



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**

**RELATÓRIO FINAL
DE ESTÁGIO CURRICULAR**

DESIGN

Jessé M. Ribeiro dos Santos

UFSC
LABMIN - CSE

01/06/2018 - 01/09/2018.

1.1 IDENTIFICAÇÃO DO ESTAGIÁRIO

Nome: Jessé Matheus Ribeiro dos Santos

Matrícula: 15102279

Habilitação: Design

E-mail: jmrds2010@gmail.com

Telefone: (49) 99160-4132

1.2 DADOS DO ESTÁGIO

Concedente: Universidade Federal de Santa Catarina

Período Previsto: 01/06/2018 a 01/09/2018

Período referente a este relatório: 01/06/2018 a 01/09/2018

Supervisor/Preceptor: Eleonora Milano Falcão Vieira

Jornada Semanal/Horário: 20h /14h-18h

Assinatura da concedente (ou representante):


Assinatura do supervisor/concedente.

RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO CURRICULAR

BLOCO 1

1.3 PROGRAMA DE ATIVIDADES

Objetivo do estágio: Testemunhar a qualificação profissional imposta a mim durante todo o período letivo na universidade. Ganhar a experiência de trabalhar com pessoas da área de atuação, assim como entender os procedimentos para a realização de um projeto de maneira prática.

Objeto(s) do estágio: Produção online de materiais educativos.

Programa de atividades (PAE): Produzir e auxiliar na criação de ilustrações, infográficos e animações que integraram o material online do curso de qualificação do cuidado em rede as pessoas em situação de crise e urgência em saúde mental.

1.4 SITUAÇÃO ENCONTRADA

Resumo da situação da empresa em relação ao Design: O projeto necessitava de produção gráfica e de conteúdo audiovisual, portanto a equipe era constituída de três estagiários designers que foram os responsáveis por toda a parte visual. Havia computadores para todos, porém foi utilizado computador pessoal na maioria das vezes pela carga de conhecimento sobre o meio e também por propiciar home office.

O que foi abordado no estágio: Produção gráfica de utilitários no material online como botões, barras e ícones com os diversos tamanhos para um design responsivo. Ilustrações, animações sobre o conteúdo e vídeos animados para reflexão do usuário.

Atuação na área gráfica: Ícones, botões e ilustrações.

Atuação na área informatizada (mídias): Criação de ilustrações, botões e outros grafismos foram concebidas no software Adobe Illustrator. Vídeos e animação foram desenvolvidos nos programas Adobe Premiere e Adobe After Effects.

1.5 ESTRUTURA PARA REALIZAÇÃO DO ESTÁGIO

Infra-estrutura física disponibilizada: Sala grande com computadores para todos e mesas de reuniões além de objetos que aumentam o conforto como ar-condicionado e cadeiras reguláveis.

A localização do Design na estrutura organizacional da empresa: Criação.

O local, na estrutura organizacional da empresa, (diretoria, departamento, etc) onde foi realizado o estágio: Laboratório de Mídias Integradas (LABMIN).

Data do início do estágio: 01/06/2018

Data de encerramento do estágio: 01/09/2018

Carga horária diária: 4h

Horário diário do estágio (entrada e saída): 14h as 18h

1.6 ORIENTADOR DO ESTAGIÁRIO

Nome: Prof. Luciano Patrício Souza de Castro

Formação e cargo: Doutor em Mídia do Conhecimento, Professor e Coordenador de Estágio do Curso de Design do Departamento de Comunicação e Expressão Gráfica - EGR - UFSC

Contatos (telefone/e-mail): 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> | dlp.prograd@contato.ufsc.br

TERMO DE COMPROMISSO DE ESTÁGIO OBRIGATÓRIO - TCE Nº 2006021

O(A) Diretor(a) do Departamento de Integração Acadêmica e Profissional - DIP, Prof.(a) Alexandre Guilherme Lenzi de Oliveira, o(a) Coordenador(a) de Estágios do Curso, Prof.(a) Luciano Patrício Souza de Castro, representantes da Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC, CNPJ 83.899.526/0001-82, como concedente e como instituição de ensino, respectivamente, e o(a) estagiário(a) Jessé Matheus Ribeiro dos Santos, CPF 070.657.039-16, telefone 49991604132, e-mail jmrds000@hotmail.com, regularmente matriculado(a) sob número 15102279 no Curso de Design e vinculado ao Projeto 0165/2015, gerenciado pela FAPEU, na forma da Lei nº 11.788/08, da Resolução 014/CUn/11 e das normas do Curso, acertam o que segue:

- Art. 1º: O presente Termo de Compromisso de Estágio (TCE) está fundamentado no Projeto Pedagógico do Curso (PPC) e vinculado à disciplina EGR7198.
- Art. 2º: O(A) Prof.(a) Luciano Patrício Souza de Castro, da área a ser desenvolvida no estágio, atuará como orientador(a) para acompanhar e avaliar o cumprimento do Programa de Atividades de Estágio (PAE), definido em conformidade com a área de formação do(a) estagiário(a).
- Art. 3º: A jornada semanal de atividades será de 20.00 horas (com no máximo 4.00 horas diárias), a ser desenvolvida na UFSC, no(a) Labmim, de 01/06/2018 a 01/09/2018, respeitando-se horários de obrigações acadêmicas do estagiário e tendo como supervisor(a) o(a) Eleonora Milano Falcão Vieira.
- Art. 4º: O(A) estagiário(a), durante a vigência do estágio, estará segurado(a) contra acidentes pessoais pela apólice Nº 01820000838 da seguradora Gente Seguradora S.A. (CNPJ 90.180.605/0001-02).
- Art. 5º: O estagiário(a) deverá elaborar relatório, conforme descrito no Projeto Pedagógico do Curso, devidamente aprovado e assinado pelas partes envolvidas.
- Art. 6º: O estagiário deverá informar a unidade concedente em caso de abandono do curso.
- Art. 7º: O estágio poderá ser rescindido a qualquer tempo por meio de Termo de Rescisão, observado o recesso do qual trata o artigo 9º deste TCE.
- Art. 8º: O(A) FAPEU pagará mensalmente ao(a) estagiário(a): Bolsa de R\$ 1000,00.
- Art. 9º: O(A) estagiário(a) tem direito a 8 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 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 2006021

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

Produção de ilustrações, infográficos e animações que integrarão o material online do curso de qualificação do cuidado em rede às pessoas em situação de crise e urgência em saúde mental;

Local e Data:

Fpolis, 02 de julho de 2018.

