



# Relatório Final de Estágio Curricular



Lucas Schlindwein  
CIASC / SC Games  
27/07/2018- 05/12/2018

# 1 Dados Gerais

## 1.1 IDENTIFICAÇÃO DO ESTAGIÁRIO

Nome: **Lucas Schlindwein**

Matrícula: **16102092**

Habilitação: **Bacharelado em Animação**

E-mail: [agaes.lucas@gmail.com](mailto:agaes.lucas@gmail.com)

Telefone: **(47) 98821-8167**

## 1.2 DADOS DO ESTÁGIO

Concedente: **CIASC – Centro de Informática e Automação do Estado de Santa Catarina**

Período Previsto: **27/07/2018 até 05/12/2018**

Período referente a este relatório: **27/07/2018 até 29/11/2018**

Supervisor/Preceptor: **Márcia Regina Battistella**

Jornada Semanal/Horário: **20 horas semanais, das 13h00 até 17h00**

Assinatura da concedente (ou representante):

## 1.3 PROGRAMA DE ATIVIDADES

Objetivo do estágio:

**Desenvolvimento e prototipagem de personagens, cenários e artes 3D, assim como o auxílio no gerenciamento de projetos.**

Objeto(s) do estágio:

**Jogos digitais e projetos comunitários diversos;**

Programa de atividades (PAE):

- **Modelagem e texturização de personagens e cenários 3D para jogos educativos;**
- **Modelagem para impressão 3D;**
- **Desenvolvimento de interface gráfica para games;**
- **Gestão de projetos e pessoas;**
- **Participação em diversos eventos;**
- **Precificação de mão-de-obra para produção de jogos;**
- **Produção de materiais gráficos para divulgação de projetos em mídias sociais;**

## **1.4 SITUAÇÃO ENCONTRADA**

Resumo da situação da empresa, no tocante ao departamento de atuação do estagiário:

**Alguns jogos já estavam em processo de produção, enquanto que outros surgiram da iniciativa de relançar algum jogo já existente. Em geral, após o surgimento de alguma parceria ou da percepção de alguma oportunidade de participação em algum evento, era passado para nós um briefing básico das atividades necessárias para a produção do jogo ou da participação nesses eventos.**

**O SC Games surgiu em 2009 a partir de um decreto do governo. Com isso, 9 anos depois, o projeto já possui uma estrutura e meio de funcionamento próprios. Existe um suporte externo ao projeto (notavelmente o suporte do CIASC e da FEESC) para o auxílio em questões mais formais ou técnicas.**

O que foi abordado no estágio:

**Noções de modelagem, iluminação e texturização em softwares 3D; conceitos básicos de ilustração e comunicação visual; proficiência em diversos softwares;**

## 1.5 ESTRUTURA PARA REALIZAÇÃO DO ESTÁGIO

Infraestrutura física disponibilizada:

- **Dentro do espaço cedido ao SC Games:**
  - **Sala de criatividade com ar condicionado e material de desenho (folhas A4, post-it, lápis de cor, canetas, tesouras, etc)**
  - **Laboratório de informática com PCs, ar condicionado e puffs;**
  - **Notebooks compartilhados;**
  - **Mesas digitalizadoras;**
  - **Impressora/Scanner;**
  - **Projetores;**
- **Espaço do CIASC que pode ser utilizado:**
  - **Sala de treinamento; \***
  - **Sala de reunião; \***
  - **Auditório; \***
  - **Ambulatório;**

\* Mediante solicitação prévia

A localização das atividades de Animação na estrutura organizacional da empresa:

**Espaço criativo (sala de Artes) do SC Games (imagem abaixo);**



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

**O estágio foi realizado em boa parte dentro da sala de Artes. No entanto, as demais salas do SC Games (sala de coordenação e laboratório de informática) estavam disponíveis para utilização sempre que necessário.**



Laboratório de informática do SC Games

Data do início do estágio:

**27/07/2018**

Data de encerramento do estágio:

**05/12/2018**

Carga horária diária: **4 horas;**

Horário diário do estágio (entrada e saída):

- **Entrada: 13h00;**
- **Saída: 17h00;**

## 1.6 ORIENTADOR DO ESTAGIÁRIO

Nome: **Flavio Andaló**

Formação e cargo: **Professor do curso bacharelado em Animação; Mestrado em Design e Expressão Gráfica pela UFSC**

