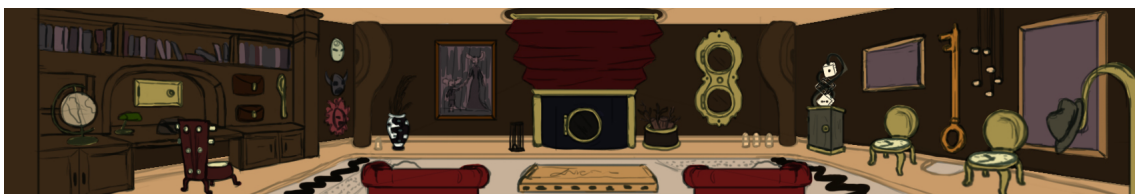
CABANA – O local é sustentado por um narguilê em seu tamanho original e coberto por tecido, os objetos utilizados são: moedas e metais para as esculturas, caixinha de música como baú, óculos de avião como cofres.

Salientando novamente que, cada cenário tem como objetivo mostrar o luxo e a riqueza dos objetos que estão sendo leiloados. Com esses esboços é possível perceber que os objetos estão em seu tamanho original e ganharam uma nova forma de uso, ou foram deformados, para que os personagens desse minimundo possam utilizá-los.

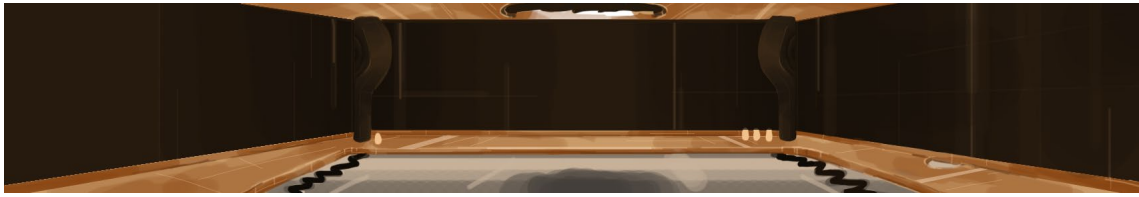
Atividade 3 - Pintura de todos os cenários:

Briefing: Nessa etapa foi utilizado uma técnica de pintura digital diferente do que pode-se ver na ilustração dos protótipos. Ocorreu esta alteração, pois algumas artes deste jogo já haviam sido feitas por outro artista, então para deixar todas as artes coerentes/iguais optou-se por esse procedimento.

Vamos analisar o local do escritório:



Aqui está a pintura com cores chapadas.

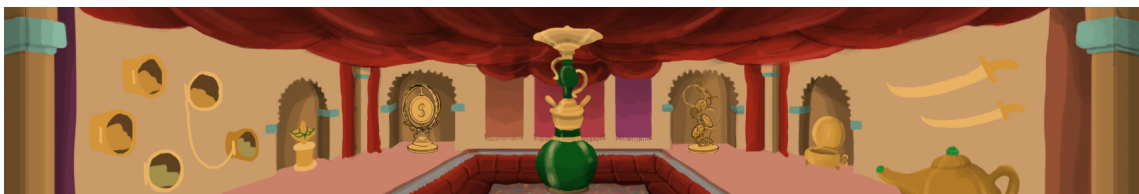
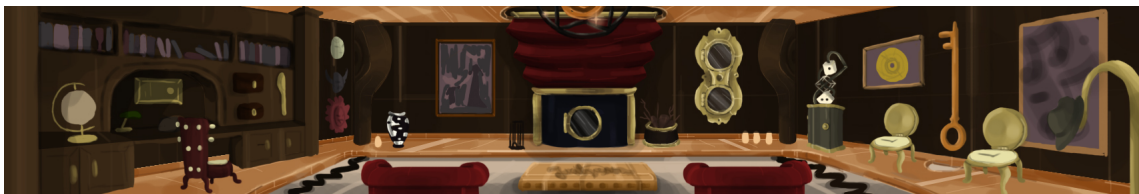


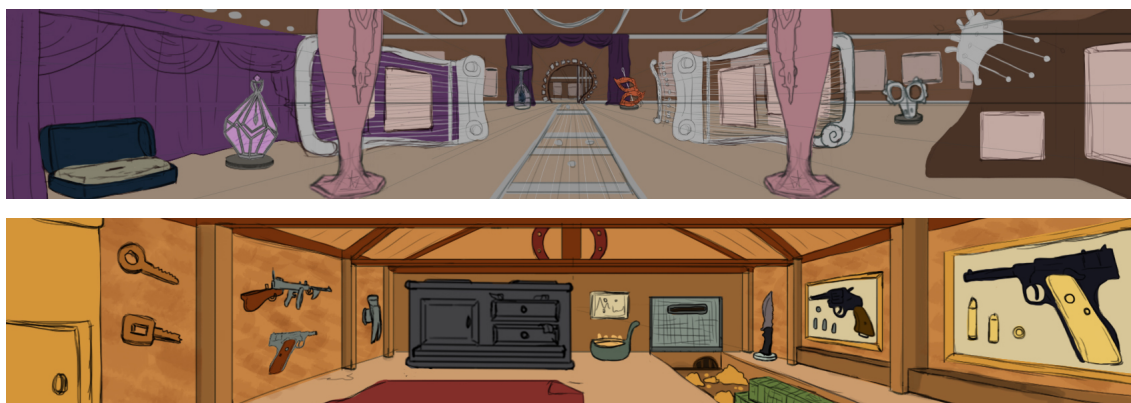
Adiciona-se tons com matiz semelhantes e altera-se a opacidade do pincel para dar a ideia de luz, sombra e brilho.



O procedimento se repete para o restante da pintura. A line art aqui é usada como guia apenas, pois a arte final não possui linha.

Segue o resultado de todos os cenários:





Nesta atividade não foi possível finalizar dois cenários devido ao prazo de entrega das artes, onde foram impressas e utilizadas num evento. Porém, o prazo definitivo foi dado até final do ano de 2018.

Atividade 4 – Design dos seis personagens:

Briefing: Nesta atividade foi contado o apoio de outra celula do projeto, art world, tendo em vista que eles são responsáveis pela ambientação de toda a cidade do universo e os personagens nela espalhados.