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

Eleonora Milano Falcão Vieira - Supervisor(a) no local de Estágio

Prof. Luciano Patrício Souza de Castro, Dr.
Coordenador de Estágios em Design
CCE/UFSC
Portaria nº 085/2018/CCE

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

Jessé Matheus Ribeiro dos Santos - Estagiário(a)

RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO CURRICULAR

BLOCO 2

2.1 QUADRO CONTENDO:

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

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

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

Semana/Mês	Atividade desenvolvida
1ª/Jun	Primeira reunião para conhecer o projeto, os participantes e todos os materiais produzidos
2ª/Jun	Criação da primeira ilustração e dos primeiros botões para adição no conteúdo online.
3ª/Jun	Desenvolvimento de quadros informativos relacionados ao conteúdo do projeto. Modificações para que todas as imagens consigam ser lidas pelos usuários em qualquer dispositivo de acesso.
4ª/Jun	Aprovação dos itens anteriores. Novas ilustrações e botões para a sequência do conteúdo online.
1ª/Jul	Criação de quadros novos com adequação responsiva e de setas para o conteúdo online. Ajustes de dimensões de imagens que integraram os textos do material.
2ª/Jul	Ilustração de todos os elementos da animação de abertura do curso online. Gravação de audios para animação de casos.
3ª/Jul	Animação dos primeiros 45 segundos. Edição do som correspondente a essa parte.
4ª/Jul	Animação do restante do tempo. Edição do som correspondente a essa parte.
1ª/Ago	Reunião de mostragem da animação e do conteúdo realizado por todos com o setor contratante. Definição da realização dos vídeos de abertura de cada livro do material online.
2ª/Ago	Produção dos vídeos de abertura dos livros 1 e 2.

3ª/Ago	Produção de vídeo de abertura do livro 3.
4ª/Ago	Primeiras mudanças requeridas pelo cliente referentes aos primeiros vídeos. Produção dos vídeos de abertura dos livros 4, 5 e 6.
1ª/Set	Últimos ajustes nos vídeos e entrega final do projeto.

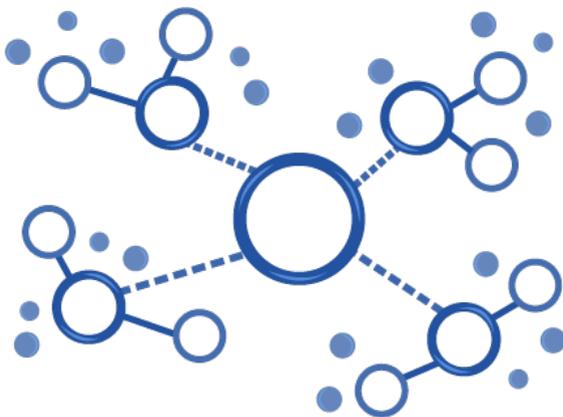
2.2 APRESENTAÇÃO DE CADA AÇÃO

a) AÇÃO 1:

Criação de ilustrações, botões e informativos para o material online.

Briefing: Necessidade da produção de ilustrações que seguissem os moldes que foi previamente selecionado pela Designer Instrucional e também aprovado pelo setor contratante do curso. Nesse sentido precisava haver um padrão, não dando muito espaço para uma criação pessoal. Os tamanhos eram definidos conforme as conversas com o programador que iria montar o layout no bootstrap. Os trabalhos necessitavam ser na paleta de cores que nos foi apresentada na primeira reunião do projeto, predominantemente tons de azul e amarelo.

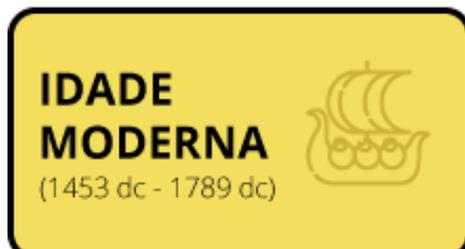
Público-alvo: Estudantes de educação a distância do curso de qualificação do cuidado em rede as pessoas em situação de crise e urgência em saúde mental.



Primeira ilustração realizada para exemplificar o significado do texto no material online. O conteúdo citava o desafio do SUS em criar uma rede de cuidado acessível para as situações de urgência em saúde mental, logo o conceito da ilustração é de representar uma rede de conexões.

Descrição da imagem.

Os botões foram criados com o intuito de passar uma linha do tempo para o usuário. Eles se referem ao processo de construção histórica da loucura e como as concepções e intervenções se deram ao longo da história. Mais uma vez respeitando as cores e a identidade pré-estabelecidas.



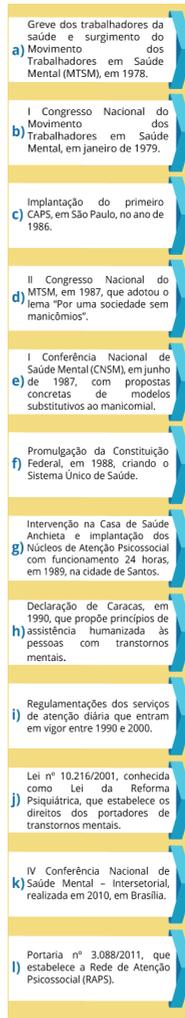
Os ícones escolhidos servem para representarem algo marcante de cada época. Na pré-história e o uso das ferramentas, na idade antiga com a invenção da escrita, na idade média e as grandes batalhas com espadas, idade moderna com as primeiras navegações e a contemporânea com o sistema capitalista. As versões foram aceitas e também replicadas em tamanhos menores para outros dispositivos como tablets e celulares.