Contatos (telefone/e-mail): **fla3dm@gmail.com**



## 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](mailto:dip.prograd@contato.ufsc.br)

### TERMO DE COMPROMISSO DE ESTÁGIO OBRIGATÓRIO - TCE Nº 2008163

O(A) CIASC - Centro de Informática e Automação do Estado de SC, CNPJ 83.043.745/0001-65, doravante denominado(a) CONCEDENTE representado(a) pelo(a) sr(a). Ademir de Brida Junior, a Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC, CNPJ 83.899.526/0001-82, representada pelo(a) Coordenador(a) de Estágios do Curso, Prof.(a) Gustavo Eggert Boehs, e o(a) estagiário(a) Lucas Schindwein, CPF 089.369.569-65, telefone 47988218167, e-mail [lucas-luki@live.com](mailto:lucas-luki@live.com), regularmente matriculado(a) sob número 16102092 no Curso de Animação Bacharelado, mediante intermediação do(a) Centro de Integração Empresa Escola de Santa Catarina (CIEE/SC) 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 01/10/2015 e vinculado à disciplina EGR7455.
- Art. 2º:** O(A) Prof.(a) Flávio Andaló, 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 CONCEDENTE, no(a) Projetos Novos Talentos - SC Games, de 27/07/2018 a 05/12/2018, respeitando-se horários de obrigações acadêmicas do estagiário e tendo como supervisor(a) o(a) Marcia Regina Battistella (CPF 497.398.679-87).
- Art. 4º:** O(A) estagiário(a), durante a vigência do estágio, estará seguro(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) AGI pagará mensalmente ao(a) estagiário(a): Bolsa de R\$ 500,00 e diariamente o auxílio transporte de R\$ 5,00.
- Art. 9º:** O(A) estagiário(a) tem direito a 11 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, conduzindo-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 5 vias de igual teor.

### PROGRAMA DE ATIVIDADES DE ESTÁGIO (PAE) do TCE Nº 2008163

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

Desenvolvimento e prototipagem de personagens, cenários e artes 3D para jogos digitais, assim como o auxílio no gerenciamento dos projetos.

Local e Data:

Florianópolis, 10 de Agosto de 2018.

**Ademir de Brida Junior**

Vice-presidente

Ademir de Brida Junior - Representante da CONCEDENTE

Administrativo e Financeiro

Flávio Andaló - Prof.(a) Orientador(a)

**Lucas Schindwein**

Lucas Schindwein - Estagiário(a)

Gustavo Eggert Boehs - Coord. Estágios do Curso - UFSC

Marcia Regina Battistella - Supervisor(a) do local de Estágio

**Marcia Regina Battistella**  
Professora  
M. 771688-6

## 2 Descrição das Atividades de Estágio

### 2.1 SUMÁRIO DE ATIVIDADES

Semana/Mês	Atividade desenvolvida
Semana do dia 23/07/2018	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>[Projeto Bilro Rendeiro]</b> Participação como monitor da Oficina de Férias do SC Games <b>(2.2.1)</b></li></ul>
Semana do dia 30/07/2018	<ul style="list-style-type: none"><li>• Preparação dos notebooks e do espaço físico do projeto para as atividades do próximo semestre <b>(2.2.2)</b></li></ul>
Semana do dia 06/08/2018	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>[Projeto Bilro Rendeiro]</b> Reestruturação do jogo realizado durante a oficina de férias (GDD) <b>(2.2.3)</b></li><li>• Preparação dos documentos para a oficialização do estágio obrigatório;</li></ul>
Semana do dia 13/08/2018	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>[Projeto Bilro Rendeiro]</b> Planejamento de cronograma para o jogo <b>(2.2.3)</b></li><li>• <b>[Projeto Bilro Rendeiro]</b> Início da modelagem para impressão 3D do personagem <b>(2.2.4)</b></li><li>• <b>[Projeto Nosso Planeta, Nossa Casa]</b> Início da reestruturação do jogo <b>(2.2.5)</b></li></ul>
Semana do dia 20/08/2018	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>[Projeto Bilro Rendeiro]</b> Continuação da modelagem para impressão 3D <b>(2.2.4)</b></li><li>• <b>[Projeto Nosso Planeta, Nossa Casa]</b> Modelagem 3D do tabuleiro do jogo <b>(2.2.5)</b></li></ul>
Semana do dia 27/08/2018	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>[Projeto Bilro Rendeiro]</b> visita ao Senai para entender os detalhes da modelagem para impressoras 3D <b>(2.2.4)</b></li></ul>