Cada personagem possui sua personalidade, tanto os cenários quanto sua vestimenta e postura expressam isso.

Foi utilizado, além das informações fornecidas pela equipe de art world, um painel semântico feito por um dos integrantes do projeto, como forma de guia

e inspiração para a elaboração de cada personagem. Mas também foi feito um novo painel semântico para organizar e caracterizar melhor cada personagem. Além disso, já havia pronto concept art de dois personagens: o Carlo (rato) e o Oyabun (sapo), bastava redesenha-los nas poses adequadas para os respectivos biombos.

Segue alguns dos esboços:



Ekaterina: (aranha) transmitir ideia de rigidez, tradicionalismo, perfeccionismo.



Consuelo: (barata) transmitir ideia de poder, mal humor



Saad: (besouro) transmitir ideia de abundância, desleixo



Claire: (aranha) transmitir ideia de delicadeza, elegância

Atividade 5 – Line art e refinamento:

Briefing: Aqui foi utilizado os esboços para desenvolver os concepts digitais com o auxilio do painel semântico criado. Foram feitos testes de qual traje e penteado ficaria melhor pra cada personagem. O resultado:





Atividade 6 - Pintura de todos os personagens:

Briefing: Para essa atividade foi feito testes de cores dos trajes, pele e cabelo dos personagens para conferir se era compatível com as cores escolhidas nos ambientes. Foi utilizado uma pintura mais simplificada, apenas com luz e sombra, para fazer contraste com o fundo (cenário). Preferiu-se por esse mesmo motivo deixa o contorno nos personagens, uma vez que o cenário não possui.

Algumas imagens do procedimento:













Atividade 7 - Finalização e refinamento de ambos os processos:

Briefing: Nessa etapa bastou juntar o cenário com os respectivos personagens. Dois dos cenários que não haviam sido concluídos foram finalizados nessa atividade.



3. AVALIAÇÃO DO ESTÁGIO

3.1 A Situação para a Realização do Estágio foi Satisfatória? Em que e como?

Uma vez que a familiaridade já foi estabelecida com o projeto fica evidente constatar que a liberdade que se tem de criação e elaboração de materiais é vasta. Pode-se contribuir para várias células do projeto e conseqüentemente aprender mais e adquirir mais experiência. Gosto da dinâmica de como os trabalhos e tarefas são abordados, possuem bastante variedade de conteúdo permitindo maior capacidade de criação, desenvolvimento e aprendizado.

3.2 Quais foram os Principais pontos Positivos e Negativos do Estágio?

Positivos:

Experiência em desenvolver um jogo: saber os procedimentos e contribuir para seu conteúdo

Tomar conhecimento de outras áreas que não a própria: jogos analógicos, quadrinhos

Os horários são flexíveis

Negativo:

Nada a declarar quanto a esse tópico.

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?

O curso compatibiliza com quase todas as atividades abordadas no estágio, com ênfase em design de cenário e personagens, props.

Quase todas as características convergiram uma vez que o projeto trata de um jogo e o ramo da animação se encaixa facilmente nesse setor.

Poderia considerar talvez, que a divergência é que o curso não aborda de forma específica coisas relacionadas a jogos, porém o estágio introduziu isso de maneira muito intuitiva e prática.

3.4 Como e em que esse Estágio contribuiu para sua formação?

Como já havia dito, o estágio contribuiu para minha experiência em jogos, pois é a área em que eu quero me especializar. Alguns integrantes do projeto possuem experiência na área, então o

aprendizado quanto a isso é mais certo, adiquiro uma noção mais real do que acontece do mundo dos games e aprendo passo a passo como é o procedimento de um jogo e também nos demais setores.

3.5 Quais os Conhecimentos Teóricos e Teórico-práticos adquiridos no curso foram diretamente utilizados?

Os conhecimentos teóricos utilizados foram:

Saber como proceder quando tem que começar uma ideia, como elabora-la, organiza-la para que o procedimento do trabalho fique mais claro e palpável, para que o resultado venha de forma sólida e coesa. Saber como fazer uma composição, quais as regras para se fazer um personagem, desenvolver um cenário, foram habilidades que aprendi no curso e pude colocar em prática no estágio.

Com relação a parte prática: saber como organizar um cenário, qual o melhor método para poder transmitir da melhor maneira aquela mensagem. O mesmo vale para o personagem, que expressões,

postura, roupa ele deve ter para passar sua personalidade.

Isto é, foi utilizado os conhecimentos de disciplinas como: cenário, concept art, teoria da cor, semiótica. Todos esses conteúdos já decodificados foram introduzidos no procedimento das atividades.

3.6 Que Conhecimentos presumidamente da área de Animação foram necessários e não foram estudados no curso?

Acredito que conhecimentos de matérias como: art para games; abordagem mais profunda em softwares.

3.7 Em escala de 0 a 10, que valor resumiria, na sua opinião, a contribuição do estágio para sua formação?

A nota dada é 9. Só tenho a agradecer a oportunidade que tenho estando nesse projeto. Digo que tive falta de comunicação com meu líder de célula e por isso não tive tanto trabalho a fazer quanto gostaria.

Carta de Avaliação de Estágio - Supervisor / Empresa Concedente

Nome da Empresa Concedente: G2E - Grupo de Educação e Entretenimento
 Estagiário: Indra Rosa
 Área do Estágio: Arte e Design - Célula de Jogos
 Período de realização do estágio: 02/08/2018 até 18/09/2018
 Supervisor de Estágio: Mônica Stein
 Contatado Supervisor de Estágio (fone/e-mail): moni_stein@yahoo.com.br - 99123 1890

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: _____

Florianópolis, 27/11/2018
 Cidade Data

Assinatura do supervisor/concedente.