Seguindo o roteiro informado pela designer instrucional, os módulos do conteúdo online deveriam ter quadros a fim de elencar os tópicos sobre determinados assuntos. Dessa maneira precisava ser idealizado uma forma para que nenhuma informação fosse perdida com a mudança para um dispositivo de menor tamanho.



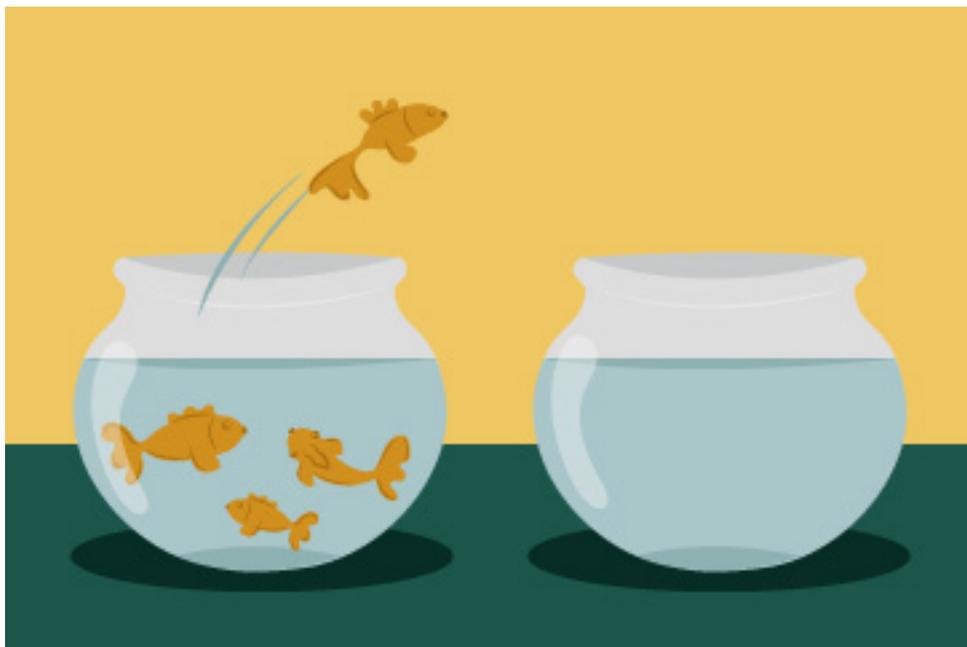
Quadro em tamanho grande para exibição em computadores e notebooks.

Foram ainda criados mais dois quadros para outros dispositivos, um para tablets e outro para smartphones. Houve uma grande quantidade de modificações nesses quadros desde a ideia original até a melhor versão dele. O maior problema encontrado era a quantidade de texto com relação ao espaço e o tamanho da fonte necessário.



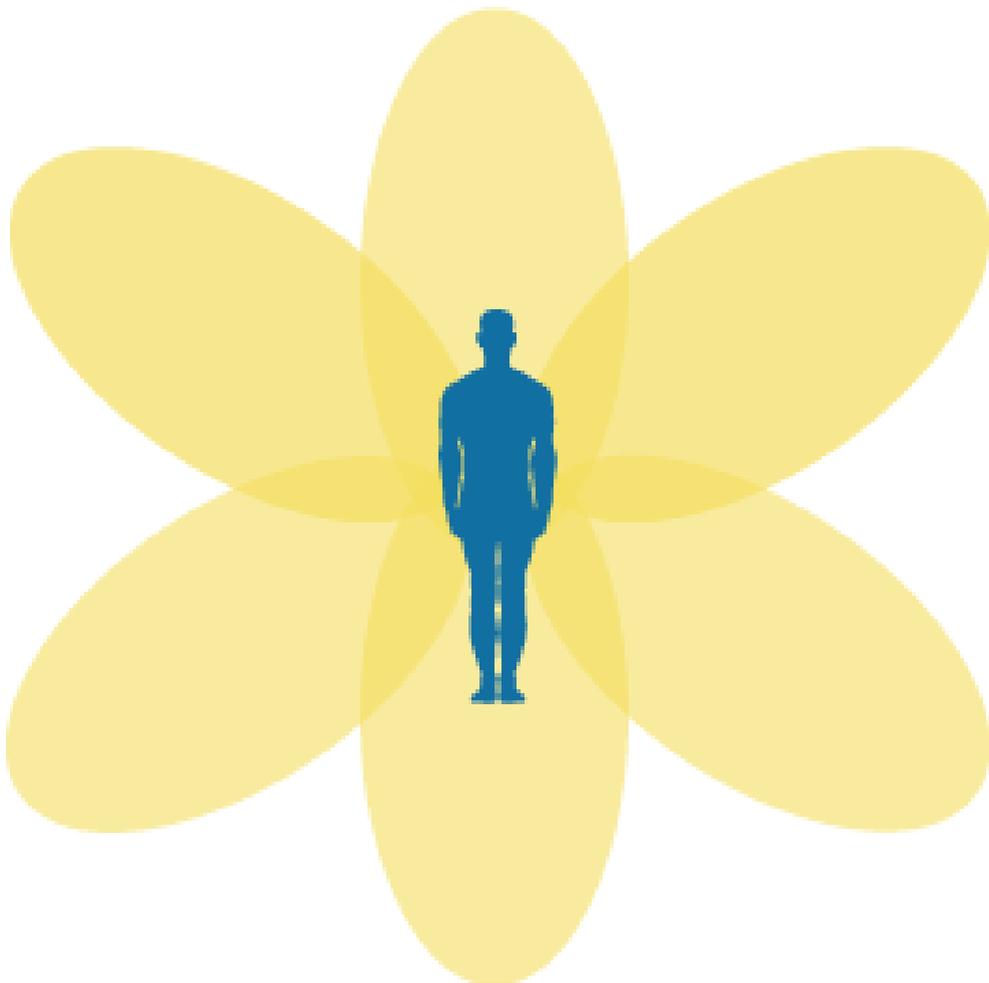
Quadros em tamanho para exibição em tablets e smartphones respectivamente.

