



Relatório Final de Estágio Curricular



Thayse Patricia Fortes da Rosa
Centro de Informática e Automação do Estado de SC
07/08/2018 – 05/12/2018

Dados Gerais

1.1 IDENTIFICAÇÃO DO ESTAGIÁRIO

Nome: Thayse Patrícia Fortes da Rosa

Matrícula: 16103980

Habilitação: Bacharelado em Animação

E-mail: thayfortes@gmail.com

Telefone: (48)98854-9694

1.2 DADOS DO ESTÁGIO

Concedente: CIASC – Centro de Informática e Automação do Estado de SC

Período Previsto: 07/08/2018 a 05/12/2018

Período referente a este relatório: 07/08/2018 a

Supervisor/Preceptor: Marcia Regina Battistella

Jornada Semanal/Horário: 20h/semanal, de segunda à sexta com horário flexível

Assinatura da concedente (ou representante):

1.3 PROGRAMA DE ATIVIDADES

Objetivo do estágio: Produzir elementos visuais para aplicação em jogos digitais, desenvolvendo esboços, artes conceituais, estudos de cor, design de personagens e animação

Objeto(s) do estágio: Jogos digitais em 2D

Programa de atividades (PAE): Participar no planejamento e produção de material artístico, como ilustrações, animações, prototipação de personagens e cenários 2D e 3D e material gráfico em geral conforme necessário para os projetos

1.4 SITUAÇÃO ENCONTRADA

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

O estágio ocorreu no Projeto Novos Talentos – SC Games que é um projeto social voltado para o ensino e pesquisa na área de jogos.

No momento de entrada no estágio, o SC Games estava trabalhando em um projeto de jogo para ser submetido a um edital da Prefeitura de Florianópolis. O objetivo inicial seria a produção de uma demo condensando a ideia geral do jogo para ser demonstrado em um evento no Mercado Público de Florianópolis.

O que foi abordado no estágio:

No período do estágio foram aplicadas teorias de roteiro, composição, design de personagens, design de cenários, teoria da cor, princípios de animação, teoria da forma, semiótica, ilustração digital e desenho aplicado.

1.5 ESTRUTURA PARA REALIZAÇÃO DO ESTÁGIO

Infraestrutura física disponibilizada:

- Computador (notebook)
- Mesa digitalizadora
- Materiais de desenho

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

O local é dividido entre duas salas, normalmente reservadas para as aulas de artes e programação oferecidas pelo projeto e a sala normalmente usada pela coordenadoria, os estagiários têm uma mesa reservada nessa última, mas se tinha a liberdade para escolher o local de trabalho que se achasse mais adequado.

O local, na estrutura organizacional da empresa onde foi realizado o estágio: Projeto Novos Talentos – SC Games

Data do início do estágio: 07/08/2018

Data de encerramento do estágio: 05/12/2018

Carga horária diária: 4 horas

Horário diário do estágio (entrada e saída): 08h até 12h

1.6 ORIENTADOR DO ESTAGIÁRIO

Nome: Flávio Andalo

Formação e cargo: Mestre em Design e Expressão Gráfica, Professor do curso de Bacharelado em Animação da 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