Carta de Avaliação de Estágio - Professor Orientador/Avaliador

Estagiário: Indra Rosa
 Nome do Prof. Orientador/Avaliador: Mônica Stein
 E-mail do Prof. Orientador/Avaliador: moni_stein@yahoo.com.br
 Data da entrega do Relatório para a avaliação: 26 / 11 / 2018

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: _____

Florianópolis, 27/11/2018
 Cidade Data

Assinatura do Prof. Orientador de Estágio Obrigatório



RELATÓRIO FINAL ESTÁGIO CURRICULAR



Indra Rosa

Game Comenius

19/09/2018 – 05/12/2018

1. DADOS GERAIS

1.1 Identificação do Estágio

Nome: Indra Rosa

Matrícula: 16102091

Habilitação: Bacharelado em Animação

E-mail: indrakitty@gmail.com

Telefone: (48) 99978-7390

1.2 Dados do Estágio

Concedente: UFSC – UAB - Jogo Game Comenius

Período Previsto: de 02/08/2018 até 05/12/2018

Período referente a esta relatório: de 19/09/2018 até 05/12/2018

Supervisor/Cordenador: Dulce Marcia Cruz

Jornada Semanal/Harário: 25 horas semanais, de segunda a sexta com horário flexível

Assinatura da concedente (ou representante):

1.3 Programa de Atividades

Objetivo do Estágio: Principal função como ilustradora – cenários, props, personagens, design para jogo.

Objeto do Estágio: Jogo Educativo

Programa de Atividades: As atividades desenvolvidas no programa “Game Comenius” foram dar continuidade e realizar novos conteúdos para o segundo módulo.

As Principais Atividades desenvolvidas foram:

7. Painel Semântico
8. Ilustração dos Cenários
9. Design de Cenários
10. Ilustração dos Personagens
11. Criação e Diagramação para o jogo
12. Organização e Concretização de ideias

1.4 Situação Encontrada

Resumo da situação do Projeto:

O projeto, Game Comenius, é um serious game voltado para professores e estudantes de licenciatura, que pretende promover a diversificação de recursos e práticas didáticas incentivando o uso de diferentes mídias

integradas ao planejamento da aula. No momento, está em andamento o segundo módulo do jogo, muitas coisas estão sendo refeitas e criadas, para que o jogo fique coerente e dinâmico.

1.5 Estrutura para Realização do Estágio:

Infraestrutura física utilizada:

Computador desktop

Mesa digitalizadora

Material de desenho

Software Adobe: Photoshop e Illustrator

Considerando a infraestrutura do projeto, cada integrante tem seu espaço físico próprio. O local oferece computadores, porém desatualizados.

Data de início do estágio: 19/09/2018

Data de encerramento do estágio: 05/12/2018

Carga horária diária: 5 horas (home office ou presencial)

Horário diário do estágio: reuniões presenciais ou não, com duração de aproximadamente duas horas.


1.6 Orientador do Estágio

Nome: Dulca Marcia Cruz

Formação e Cargo: graduação em Comunicação Social (RTV) FAAP, mestrado em Sociologia Política e doutorado em Engenharia de Produção, ambos pela UFSC. Cargo: professora do Departamento de Metodologia de Ensino e do Programa de Pós-graduação em Educação do Centro de Ciências da Educação da UFSC.

Contatos: dulce.marcia@gmail.com

telefone : 48996197972

**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) 3721-9448 / (48) 3271-9296 | <http://portal.estagios.ufsc.br> | dp.prograd@coortato.ufsc.br

TERMO DE COMPROMISSO DE ESTÁGIO OBRIGATÓRIO - TCE Nº 2010605



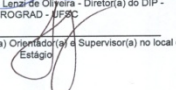
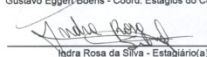
O(A) Diretor(a) do Departamento de Integração Acadêmica e Profissional - DIP, Prof. (a) Alexandre Guilherme Lenzi de Oliveira, o(a) Coordenador(a) de Estágios do Curso, Prof. (a) Gustavo Eggert Boeths, representantes da Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC, CNPJ: 83.899.526/0001-82, como concedente e como instituição de ensino, respectivamente, e o(a) estagiário(a) Indra Rosa da Silva, CPF: 082.600.439-39, telefone 4899787390, e-mail indrakitty@gmail.com, regularmente matriculado(a) sob número 16102091 no Curso de Animação Bacharelado 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) vinculado à disciplina EGR7455.	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. 2º: O(A) Prof. (a) Dulce Marcia Cruz, 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. 8º: O(A) estagiário(a) realizará o presente estágio sem remuneração.
Art. 3º: A jornada semanal de atividades será de 25.00 horas (com no máximo 5.00 horas diárias), a ser desenvolvida na UFSC, no(a) Game Conenius, de 21/09/2018 a 05/12/2018, respeitando-se horários de obrigações acadêmicas do estagiário e tendo como supervisor(a) o(a) Dulce Marcia Cruz.	Art. 9º: O(A) estagiário(a) tem direito a 6 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. 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. 10º: O(A) estagiário(a) não terá, para quaisquer efeitos, vínculo empregatício com a UFSC, desde que observados os itens deste TCE.
Art. 5º: O estagiário(a) deverá elaborar relatório, conforme descrito no Projeto Pedagógico do Curso, devidamente aprovado e assinado pelas partes envolvidas.	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. 6º: O estagiário deverá informar a unidade concedente em caso de abandono do curso.	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 2010605
Durante a vigência do TCE, o(a) estudante desenvolverá as seguintes atividades:

Ilustração para jogos analógicos.

Local e Data: _____ de _____ de _____

 Alexandre Guilherme Lenzi de Oliveira - Diretor(a) do DIP - PROGRAD - UFSC	 Gustavo Eggert Boeths - Coord. Estágios do Curso - UFSC
 Dulce Marcia Cruz - Prof. (a) Orientador(a) e Supervisor(a) no local de Estágio	 Indra Rosa da Silva - Estagiário(a)

25/09/2018 07:59 SeTIC - Superintendência de Governança Eletrônica e Tecnologia da Informação e Comunicação Página: 1 de 1

2. DESCRIÇÃO DE ATIVIDADES DE ESTÁGIO

2.1 Sumário de Atividades

Neste quadro e no detalhamento estão relatadas as atividades nos quais houve a participação do estagiário.