As próximas ilustrações foram criadas seguindo duas fotos pré-selecionadas. A primeira retratava um peixe saindo de um aquário para outro. O conceito aplicado com relação ao texto ao qual a imagem iria ilustrar era sobre o significado dos paradigmas científicos na área da saúde.

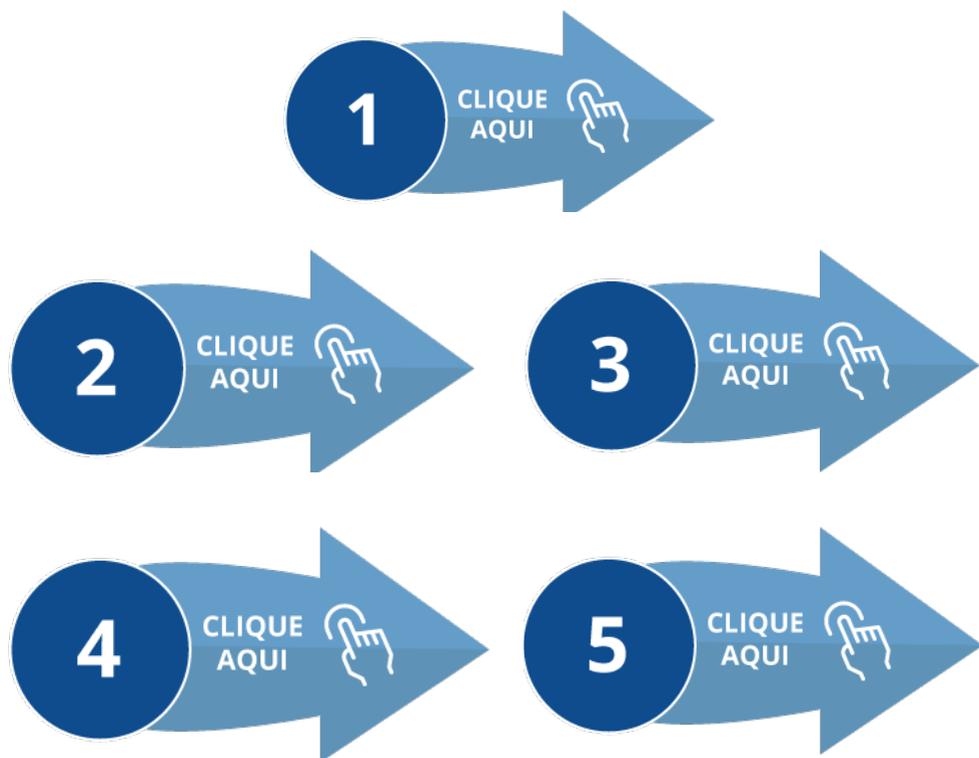


A ilustração foi criada no software Adobe Illustrator pois os vetores auxiliam em uma imagem que pode ser ampliada e reduzida sem perder qualidade.

A segunda ilustração se referia diretamente ao mesmo conteúdo de paradigmas mas com a abordagem da mudança de percepção do ser humano. Ela também foi produzida em vetor no Adobe Illustrator e as cores padrões do cardápio. A ilustração foi reproduzida em uma releitura da imagem original e o conceito passado com ela é de que o ser humano é muito mais complexo do que apenas o corpo.



Os outros botões criados dessa vez foram na cor azul para balancear com o que foi feito até então. O pedido foi que constasse no botão a informação de que ele era um objeto clicável pois o usuário não poderia deixar de perceber, o que acarretaria na perda de conteúdo. Para isso foi usado, além da escrita, um ícone estereotipado de clique que faz o receptor da mensagem identificá-lo como algo habitual no mundo digital.



Primeiramente os botões só apareciam em um momento e eram contados de um a três. Entretanto, pela boa aceitação dos supervisores, foram criados mais dois números e reutilizados. Eles foram adaptados para ficar um ao lado do outro em sentido horizontal.

O próximo quadro é de comparação. O motivo do pedido veio pela necessidade de elaborar algo que o aluno pudesse entender de forma clara as diferenças entre crise e urgência. Foram desenvolvidos novamente três quadros para os diversos dispositivos em que o aluno poderia acessar o curso.

CRISE	URGÊNCIA
Paradigma Psicossocial	Paradigma Biomédico
Subjetividade	Objetividade
Criatividade	Normatização
Psicopatologia Estrutural/Fenômenológica	Psicopatologia Descritiva
Prioridade é o vínculo	Prioridade é a intervenção
Interação entre usuário e profissional	Fluxos e protocolos
Busca de novas possibilidades de equilíbrio	Restabelecimento do equilíbrio perdido
Foco na família/comunidade	Foco no indivíduo

Quadro para dispositivos com tela grande como computadores de mesa e notebooks.

Os quadros seguintes tiveram uma mudança de ordem para poder ser ilustrado da melhor maneira. Nessa ordem o quadro tem uma leitura mais linear do conteúdo o usuário vai primeiramente aprender o que é a crise e logo após aprender o que é urgência, apenas haverá um comparativo no posterior do entendimento do aluno.