Semana do dia 03/09/2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>[Projeto Bilro Rendeiro]</b> Finalização da modelagem 3D do personagem e ida ao Senai para impressão de teste <b>(2.2.4)</b></li> <li>• <b>[Projeto Nosso Planeta, Nossa Casa]</b> Texturização do tabuleiro do jogo <b>(2.2.6)</b></li> </ul>
Semana do dia 10/09/2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>[Projeto Lise]</b> Desenvolvimento inicial do jogo <b>(2.2.7)</b></li> </ul>
Semana do dia 17/09/2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>[Projeto Nosso Planeta, Nossa Casa]</b> Início da redefinição do cenário e tabuleiro do jogo <b>(2.2.8)</b></li> </ul>
Semana do dia 24/09/2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>[Projeto Nosso Planeta, Nossa Casa]</b> Continuação da redefinição do cenário e tabuleiro do jogo <b>(2.2.8)</b></li> </ul>
Semana do dia 01/10/2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>[Projeto Nosso Planeta, Nossa Casa]</b> Finalização da redefinição do cenário e tabuleiro do jogo <b>(2.2.8)</b></li> </ul>
Semana do dia 08/10/2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>[Projeto Rei Sustentável]</b> Separação do material antigo e organização das atividades para o relançamento do projeto <b>(2.2.9)</b></li> </ul>
Semana do dia 15/10/2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>[Projeto Rei Sustentável]</b> Redesign da interface gráfica do jogo <b>(2.2.9)</b></li> </ul>
Semana do dia 22/10/2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participação do 1º Encontro da Indústria Criativa da Região Sul - Acate <b>(2.2.10)</b></li> <li>• Participação da 6ª Semana da Indústria Criativa - Senai <b>(2.2.11)</b></li> </ul>
Semana do dia 29/10/2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>[Projeto Lise]</b> Definição e estruturação para o projeto de financiamento coletivo do jogo <b>(2.2.12)</b></li> </ul>
Semana do dia 05/11/2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>[Projeto Lise]</b> Organização e planejamento para preparar o material para o trailer de divulgação do jogo <b>(2.2.13)</b></li> </ul>

Semana do dia 12/11/2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preparação do material de inscrições para os cursos e oficinas de 2019 <b>(2.2.14)</b></li> </ul>
Semana do dia 19/11/2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preparação de mais material para divulgação dos cursos de 2019 <b>(2.2.14)</b></li> <li>• Participação no 5º Game Day Senai <b>(2.2.15)</b></li> </ul>

## 2.2 APRESENTAÇÃO DE CADA ATIVIDADE

### 2.2.1 Atividade 1

**Nome da atividade:** Participação como monitor da Oficina de Férias do SC Games

**Briefing:** A oficina de Férias (criação de jogos) do SC Games estava em andamento, por isso preciso ajudar na organização (ver o que falta ser feito no jogo) e monitoria (ajudar com as dúvidas de softwares dos participantes).

**Público-alvo:** Crianças a partir de 08 anos. Pessoas interessadas em realizar algum curso do SC Games.

Meu estágio começou no final de uma oficina de férias. Com um jogo em andamento, eu precisava ajudar a definir o que faltava ser feito, além de tirar as dúvidas das crianças, pois muitas nunca haviam usado o Photoshop antes.

Durante a oficina de férias, contamos com a presença do professor Lucas da Rosa, professor na Udesc e doutor em moda. Lucas nos auxiliou com a história da renda de bilro, que deveria aparecer no jogo criado nessa oficina de férias. Como monitor, eu precisava orientar os participantes a seguir esse requisito.

Além da presença de Lucas, contamos com a vinda da Dona Maria, uma rendeira que compareceu ao projeto para mostrar aos participantes como se fazem os pontos da renda de bilro.



Imagem do professor Lucas explicando sobre a renda de bilro.



Imagem da Dona Maria demonstrando os pontos da renda.

## 2.2.2 Atividade 2

**Nome da atividade:** Preparação dos notebooks e do espaço físico do projeto para as atividades do próximo semestre

**Briefing:** Após a oficina de férias, é necessário preparar todos os notebooks, PCs e espaço físico para os projetos do próximo semestre.

**Público-alvo:** não se aplica

Desinstalei programas não importantes, coloquei senha nos notebooks, instalei o Blender e Construct 2, etc, para preparar os notebooks para serem usados tanto por um aluno do projeto quanto por um estagiário.

Além disso, nós precisamos retirar mesas antigas do projeto para a inclusão de novas.

## 2.2.3 Atividade 3

**Nome da atividade:** Reestruturação do jogo Bilro Rendeiro

**Briefing:** Após a oficina de férias, nós refinamos as artes e as mecânicas do jogo que foi realizado durante a oficina para deixa-lo mais escalável (com a possibilidade de aplicação em diversos temas além da renda de bilro).