SEMANA/MÊS	ATIVIDADE DESENVOLVIDA
19/09/2018	Familiarização com o Jogo
26/09/2018	Brainstorm e Personagens
01/10/2018	Pesquisa: Painel Semântico
15/10/2018	Novas Definições e Cartaz
22/10/2018	Esboços Cenários
29/10/2018	Definição e Diagramação
05/11/2018	Design dos Cenários
19/11/2018	Mapa do Jogo

2.2 Apresentação de Cada Atividade

Atividade 1 - Familiarização com o Jogo:

Briefing: Nesta atividade foi realizada uma reunião que abordou o que era o jogo e seu objetivo, as coisas que já estavam prontas e o que deveria ser feito dali em diante.

Foi preciso jogar o primeiro módulo para um melhor entendimento. Feito isso, foi anotado os pontos positivos e o que deveria ser feito e melhorado no jogo: layout, botões, missões, mecânica de jogabilidade.

Foi passado inicialmente analisar e familiarizar-se com o conteúdo do drive, incluindo os arquivos de teóricos como o GDD (registro de todas as características que formam um projeto de game) e as artes já prontas; era necessário analisar os arquivos e verificar o que poderia ser reaproveitado.

Atividade 2 - Brainstorm e Personagens:

Briefing: Nesta etapa foram definidos o foco do projeto naquele momento, que seria criar um protótipo/jogo de tabuleiro para o jogo, reaproveitando o antigo.

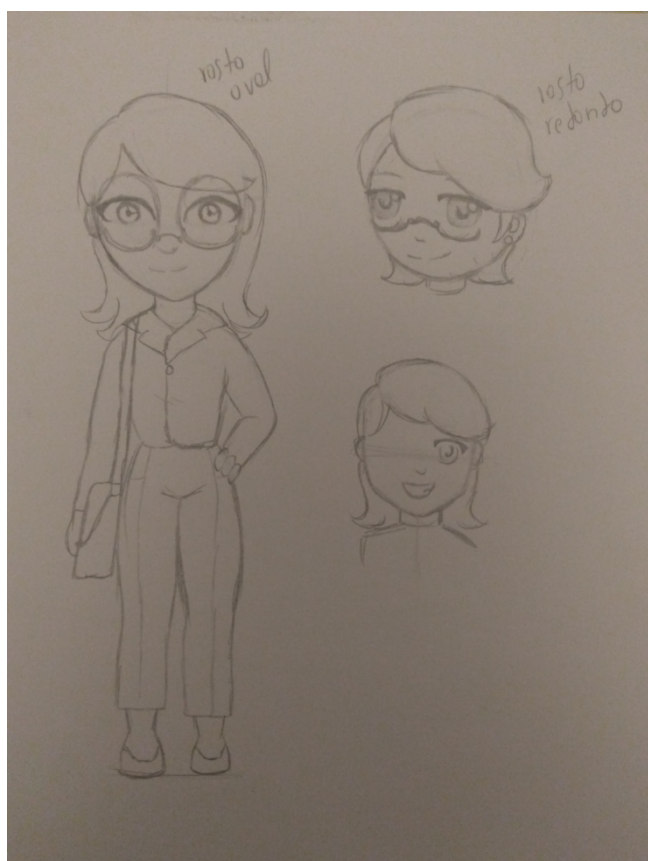
Foi realizado um brainstorm pontuando o que já estava pronto e desenvolvendo novas ideias, com referências, para o tabuleiro.

Fez-se esboços para o design do mesmo, incrementando a ideia de pop-up, que foi levantada. Algumas opções foram de um tabuleiro

plano com os personagens e paredes em pop-up, para remeter a visão isométrica digital do jogo.

OBS: os esboços feitos em papel foram perdidos, pois ficou com um integrante que não faz mais parte do projeto.

Nesta atividade foi realizado esboços da protagonista Lurdinha, professora da escola:

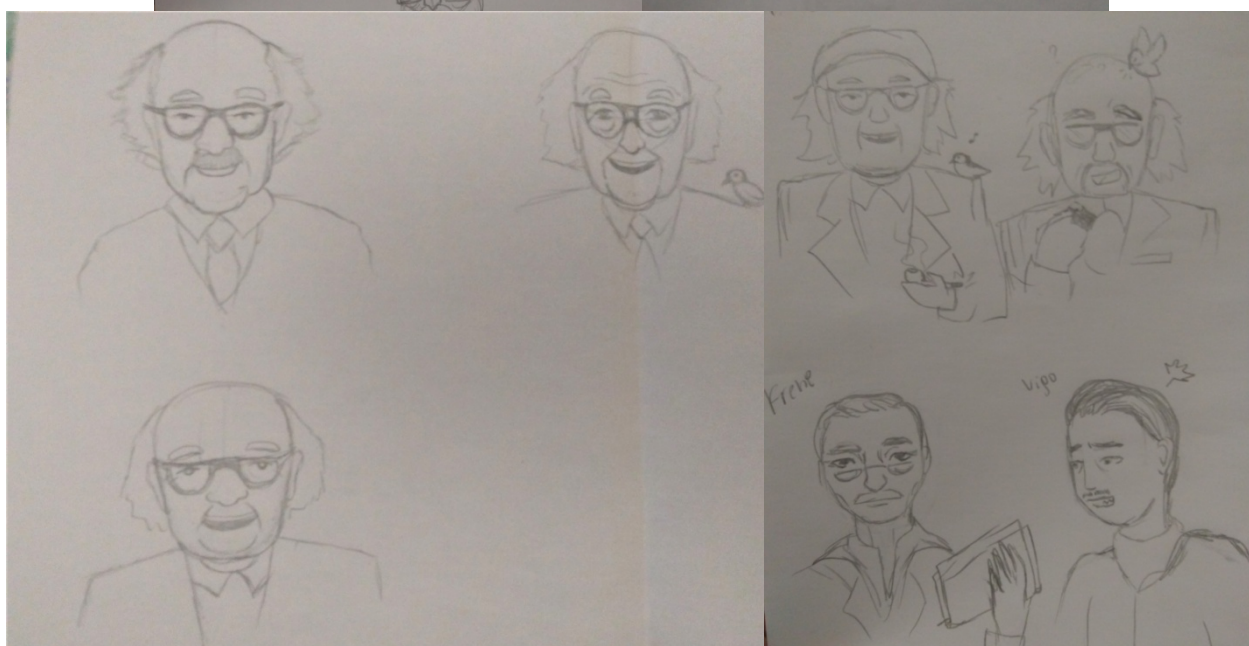


Atividade 3 - Pesquisa: Painel Semântico:

Briefing: Essa atividade teve como característica pesquisar o contexto histórico que a personagem Lurdinha está inserida: roupas, ambientação,

Briefing: Após a reunião foram abordados vários assuntos e conteúdos, análise dos painéis e levantamento de novas ideias. O resultado foi a decisão de mais personagens para a narrativa: professores que ajudariam a protagonista com as missões no jogo.