CRISE
Paradigma Psicossocial
Subjetividade
Criatividade
Psicopatologia Estrutural/Fenômenológica
Prioridade é o vínculo
Interação entre usuário e profissional
Busca de novas possibilidades de equilíbrio
Foco na família/comunidade
URGÊNCIA
Paradigma Biomédico
Objetividade
Normatização
Psicopatologia Descritiva
Prioridade é a intervenção
Fluxos e protocolos
Restabelecimento do equilíbrio perdido
Foco no indivíduo

CRISE
Paradigma Psicossocial
Subjetividade
Criatividade
Psicopatologia Estrutural/ Fenômenológica
Prioridade é o vínculo
Interação entre usuário e profissional
Busca de novas possibilidades de equilíbrio
Foco na família/comunidade
URGÊNCIA
Paradigma Biomédico
Objetividade
Normatização
Psicopatologia Descritiva
Prioridade é a intervenção
Fluxos e protocolos
Restabelecimento do equilíbrio perdido
Foco no indivíduo

Quadros para dispositivos com tela média (tablets) e tela pequena (smartphones) respectivamente.

As últimas criações se referiam a flechas que no conteúdo online seriam clicáveis e abririam um texto. Seguindo a lógica de usar as cores do projeto e as imagens com um tamanho de arquivo pequeno, para pessoas que não tenham uma boa conexão de internet disponível, o unico detalhe nas flechas são um leve degradê, pois isso também fazia parte da identidade visual do APIS como um todo.



A partir daqui o trabalho foi assumido pela outra designer que ali trabalhava e o meu foco passou a ser a animação de abertura do curso EaD.

b) AÇÃO 2:

Desenvolvimento de ilustrações, animação de todos os elementos e edição de som do motion design de abertura do curso EaD.

Briefing: O roteiro do desenvolvimento do projeto indicava uma animação introdutória para o curso EaD. Inicialmente a ideia era realizar algo simplório como habitualmente é, apenas apresentando com algumas imagens o que se falava sobre a educação a distância. Porém, vi uma oportunidade de trabalhar um pouco mais o conteúdo aprendido nos projetos UFSC e propus uma animação no estilo motion design pois esse é um método muito utilizado na aprendizagem de diversos conteúdos. A ideia foi bem aceita pelos supervisores da equipe e então foi posta em prática.

Público-alvo: Estudantes de educação a distância do curso de qualificação do cuidado em rede as pessoas em situação de crise e urgência em saúde mental.

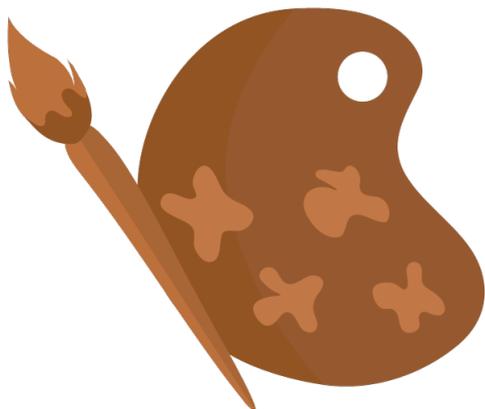
O primeiro trabalho para a confecção da animação foi elaborar um storyboard com o texto disponível. Esse ponto é muito importante para ditar o ritmo da animação. Depois desse início foi decidido elaborar todos os ícones e objetos que seriam animados aproveitando e deixando a animação mais original possível. O primeiro ícone criado foi da educação a distância que apareceria nos primeiros segundos de vídeo.



Símbolo da EaD na animação

Novamente na concepção das ilustrações as cores padrão do projeto necessitavam aparecer, porém utilizando dessa vez cores que casam bem com o padrão de oposição ao azul como o laranja e o marrom, além de cores neutras como o branco.

Na sequência da animação as diferentes áreas dos cursos iriam circundar o ícone da EaD para mostrar a gama de opções que existem no aprendizado a distância. Para isso foi criado seis ícones diferentes relacionados a cada especialidade.



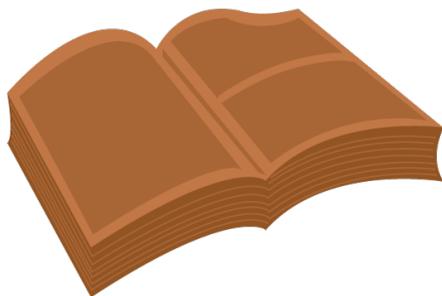
Ícone representando as artes e a criatividade



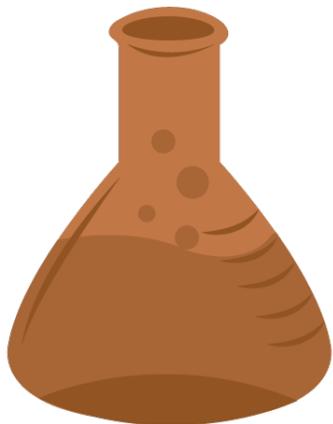
Ícone representando áreas como as ciências sociais



Ícone representando a informática e as áreas tecnológicas



Ícone representando áreas linguísticas e pedagogia.



Ícone representando as ciências naturais



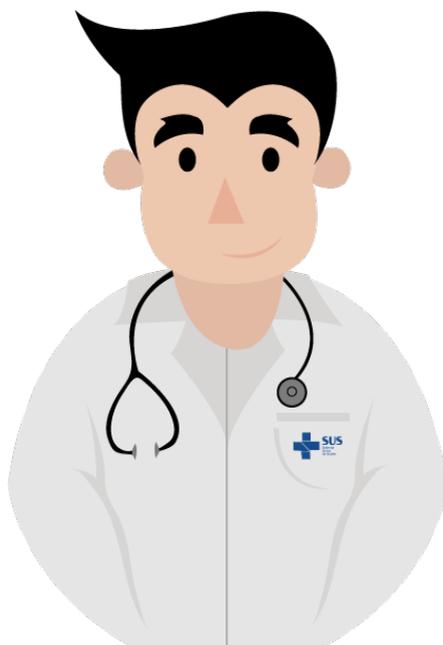
Ícone representando as áreas da saúde

Seguindo as diretrizes do roteiro e do áudio que já tinha em mãos, gravado e editado, o próximo passo da animação era focar na área da saúde e na significativa melhora que os profissionais tem com os cursos de educação a distância.