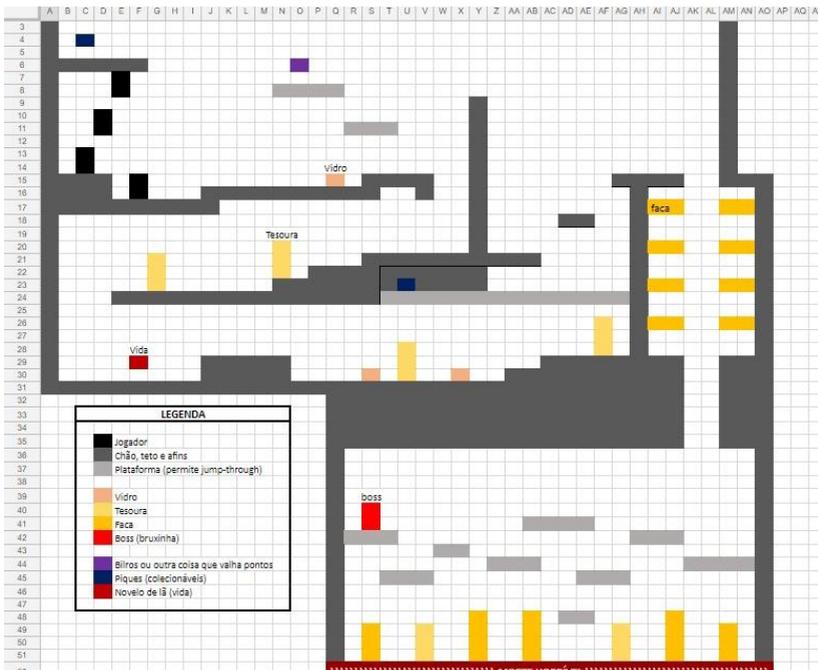
**Público-alvo:** crianças (08 – 12 anos aprox.)

Durante boa parte do tempo dessas semanas, nós discutimos sobre o que iríamos alterar do projeto e o que iria se manter, além de estruturar um cronograma para o desenvolvimento dessas alterações, e as etapas pelas quais cada participante iria ficar responsável por realizar.

Meu objetivo era montar uma agenda de produção do jogo, além de fazer o *Level Design* da fase de teste que seria feita e levada adiante para a versão demonstrativa do jogo.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
1		6ª	Sab	Dom	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª	Sab	Dom	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª
2		17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
3	<b>THAY</b>															
4																
5																
6																
7																
8																
9																
10	<b>VICTOR</b>															
11																
12																
13																
14																
15																
16																
17																

Parte do cronograma de duas semanas organizado durante uma das reuniões semanais entre os estagiários.



Level Design, feito primeiramente no Excel e depois transferido para o Google Planilhas, da fase de teste do jogo Bilo Rendeiro.

## 2.2.4 Atividade 4

**Nome da atividade:** Modelagem 3D para impressão de personagem do jogo Bilro Rendeiro

**Briefing:** Uma das propostas do jogo Bilro Rendeiro era utilizar o laboratório Espaço Aberto, localizado no Senai do bairro Saco Grande, para a impressão 3D de uma peça de exposição do projeto. Com isso surgiu a ideia de realizar a impressão 3D do próprio personagem Bilro Rendeiro.

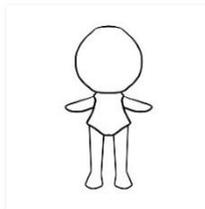
**Público-alvo:** não se aplica

Eu fiquei responsável por fazer a modelagem em 3D do personagem Bilro Rendeiro para leva-lo à impressora 3D posteriormente.

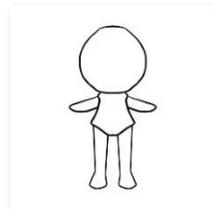
O *concept* do personagem foi entregue pronto, junto com as vistas frontal e lateral dele. Meu objetivo era usar essas vistas como referência para a modelagem.



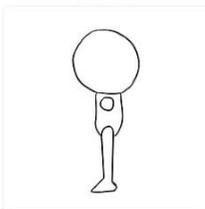
● Colorido



● Frontal



● Frontal2



● Lateral



● Sketch I



● Sketch II

*Concepts* e vistas frontal e lateral do personagem Bilro Rendeiro para impressão. A roupa do personagem seria feita posteriormente.

Um dos problemas encontrados foi a falta de experiência minha e dos outros envolvidos no projeto com impressão 3D. A

recomendação que nos foi sugerida era de utilizar um programa de prototipagem 3D como o *Rhinoceros* ou o *Solid Works*, porém ninguém no SC Games tinha conhecimento desses softwares, o que atrasou em algumas semanas a modelagem do personagem, visto que foi necessário aprender a utilizar os programas. Entretanto, estava se mostrando inviável continuar esse processo, em decorrência da complexidade do personagem.

Após uma visita ao Senai para resolver algumas dúvidas sobre a impressão e os programas que eram possíveis de serem utilizados para esses fins, disseram-nos que poderíamos usar um programa genérico de modelagem 3D, como o 3DS Max ou o Blender, para impressão 3D, desde que algumas precauções fossem tomadas.

Com isso, reiniciamos o processo de modelagem do personagem Bilro Rendeiro, dessa vez no 3DS Max, e conseguimos fazer uma impressão de teste. A impressão definitiva está para ser realizada em breve.