Segue esboço dos personagens:



Nessa mesma etapa, foi feito o design de um cartaz para um evento em São Paulo.



Atividade 5 - Esboços Cenários:

Briefing: Nessa atividade foi designado a feitura de esboços da escola onde o jogo iria acontecer: salas de aula, corredores, sala dos professores, diretoria.

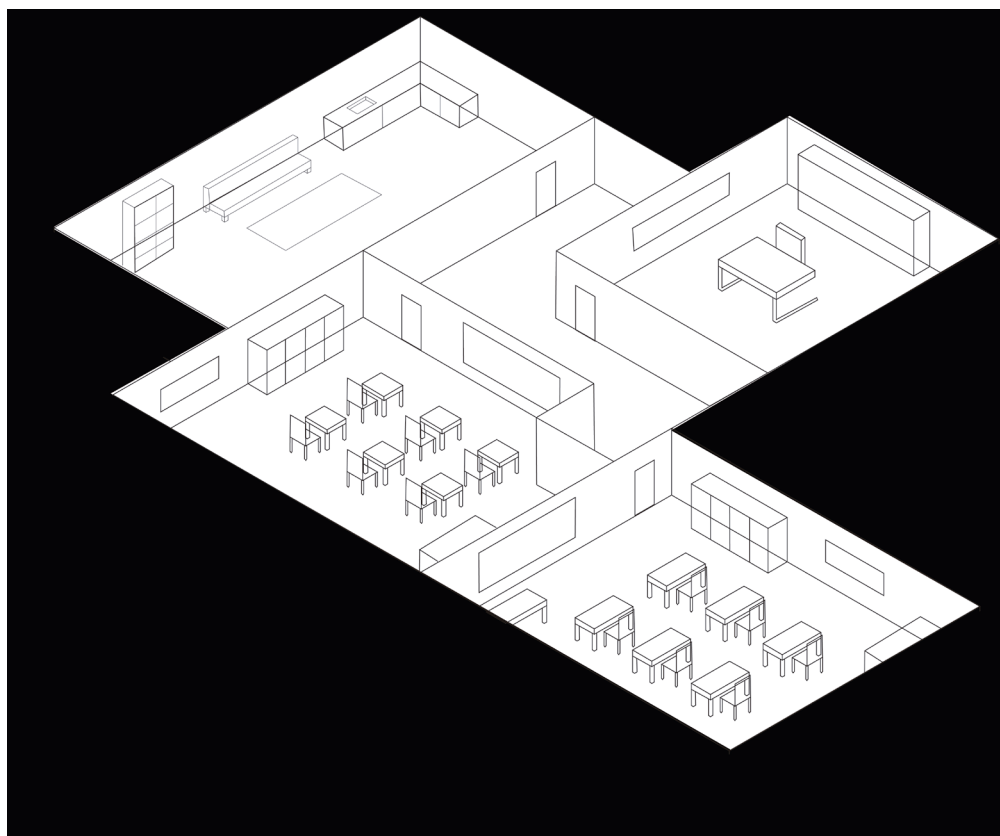
Atividade 6 – Definição e Diagramação:

Briefing: Nessa reunião foi levantado alguns pontos de como o mecanismo do jogo seria abordado, qual seria a visão do jogador no jogo: isométrica, de topo? Com câmera móvel ou estática?

Esboços em formato digital foram feitos para testar o que encaixaria melhor na jogabilidade e formato de narrativa de RPG.

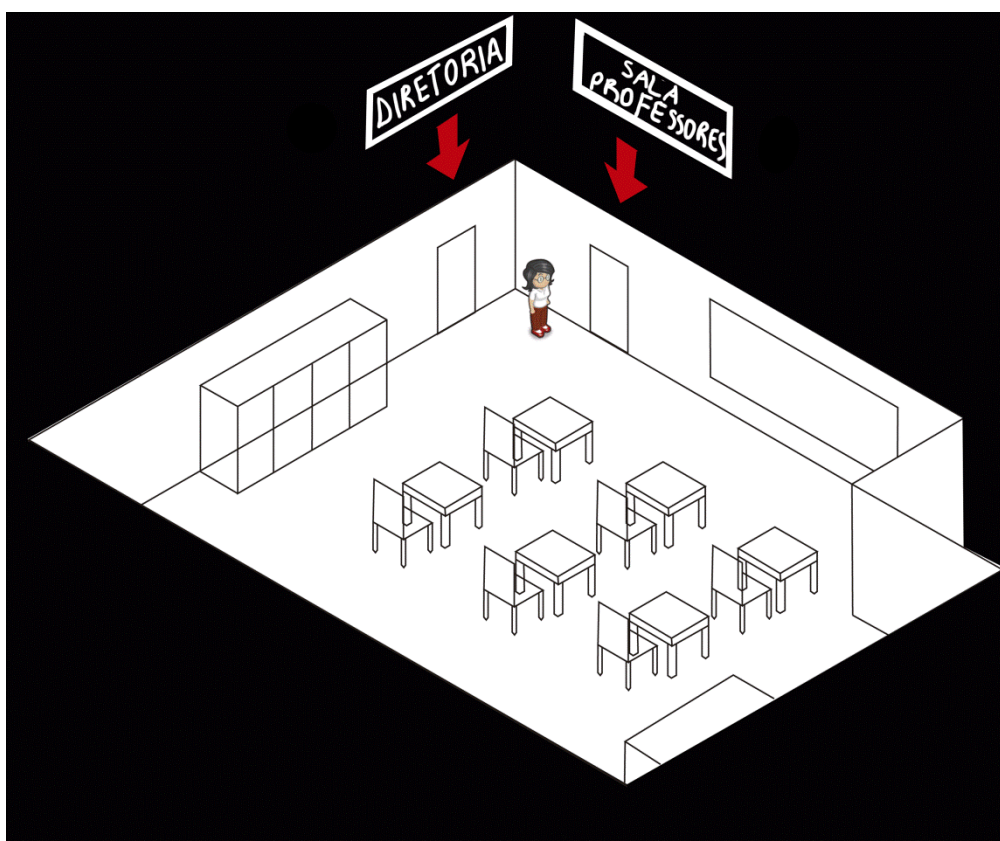
As ideias feitas foram estas:

Nesse exemplo foi proposto uma visão geral da escola em visão isométrica, com câmera estática.