Para isso foi elaborado uma ilustração de um personagem da área da saúde, mais especificadamente do SUS e outra ilustração de uma mão com luvas fazendo sinal de “legal” como forma de apoio ao que é comentado no texto.



Ícone do “like”



Representação de um funcionário do
SUS

Seguindo com o texto, há uma explicação de como a EaD permite uma grande abrangência geográfica, permitindo assim ao ministério da saúde uma capacitação de profissionais através do Brasil inteiro no mesmo período de tempo. Nesse quesito foi montado um pequeno gráfico de oferta e demanda dos cursos EaD que vem crescendo e logo após isso há um mapa do Brasil que começa pouco a pouco a ser preenchido pelas supostas localidades de pessoas aprendendo com o curso, pois isso mostra toda a abrangência que ele permite, dando assim ao expectador um visual completo do que é dito no áudio.



Seta utilizada para o gráfico



Ícone de localidade no mapa



Mapa do Brasil

A próxima etapa foi a construção de três personagens para se referir aos adultos brasileiros em geral. O texto explica o que é a andragogia (ciência que faz os adultos aprenderem com maior facilidade) já que a maioria dos estudantes da educação a distância são adultos. Nesse sentido as três ilustrações mostram a grande diversidade de raças que há no nosso país e fazer qualquer pessoa se sentir representado.

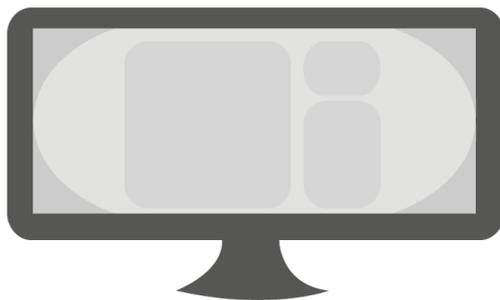


Representação da população brasileira
em sua diversidade

Na continuidade do projeto, o texto comenta os modelos diferenciados de aprendizado que se pode ter através de uma educação a distância. Nesse ponto foi criada a animação mais complexa e que exigiu mais tempo, as ilustrações se referem primeiramente a alguém em um ambiente caseiro, usando um computador enquanto que ao lado aparece os diferentes meios que essa pessoa pode aprender.



Representação de um aluno da EaD



Monitor



Mesa do computador



Teclado

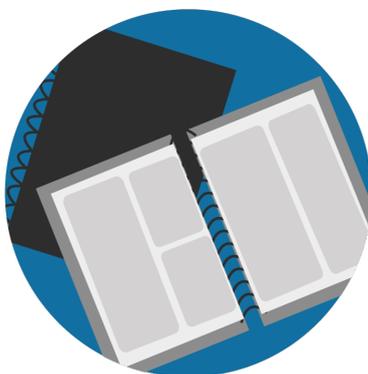
Outros ícones utilizados no vídeo são as maneiras com que o usuário pode estudar através dos cursos de educação a distância.



Celulares



Notebooks/ Computadores



Livros e apostilas

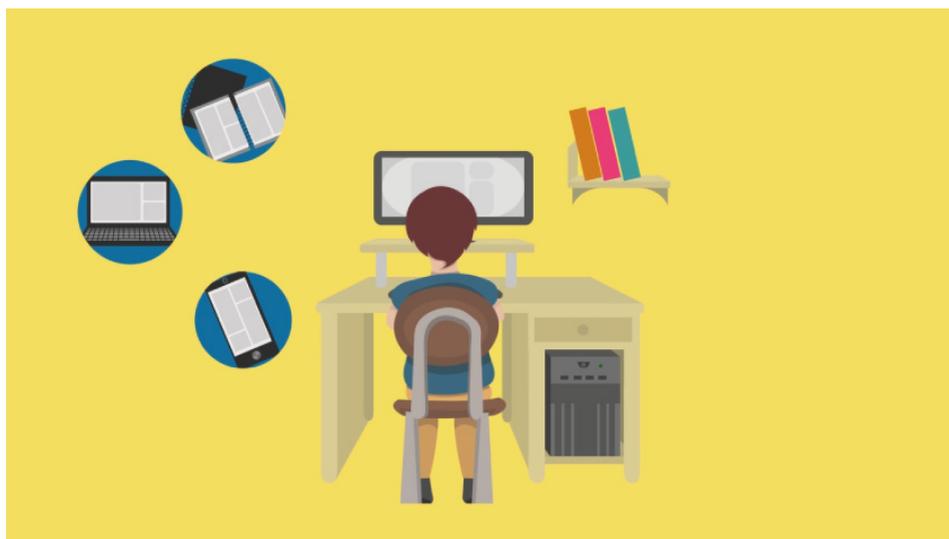
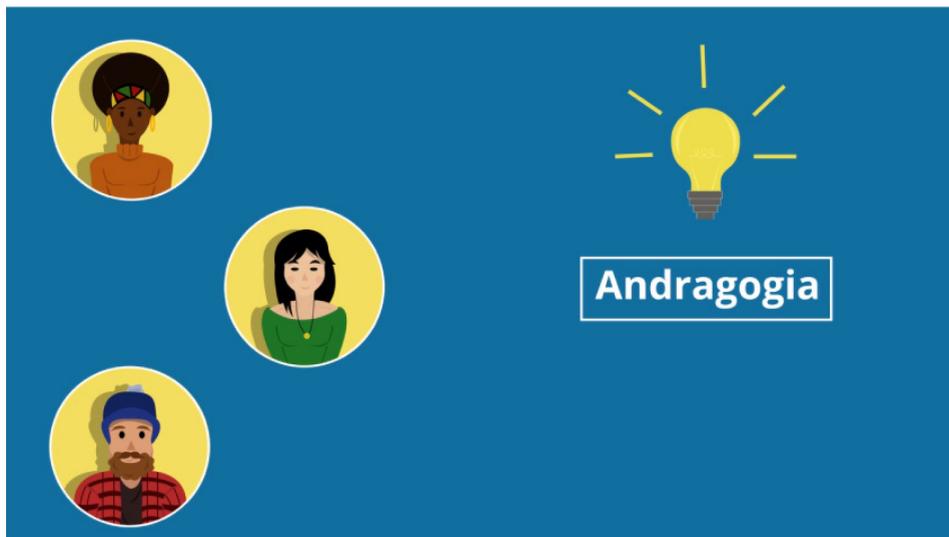
Todas as ilustrações foram criadas no Adobe Illustrator e foram desenvolvidas exclusivamente para esse projeto. A Animação foi o processo mais demorado, pois o vídeo tem quase um minuto e meio e inclui muitos elementos aprendidos em sala através dos projetos de animação como os princípios básicos como antecipação, aceleração e o comprimir e esticar.