Na esquerda, modelagem 3D criada para a impressão do personagem Bilro Rendeiro. Na direita, impressão 3D de teste realizada no Senai – SC. Observe que o boneco de testes foi dividido em duas partes para facilitar a impressão. Além disso, seu tamanho foi reduzido para agilizar a confecção da peça.

## 2.2.5 Atividade 5

**Nome da atividade:** Continuação da modelagem 3D do jogo Nosso Planeta, Nossa Casa

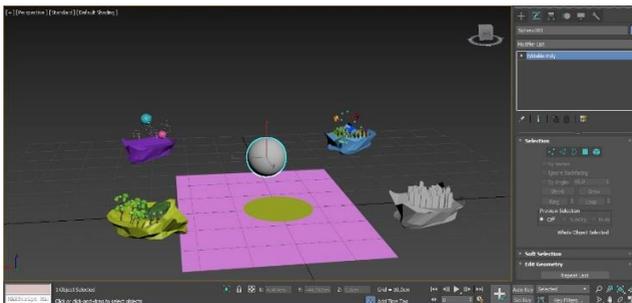
**Briefing:** Continuar o desenvolvimento da modelagem 3D para o jogo Nosso Planeta, Nossa Casa.

**Público-alvo:** crianças (06 – 12 anos aprox.)

Nosso objetivo com o jogo Nosso Planeta, Nossa Casa, é criar uma versão digital de um jogo de tabuleiro da *Juniors Achievement* que já existe fisicamente.



Esse jogo também já estava em andamento quando eu entrei no estágio. Meu objetivo nele era dar continuidade para o que já estava sendo feito, terminando de criar a modelagem temática para o tabuleiro, além de fazer a trilha por onde as peças caminharão.



Modelagem 3D como foi entregue pra mim.

## 2.2.6 Atividade 6

**Nome da atividade:** Texturização das artes 3D do jogo Nosso Planeta, Nossa Casa

**Briefing:** Após a modelagem das peças do jogo, foi necessário texturizá-las para a implantação dentro da Unity.

**Público-alvo:** crianças (06 – 12 anos aprox.)

Seguindo a proposta do jogo original, em que cada parte do tabuleiro é relacionada com um tipo de lixo. Foi desenvolvido um tabuleiro em que a cor texturizada servisse como apoio de significado para as “ilhas” de modelagem.



Primeira versão renderizada do tabuleiro digital de Nosso Planeta, Nossa Casa

## 2.2.7 Atividade 7

**Nome da atividade:** Desenvolvimento inicial do jogo Lise

**Briefing:** Desenvolver um piloto de jogo para colocar em prática os conhecimentos sobre empreendedorismo adquiridos via mentoria.

**Público-alvo:** adultos (20 – 30 anos)

Logo no início do estágio, os outros participantes do projeto me contaram que estavam querendo montar uma *startup* de produção de jogos, e me convidaram para participar dela. Com isso, acabamos iniciando o desenvolvimento de um jogo experimental, onde decidimos que iríamos tentar viabilizá-lo por meio de

financiamento coletivo. Nessa época, começamos a desenvolver a ideia do jogo, além de um planejamento básico de quem ficaria responsável por cada função do projeto e da empresa. Eu me tornei encarregado de ser generalista 3D dos projetos, além de ser responsável pela parte administrativa da startup. Durante esse período, desenvolvemos uma primeira versão de um Documento de Game Design (GDD), junto de informações básicas sobre o universo e os personagens.

## 2.2.8 Atividade 8

**Nome da atividade:** Reestruturação das artes 3D para o jogo Nosso Planeta, Nossa Casa

**Briefing:** Após termos o prazo para a criação desse jogo estendido, decidimos por reformular toda a modelagem 3D do jogo para explorar mais elementos em 3D.

**Público-alvo:** crianças (06 – 12 anos aprox.)

Minha primeira preocupação foi redefinir a “trilha” por onde os peões iriam passear. Ao invés de quadrada e pontuda, ela deveria ser cheia de curvas, como no jogo de tabuleiro original.



Versão mais recente do jogo Nosso Planeta, Nossa Casa. O trabalho ainda está em progresso.

## 2.2.9 Atividade 9

**Nome da atividade:** Relançamento do jogo Rei Sustentável

**Briefing:** Fazer uma adaptação do jogo Rei Sustentável para comemorar os 15 anos do Museu do Lixo da Comcap.

**Público-alvo:** crianças (06 – 12 anos aprox.)

O Museu do Lixo, da Comcap, completou 15 anos em 2018. Em 2013, o SC Games criou um jogo educativo para a marca. Agora, após 5 anos, nosso objetivo foi de relançar o jogo, fazendo as devidas adaptações, sendo uma delas o lançamento do jogo para celular. Meu objetivo era de refazer os painéis gráficos e cenários do jogo.