Essa mesma ideia se ramifica em outras como: uma visão em zoom in em uma determinada sala e a medida que o personagem avança a camera o segue; ou a câmera estática porém com as salas bloqueadas (que não dá de ver o resto do cenário) até o personagem entrar nas mesmas.

A ideia seguinte pe semelhante a primeira:



Tem-se apenas uma sala com portas que levam o personagem para outras salas e ambientes da escola. Essa opção foi decidida como melhor, pois otimiza a jogabilidade e facilita com relação as

limitações que o projeto possui: falta de programador e tempo habil.

Último exemplo, e não menos importante:



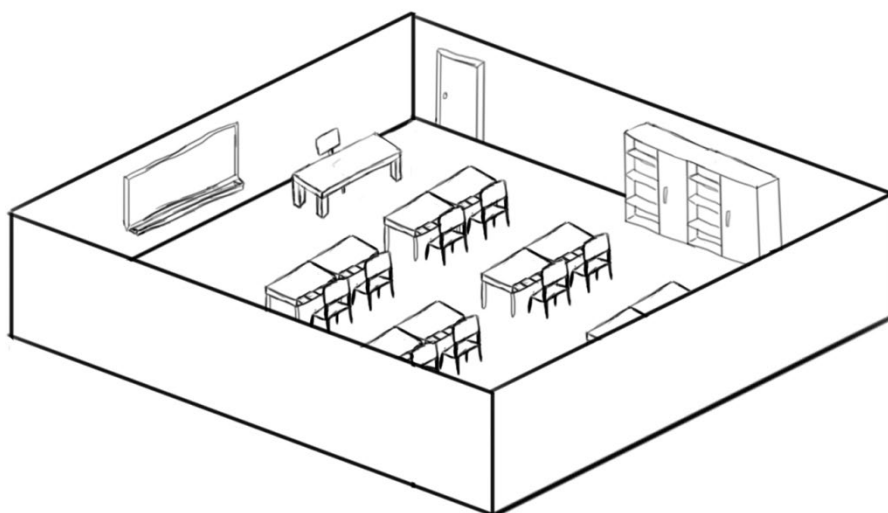
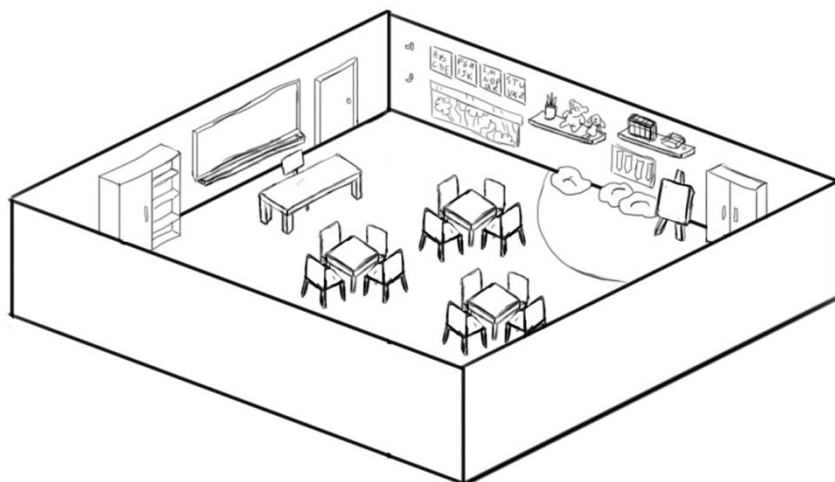
Essa ideia quase foi adotada, pois combina muito com a forma de narrativa, é dinâmica, fácil de ilustrar, pois não tem muita perspectiva e é compatível com as pesquisas de referência. Porém, a questão da movimentação de câmera é um problema devido a falta de recurso. E a mão-de-obra dobrada que teria ao fazer todos os cenários e personagens, ou seja, nenhum dos arquivos prontos