A animação toda foi criada no Adobe After Effects utilizando ferramentas como máscaras, animação com marionete e até mesmo usando linhas de código. A aceitação por parte da contratante do projeto foi imediata. A seguir segue imagens da animação final.



Saúde





O link para visualização da animação completa está aqui:

https://drive.google.com/open?id=1IQhRXChAh-3U_Rh4FVjY2aaW-SUr_gBxl

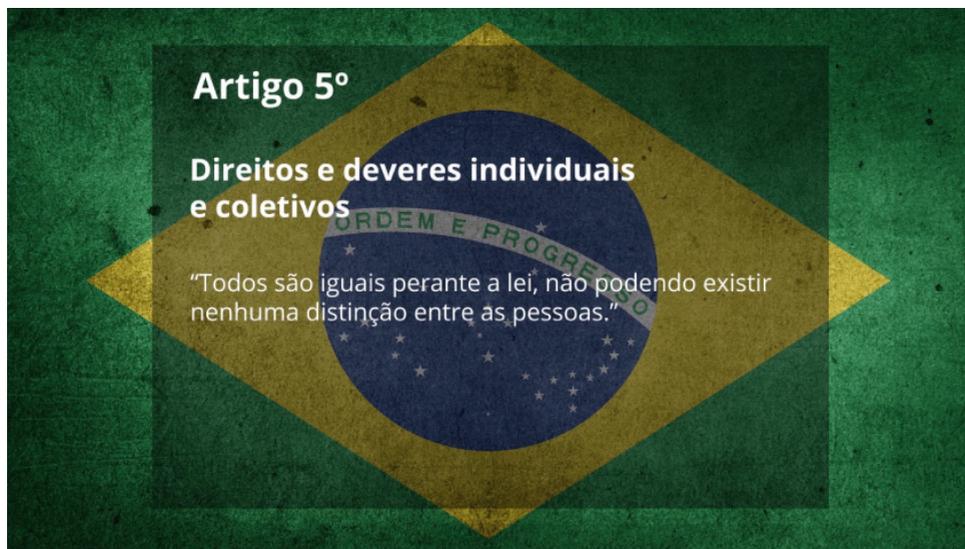
c) AÇÃO 3:

Desenvolvimento de vídeos de aberturas para a reflexão do conteúdo.

Briefing: O vídeos consistiam em propostas bem simples e sem muita edição, foi realizada uma reunião para a contratante apurar toda a realização do projeto até então e dar as diretrizes do que iríamos fazer. Assim foi definido a elaboração desses vídeos de abertura para cada um dos seis módulos do curso, com imagens selecionadas pela designer instrucional e editadas com pequenas transições, música de fundo e animação de alguns objetos.

Público-alvo: Estudantes de educação a distância do curso de qualificação do cuidado em rede as pessoas em situação de crise e urgência em saúde mental.

Assim foi criado os seis vídeos de aberturas seguindo a mesma lógica e identidade e não tirando a seriedade proposta por eles na reflexão dos usuários. Foi utilizado o Adobe Premiere Pro para a edição dos áudios e do vídeo e o Adobe After Effects para a animação de elementos na tela. A seguir imagens de como ficou o vídeo e links para a visualização de cada um deles.

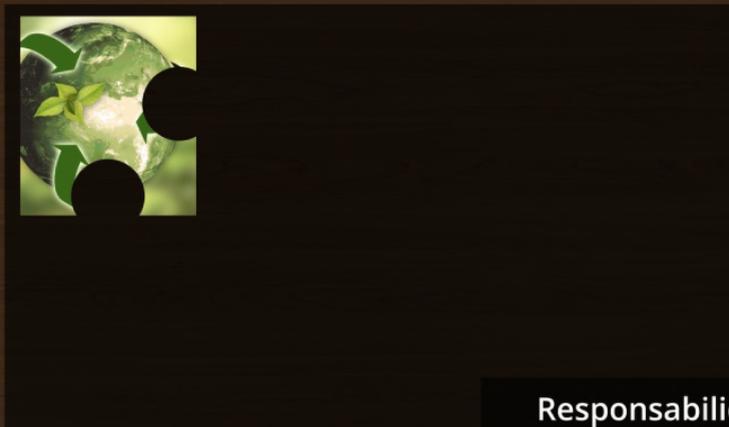


Link para o vídeo: <https://drive.google.com/open?id=17atMzscfjMa-kOJGbBfUDjkrbzKdtLr>



Você sente necessidade de se vincular com mais pessoas?