Imagem original do jogo, onde podemos perceber um personagem (no canto inferior direito) responsável por coletar os lixos.

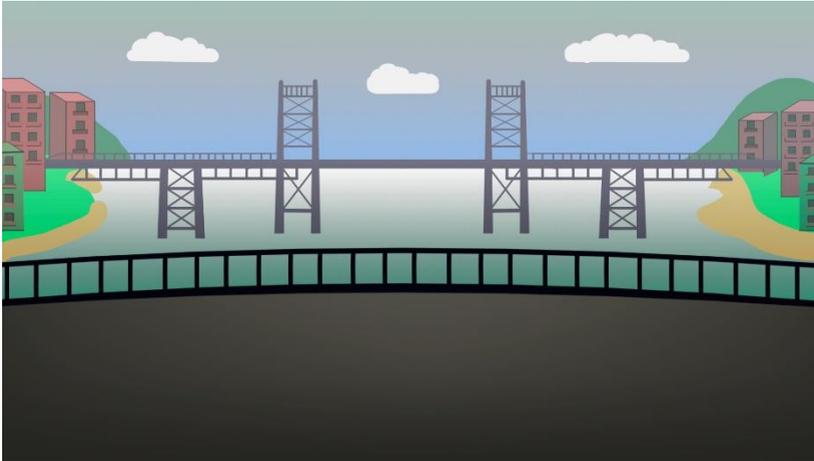


Imagem do cenário sendo desenvolvido para o relançamento do jogo. Uma das preocupações dessa nova versão era expandir o cenário horizontalmente para fazê-lo funcionar adequadamente em telas de notebooks e celulares. Trabalho em progresso.

Este jogo possui previsão de lançamento para o dia 14 de dezembro, durante um evento de Sustentabilidade no Museu da Escola Catarinense.

### 2.2.10 Atividade 10

**Nome da atividade:** Participação do 1º Encontro da Indústria Criativa da Região Sul na Acate

**Briefing:** Fazer uma exposição dos jogos produzidos pelo SC Games.

**Público-alvo:** estudantes e profissionais das áreas da indústria criativa

O SC Games entrou como parceiro no Encontro da Indústria Criativa da Região Sul, que ocorreu entre os dias 20 e 27 de outubro de 2018. Durante o dia 25 (quinta-feira), nós organizamos nossa exposição de jogos.



Exposição de jogos do SC Games durante o 1º Encontro da Indústria Criativa da Região Sul, na Acate.

### 2.2.11 Atividade 11

**Nome da atividade:** Participação da 6ª Semana da Indústria Criativa no Senai

**Briefing:** Oferecer uma oficina de Animação 3D durante a 6ª SIC - Semana da Indústria Criativa do Senai.

**Público-alvo:** estudantes e profissionais das áreas da indústria criativa; entusiastas de softwares de animação e modelagem 3D.

Durante a mesma semana do evento anterior, ocorreu no Senai a 6ª 6ª Semana da Indústria Criativa. Para esse evento, o SC Games realizou duas oficinas: uma de desenvolvimento de jogos em Construct 2, e outra de animação 3D.



Fotografia do início da oficina de Animação 3D, que ocorreu dia 26 de outubro de 2018 (sexta-feira), durante a 6ª Semana da Indústria Criativa do Senai.

## 2.2.12 Atividade 12

**Nome da atividade:** Estruturação do jogo Lise

**Briefing:** Definição de metas e prazos para o lançamento da campanha de financiamento coletivo do projeto Lise, criação de artes em rascunho (*placeholders*) para adiantar algumas questões de programação

**Público-alvo:** não se aplica, pela atividade estar relacionada a organização interna da equipe

Voltando ao processo de produção do jogo Lise, começamos a etapa de produção dos *placeholders* de artes, que são os arquivos que serão substituídos depois que o concept das artes estiver melhor definido, mas que são implementados no jogo para ajudar a definir questões importantes de jogabilidade e composição.



Desenvolvimento de artes de *placeholder* para o jogo Lise.

### 2.2.13 Atividade 13

**Nome da atividade:** Preparação para criação do trailer promocional do jogo Lise

**Briefing:** Desenvolvimento de metas e prazos para a produção do trailer do jogo, além do planejamento de quanto dinheiro vamos precisar no financiamento coletivo

Abaixo, um trecho da nossa tabela de custos e de planejamento de tempo de trabalho para o projeto Lise:

	Descrição	Horas por item	Número de itens	Horas por pessoa	Pessoas envolvidas	Subtotal de Horas	Valor por hora	Custo
<b>Produção</b>								
<b>Design</b>								
Personagens	Protagonista(s)	12		12	1	12	R\$ 10,00	R\$ 120,00
	NPC's	2	10	20	1	20	R\$ 10,00	R\$ 200,00
	Inimigos	4	16	64	1	64	R\$ 10,00	R\$ 640,00
	Chefões	8	5	40	1	40	R\$ 10,00	R\$ 400,00
	Cenários	12	12	144	1	144	R\$ 10,00	R\$ 1.440,00
	Armas	2	12	24	1	24	R\$ 10,00	R\$ 240,00
	Armaduras	2	12	24	1	24	R\$ 10,00	R\$ 240,00
	Design de props	1	30	30	1	30	R\$ 10,00	R\$ 300,00
	Playtests	5	6	30	2	60	R\$ 10,00	R\$ 600,00
<b>Animação</b>								
Animação	Protagonista	8	11	88	1	88	R\$ 10,00	R\$ 880,00
	NPC's	2	10	20	1	20	R\$ 10,00	R\$ 200,00
	Props	4	6	24	1	24	R\$ 10,00	R\$ 240,00
	Inimigos	4	16	64	1	64	R\$ 10,00	R\$ 640,00
	Chefões	12	5	60	1	60	R\$ 10,00	R\$ 600,00
Interface	Menus	2	4	8	1	8	R\$ 10,00	R\$ 80,00
	HUD	2		2	1	2	R\$ 10,00	R\$ 20,00
	Telas	2	6	12	1	12	R\$ 10,00	R\$ 120,00
<b>Som</b>								

## 2.2.14 Atividade 14

**Nome da atividade:** Preparação do material de inscrições para os cursos e oficinas de 2019

**Briefing:** produção de material de divulgação para aplicar na página de Facebook do Projeto

**Público-alvo:** pais (25 – 50 anos) que querem matricular seus filhos nos cursos do SC Games

Preparação de material gráfico com base nas diversas imagens fotografadas dos participantes do projeto.



Capa do Facebook do projeto, para indicar as matrículas abertas com ênfase nos cursos novos.



“Super Victor”. Outra arte gráfica utilizada para divulgação dos cursos gratuitos disponibilizados pelo projeto.

## 2.2.15 Atividade 15

**Nome da atividade:** Participação no 5º Game Day Senai

**Briefing:** Exposição dos jogos produzidos no SC Games

**Público-alvo:** Crianças e entusiastas da área de games

Para finalizar a listagem de atividades contabilizadas para esse relatório, encerro com a participação do SC Games no 5º Game Day Senai, que ocorreu em 24 de novembro de 2018.

Além de expor os jogos produzidos pelo SC Games, participei da banca de avaliação do 4º Prêmio SIC - Desenho, Animação e Jogos.



Exibição do estande do SC Games durante o 5º Game Day Senai (2018).



Detalhe para crianças jogando a versão de testes do jogo Bilro Rendeiro, durante o 5º Game Day Senai.

## 3 AVALIAÇÃO DO ESTÁGIO

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

Foi muito satisfatória. Estagiar no SC Games me fez ter contato direto com a produção de jogos, que é meu objetivo para depois da faculdade, além de propiciar um ambiente que valoriza e incentiva a inovação e proatividade. O contato direto com várias instituições nos diversos eventos que participamos me fez perceber um panorama geral da produção de jogos e do audiovisual de Florianópolis e região.

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

#### **Positivos:**

- Valorização da proatividade e inovação;
- Possibilidade de iniciar projetos próprios e experimentais;
- Contato constante com diversas instituições públicas e privadas;
- Desenvolvimento de diversas habilidades relacionadas a produção de projetos;
- Participação em diversos eventos locais de produção de jogos e do audiovisual;
- Possível realizar o estágio obrigatório de forma remunerada;

#### **Negativos:**

- A equipe interna do SC Games é muito reduzida, contando apenas com a coordenadora do projeto e 5 estagiários, o que atrapalha um pouco o processo de desenvolvimento dos projetos, pois cada pessoa acaba precisando lidar com funções muito variadas.
- A própria questão de a equipe ser composta majoritariamente por estagiários (que só podem ficar no SC Games por dois anos em decorrência das leis de estágio) faz com que a comunicação e troca de experiências entre os

participantes seja um pouco comprometida. Vale ressaltar que o SC Games está buscando meios de resolver essa questão, e que muito em breve a contratação de pessoas efetivas poderá começar a ocorrer;

### **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 coerentes sim. Boa parte do processo de criação de conteúdo para os projetos do SC Games ocorreu através da adaptação do que foi visto no curso até então. Entretanto, deve-se destacar que a natureza multidisciplinar do SC Games faz com que parte do trabalho realizado possa não ser considerado, necessariamente, da área restritiva da Animação.