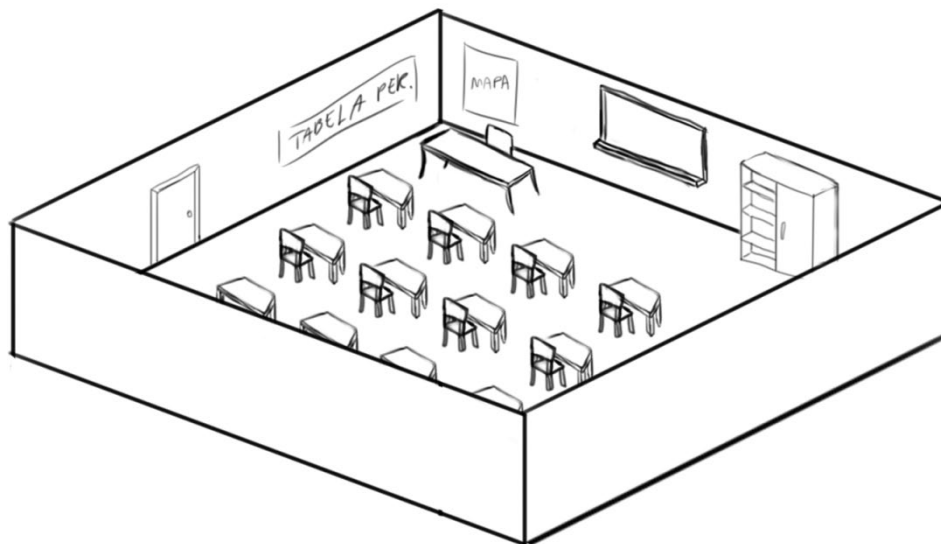
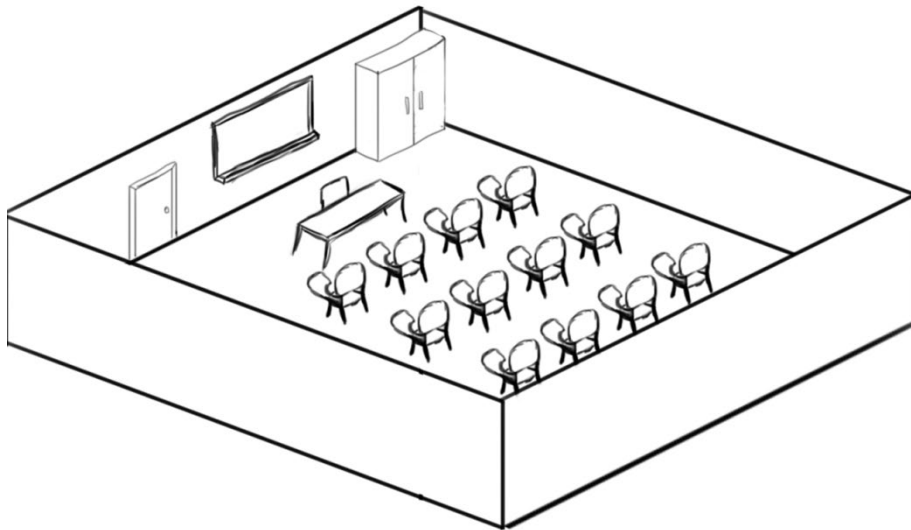
do módulo 1 seriam reutilizados, isso ocasionaria em perda de tempo e falta de praticidade.

Atividade 7 - Design dos Cenários:

Briefing: Aqui foi feito os esboços dos cenários/salas de aula de cada professor, desenvolvidos na atividade quatro. O objetivo é deixar cada sala de aula caracterizada, pois cada sala é de um professor que leciona em uma determinada série: infantil, fundamental, ensino médio e eja, respectivamente.

O resultado:



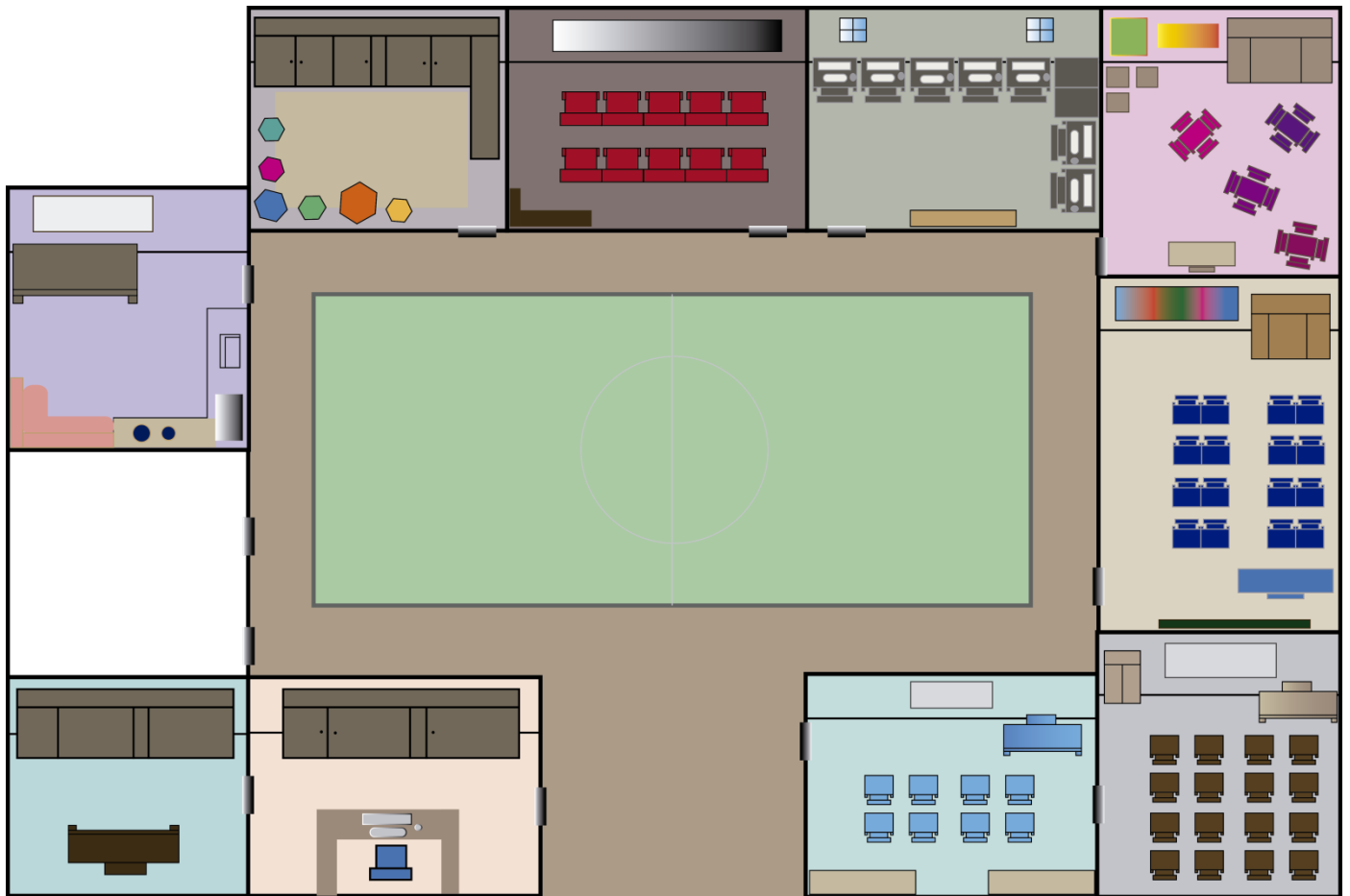


Optou-se por deixar sem finalizar a arte de forma vetorizada, pois é preciso de material no setor da pedagogia para definir bem cada sala de acordo com o ensino dado. Por hora, tem-se props/objetos das salas vetorizados.