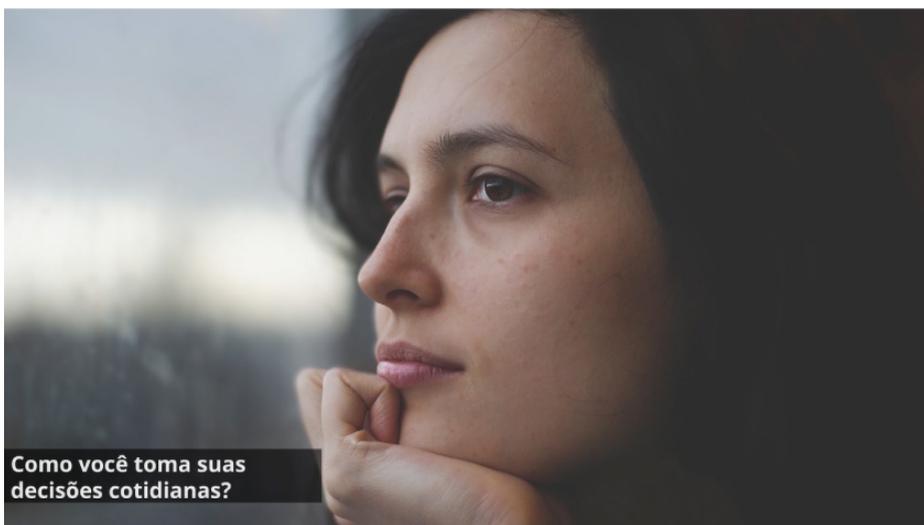
Link para vídeo: <https://drive.google.com/open?id=10oa1sO-B0aHehpXemVFvqOa2Au8R3R2II>



Link para vídeo: <https://drive.google.com/open?id=1vUa2msY4D-fKHOyFjXo1XrkQ9vC1C2iVh>



Link para vídeo: <https://drive.google.com/open?id=1aph-pymUO2u-UoLvYX9KJYnYoVQ14JL86>



Link para vídeo: <https://drive.google.com/open?id=1h9b9PE3uqZnq-8009fAiovadhMmlaYAKd>



Que mecanismos utilizou para novamente tornar sua vida equilibrada e organizada?

Link para vídeo: <https://drive.google.com/open?id=1RbXq-FfmJRIFru-XmWM1M2b2iTWlctfY>

RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO CURRICULAR

BLOCO 3

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

Foi sim, a equipe era ótima e proporcionava além de um ambiente agradável uma ajuda sincera em diversos segmentos. Os designers que haviam lá eram mais experientes do que eu, o que auxiliou em dúvidas, em opiniões e meios de se realizar tarefas.

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

Os pontos positivos foram as pessoas principalmente, todos tinham uma ótima relação e isso contribuiu para o sucesso do projeto. Outra vantagem foi a tolerância dos supervisores com questão de horário ou de home office. Os pontos negativos eu vejo que por ser apenas um projeto a experiência de vivência em uma empresa acabou não existindo.

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?

Foram. A área de animação, ilustração e o audiovisual foi o principal meio de estudo realizado por mim nesse período na universidade, poder aplicar isso em um trabalho foi uma grande realização. A única divergência foi a criação de algumas peças gráficas, algumas dúvidas surgiram mas para essas questões eu tive um bom suporte.

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

Além de ser um ótimo trabalho para portfólio, poder exercer a função de animador foi maravilhoso. Uma ótima experiência que serviu para aprender muitos outros recursos que o programa em que eu realizava as atividades continha.

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

Regras de composição, teoria da cor e principalmente ilustração e animação. Os projetos que realizei na área de animação foram essenciais para a realização dos vídeos e os conceitos básicos passados no início do curso foram importantes para a realização das demais atividades.

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

Apenas algumas funções distintas dos programas exigidos para a realização do projeto. Como por exemplo os códigos de programação que se pode adicionar no After Effects.

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

Nove. O estágio foi importante, criar e praticar o que foi aprendido em todo esse período de curso foi empolgante. Me sentir parte de algo muito maior do que a minha existência me motivou a procurar crescer cada vez mais. A nota, novamente dizendo, só não foi maior pela falta de experiência em trabalhar em uma empresa propriamente dita.

RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO CURRICULAR

BLOCO 4

Carta de Avaliação de Estágio - Supervisor / Empresa Concedente

Nome da Empresa Concedente: LARMIN - CSE
 Estagiário: JESSE MATHEUS RIBEIRO DOS SANTOS
 Área do Estágio: DESIGN ANIMAÇÃO - PROD. MATERIAL DIDÁTICO PI EAD
 Período de realização do estágio: 07/06/2018 a 07/09/2018
 Supervisor de Estágio: ELEONORA MILANO FALCÃO VIEIRA
 Contato do Supervisor de Estágio (fone/e-mail): eleonora.falcao@gmail.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/conduita a circunstâncias adversas ou mudanças:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X
6. Interesse: Envolvimento na solução de problemas, disposição na busca de alternativas e conhecimentos para a execução de tarefas propostas:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X
7. Relacionamento interpessoal: facilidade de relacionamento/comunicação com os demais componentes da equipe de trabalho.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X
8. Cooperação: pré-disposição à colaborar com a equipe na resolução de tarefas:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X
9. Disciplina e responsabilidade: comprometimento com horários, prazos, cumprimento de regras e normas da empresa:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X
10. resultado: rendimento apresentado em relação às atividades solicitadas ao desenvolvimento:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X
Média	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X

Outras Considerações: Excelente! muito responsável com a frequência e pontualidade. Entregou os trabalhos nos prazos determinados e com muita qualidade.

Cidade _____

Data _____


Assinatura do supervisor concedente.

Carta de Avaliação de Estágio - Professor Orientador/Avaliador

Estagiário: Jessé Nathan Ribeiro dos Santos
 Nome do Prof. Orientador/Avaliador: Luciano P. Souza de Castro
 E-mail do Prof. Orientador/Avaliador: luciano.castoro@ufsc.br
 Data da entrega do Relatório para a avaliação: 25/11/18

Para a auxiliar a avaliação

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

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

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

Média	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X

Outras Considerações: _____

FPou3 , 26/11/18
 Cidade Data

[Assinatura]
 Assinatura do Prof. Orientador de Estágio Obrigatório



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**

**RELATÓRIO FINAL
DE ESTÁGIO CURRICULAR**

DESIGN

Jessé M. Ribeiro dos Santos

UFSC
LABMIN - CSE

01/06/2018 - 01/09/2018.