#### **Exemplos de convergências:**

- A utilização do método Scrum para o gerenciamento de equipes é um dos exemplos de aplicação prática de um método que foi utilizado durante projetos no curso;
- A produção de artes pra jogos seguiu praticamente o mesmo processo de produção para animação visto durante o curso;
- Meu enfoque no gerenciamento de projetos foi uma adaptação básica dos métodos utilizados nos projetos da Animação;

#### **Exemplos de divergências:**

- A criação de material gráfico para ser utilizado na divulgação do projeto, apesar de ter sido uma iniciativa inteiramente minha, pode ser considerada uma divergência do conteúdo do curso, visto que o curso de Animação possui foco na criação de peças audiovisuais.
- A própria produção de artes e animações voltada para a indústria de jogos pode ser considerada uma divergência, visto que, pelo menos até o momento, não foi uma

alternativa explorada adequadamente dentro do curso. É válido ressaltar que o curso dispõe em seu currículo uma disciplina de Arte para Games, que deverá ser ministrada no semestre seguinte (2019.1) e que poderá mitigar essa divergência.

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

A experiência de estágio contribuiu para minha formação em diversos fatores, sendo eles:

- Realização pessoal, por poder fazer parte de vários projetos que contribuem diretamente com a sociedade;
- Expansão do conhecimento a respeito da realização de projetos, desde como viabilizar financeiramente a criação de jogos e animações e em que locais pode-se buscar captar esses recursos até a percepção das diversas áreas envolvidas no funcionamento de um projeto do gênero;
- Aperfeiçoamento de habilidades nos diversos programas já conhecidos utilizados durante o estágio, dentre eles: 3DS Max, Mudbox, Photoshop, Blender, Illustrator e Construct 2;
- Aumento de repertório ao conhecer novos softwares para a realização de diversas atividades, como Unity, Piskel, Rhyno, Magika Voxel e Ultimaker Cura;
- Valorização do trabalho em equipe e da comunicação assertiva;
- Conhecimento de diversos eventos que ocorrem na região e no mundo, além da descoberta de várias instituições de apoio e produção de jogos, animações e outros tipos de obras digitais;
- Participação na IGDA (Associação Internacional de Desenvolvedores de Jogos);

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

Noções de modelagem 3D, texturização e animação, além de noções básicas sobre o gerenciamento de projetos.

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

- Noções básicas de captação de recursos financeiros para a viabilização de projetos através de editais e leis de incentivo é algo de extrema importância para o SC Games, mas foi algo praticamente negligenciado durante o curso;
- Precificação de mão-de-obra. O curso não nos mostrou como quantificar o preço de nossos trabalhos. Durante o estágio no SC Games, ocorreu a necessidade de aprender a quantificar o valor/hora de cada colaborador do projeto, até mesmo para entender quanto tempo deveríamos dedicar aos projetos;
- Noções de identidade visual para divulgação de animações, jogos e demais obras;
- A própria viabilização da participação em eventos e visita a empresas, seja como instituição ou curso de graduação, foi algo que em poucos momentos foi explorada durante a graduação. Nós realizamos apenas uma visita a empresas durante o curso inteiro (visita à Hoplon em 2018.1), além de haver incentivo algum do curso para a participação de eventos da indústria de Animação;

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

O único valor que eu consigo imaginar é **10**. Foi a melhor experiência que a universidade me proporcionou até agora.

**Carta de Avaliação de Estágio - Supervisor / Empresa Concedente**

Nome da Empresa Concedente: CIASC

Estagiário: Lucas Schindwein

Área do Estágio: Animação

Período de realização do estágio: 27/07/2018 - 05/12/2018

Supervisor de Estágio: Marcia Regina Battistella

Contato do Supervisor de Estágio (fone/e-mail): 48 (999989274) marciarregina.battistella@gmail.com

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

**Outras Considerações:** Lucas tem iniciativa e supera as expectativas, tem entusiasmo e é dedicado aos estudos e estágio. Excelente!

Joinopolis-SC, 20/11/2018

Battistella

Cidade

Data

Assinatura do supervisor/empresário concedente.  
Marcia Regina Battistella  
Professora  
Matr.: 271088-8

**Carta de Avaliação de Estágio - Professor Orientador/Avaliador**

Estagiário: Lucas Schlindwein

Nome do Prof. Orientador/Avaliador: Flovio Andalo'

E-mail do Prof. Orientador/Avaliador: FLA3DM@GMAIL.COM

Data da entrega do Relatório para a avaliação: 30 / 11 / 2018

**1. Relatório - Conteúdo:** Preenchimento adequado das seções do relatório, ortografia, organização textual e gráfica.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									✓

**2. Relatório - Projetos:** Apresentação adequada das imagens dos projetos desenvolvidos.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									✓

**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
									✓

**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
									✓

**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
						✓			

Média

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
								✓	

Outras Considerações: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Local: FW. IANÓPOLIS, Data: 03/12/2018

FL  
Assinatura do Prof. Orientador de Estágio Obrigatório