Atividade 8 – Mapa do jogo:

Briefing: Nessa etapa foi utilizado uma planta baixa simplificada inspirada em uma escola real. Esse

mapa será o guia do jogador, ele verá qual sala está, qual estará desbloqueada para seguir em frente na missão. Optou-se por fazer uma vista de topo não isométrica, como forma de utilizar uma das ideias anteriores.



3. AVALIAÇÃO DO ESTÁGIO

3.1 A Situação para a Realização do Estágio foi Satisfatória? Em que e como?

Considerando que é um estágio dentro da UFSC sim. É um projeto onde cada integrante acrescenta no trabalho a sua experiência e habilidade, levando isso em conta por um lado é bom, pois a tarefa incumbida depende somente do indivíduo responsável pelo setor correspondente resolver, ou seja, o peso do trabalho elaborado/criado e o empenho que tem de possui de auto-didata é maior, comparado a uma empresa onde o veterano ensina o novato. Considerando isso, considero esse aspecto positivo, uma vez que a liberdade de criação é maior, porém por não haver alguém diretamente ligado e experiente na área para ensinar ou criticar o trabalho afeta no que acredito que poderia progredir mais minhas capacidades.

Mesmo assim, o aprendizado existe: responsabilidade com prazos, saber resolver imprevistos, superar as próprias limitações sendo o professor de si mesmo.

3.2 Quais foram os Principais pontos Positivos e Negativos do Estágio?

Positivos:

Experiência em desenvolver um jogo: saber os procedimentos e conhecer seus conceitos.

Tomar conhecimento de outras áreas que não a própria: pedagogia, educação, jogos

O estágio oportunizou a ida ao evento da Game Jam em Curitiba. Lá, junto com os integrantes do projeto Game Comenius, desenvolvemos um jogo, embora o tempo tenha sido curto a experiência pode dar mais noção de programação e de como um jogo realmente funciona, o que precisa ter e elaborar para criar um jogo. Muito gratificante.

Os horários são flexíveis.

Negativos:

O local do estágio não oferece computadores adequados.

Tarefas repentinas para resolver de maneira rápida.

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?

O curso compatibiliza com quase todas as atividades abordadas no estágio, com ênfase em design de cenário e personagens, props e roteiro/narrativa.

Quase todas as características convergiram uma vez que o projeto trata de um jogo e o ramo da animação se encaixa facilmente nesse setor.

Poderia considerar talvez, que a divergência é que o curso não aborda de forma específica coisas relacionadas a jogos, porém o estágio introduziu isso de maneira muito intuitiva e prática.

Consequentemente, entendi melhor como funciona o processo de criar e fazer um jogo.

3.4 Como e em que esse Estágio contribuiu para sua formação?

Como já havia dito, o estágio contribuiu para minha experiência em jogos, pois é a área em que eu quero me especializar. Alguns integrantes do projeto possuem experiência na área, então o aprendizado quanto a isso é mais certo, adiquiro uma noção mais real do que acontece do mundo dos games e aprendo passo a passo como é o procedimento de um jogo.

3.5 Quais os Conhecimentos Teóricos e Teórico-práticos adquiridos no curso foram diretamente utilizados?

Os conhecimentos teóricos utilizados foram:

Saber como proceder quando tem que começar uma ideia, como elabora-la, organiza-la para que o procedimento do trabalho fique mais claro e palpável para que o resultado venha de forma sólida e coesa. Saber como fazer um brainstorm, quais as regras para se fazer um personagem, criar um roteiro, desenvolver um cenário, foram habilidades que aprendi no curso e pude colocar em prática no estágio.

Com relação a parte prática: saber como organizar um cenário, qual o melhor método para utilizar para poder transmitir da melhor maneira aquela mensagem, o mesmo vale para o personagem, que expressões, postura, roupa ele deve ter para passar sua personalidade.

Isto é, foi utilizado os conhecimentos de disciplinas como: cenário, concept art, teoria da cor, semiótica. Todos esses conteúdos já decodificados foram utilizados no procedimento das atividades.

3.6 Que Conhecimentos presumidamente da área de Animação foram necessários e não foram estudados no curso?

Acredito que conhecimentos de matérias como: desing para games; abordagem mais profunda em softwares.

3.7 Em escala de 0 a 10, que valor resumiria, na sua opinião, a contribuição do estágio para sua formação?

A nota dada é 9. Só tenho a agradecer pelas oportunidades que tive estando nesse estágio. O que eu senti falta em alguns momentos foi a carência de exigencia que eu poderia ter recebido, a insistencia que poderia ter tido para lapidar mais o trabalho.

Carta de Avaliação de Estágio - Supervisor / Empresa Concedente

Nome da Empresa Concedente: Banco Comercial

Estagiário: Endra Rosa da Silva

Área do Estágio: _____

Período de realização do estágio: 19/7/18 - 5/12/18

Supervisor de Estágio: Dulce Márcia Cruz

Contato do Supervisor de Estágio (fone/e-mail): dulce.marcia@gmail.com

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

Outras Considerações: A estagiária no curso o tempo demonstrou interesse e cooperação com a equipe e competência nos trabalhos. Por suas qualidades, a foi considerada a melhor opção para a vaga de estagiária do projeto CAMES/VAB.

Fernandes, 26/11/18

Cidade

Data

Assinatura do supervisor/concedente.

Carta de Avaliação de Estágio - Professor Orientador/Avaliador

Estagiário: Índia Rosa da Silva

Nome do Prof. Orientador/Avaliador: Dulce Márcia Cruz, prof. Dr.

E-mail do Prof. Orientador/Avaliador: dulce - marcia @ gmail . com

Data da entrega do relatório para a avaliação: 26/11/18

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

Outras Considerações: A estagiária demonstra competência, interesse, capacidade de trabalho em equipe e vontade de aprender. Por isso, a qualidade foi considerada a continuar no Projeto de Trabalho do Banco Comercial, módulo 2, APES/ UAB.

Local: Florianópolis, 29, Data: 26/11/18

Assinatura do Prof. Orientador de Estágio Obrigatório