TERMO DE COMPROMISSO DE ESTÁGIO OBRIGATÓRIO - TCE Nº 2008161

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) **Thayse Patricia Fortes da Rosa**, CPF 029.336.540-75, telefone 5430216400, e-mail thayfortes@gmail.com, regularmente matriculado(a) sob número 16103980 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/CLUn/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 a 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) **Projeto Novos Talentos - SC Games**, de 07/08/2018 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 **segurado(a) contra acidentes pessoais pela apólice Nº 0000997 da seguradora Gente Seguradora S.A. (CNPJ 90.180.605/0001-02)**.
- Art. 5º:** O estagiário(a) deverá elaborar relatório, conforme descrito no Projeto Pedagógico do Curso, devidamente aprovado e assinado pelas partes envolvidas.
- Art. 6º:** O estagiário deverá informar a unidade concedente em caso de abandono do curso.
- Art. 7º:** O estágio poderá ser rescindido a qualquer tempo por meio de Termo de Rescisão, observado o recesso do qual trata o artigo 9º deste TCE.
- Art. 8º:** O(A) **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 **10 dias de recesso remunerado**, a ser exercido durante o período de realização do estágio, preferencialmente durante férias escolares, em período(s) acordado(s) entre o(a) estagiário(a) e o(a) supervisor(a). Caso o estágio seja interrompido antes da data prevista, o número de dias será proporcional e deverá ser usufruído durante a vigência do TCE ou pago em pecúnia ao estudante após sua rescisão.
- Art. 10º:** O(A) estagiário(a) não terá, para quaisquer efeitos, vínculo empregatício com a **CONCEDENTE**, desde que observados os itens deste TCE.
- Art. 11º:** Caberá ao(a) estagiário(a) cumprir o estabelecido no PAE abaixo; conduzir-se com ética profissional; respeitar as normas da **CONCEDENTE**, respondendo por danos causados pela inobservância das mesmas, e submeter-se à avaliação de desempenho.
- Art. 12º:** As partes, em comum acordo, firmam o presente TCE em 5 vias de igual teor.

PROGRAMA DE ATIVIDADES DE ESTÁGIO (PAE) do TCE Nº 2008161

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

Participar no planejamento e produção de material artístico, como ilustrações, animações, prototipação de personagens e cenários 2D e 3D e material gráfico em geral conforme necessário para os projetos.

Local e Data:

Ademir de Brida Junior de
Vice-presidente
Administrativo e Financeiro
Ademir de Brida Junior - Representante na CONCEDENTE
Flávio Andaló
Flávio Andaló - Prof.(a) Orientador(a)

Thayse Patricia Fortes da Rosa
Thayse Patricia Fortes da Rosa - Estagiário(a)
Gustavo Eggert Boehs - Coord. Estágios do Curso - UFSC
Marcia Regina Battistella
Marcia Regina Battistella - Supervisor(a) no local de Estágio

2 Descrição das Atividades de Estágio

2.1 SUMÁRIO DE ATIVIDADES

Semana/Mês	Atividade desenvolvida
07/08	<ul style="list-style-type: none">• Escrita dos tópicos relacionados à arte no GDD (<i>Game Design Document</i>)• Design de personagens para jogo 2D Projeto – Bilro Rendeiro
14/08	<ul style="list-style-type: none">• Design de cenários e assets para jogo 2D Projeto – Bilro Rendeiro
21/08	<ul style="list-style-type: none">• Rig e animação de personagens para produzir sprites para jogo 2D Projeto – Bilro Rendeiro
28/08	<ul style="list-style-type: none">• Desenho de assets e props para cenário de jogo 2D Projeto – Bilro Rendeiro
04/09	<ul style="list-style-type: none">• Orçamento para inscrição Edital de Apoio às Culturas do Fundo Municipal de CULTURA 2018 Projeto – Bilro Rendeiro
11/09	<ul style="list-style-type: none">• Escrita e planejamento de GDD• Escrita Argumento Projeto – Lise
18/09	<ul style="list-style-type: none">• Pesquisa visual - Personagens e cenários Projeto – Lise
25/09	<ul style="list-style-type: none">• Concept art – Personagens e Cenário Projeto – Lise

02/10	<ul style="list-style-type: none"> • Concept art – Personagens e Cenários Projeto – Lise
09/10	<ul style="list-style-type: none"> • Rig e animação de Personagens (Protagonista) Projeto – Lise
16/10	<ul style="list-style-type: none"> • Rig e animação de Personagens (Goblins) Projeto – Lise
23/10	<ul style="list-style-type: none"> • Refazer sprites personagens Projeto – Rei Sustentável
30/10	<ul style="list-style-type: none"> • Produção de Props Projeto – Rei Sustentável
06/11	<ul style="list-style-type: none"> • Storyboard trailer do jogo para campanha de crowdfunding Projeto - Lise
13/11	<ul style="list-style-type: none"> • Storyboard trailer do jogo para campanha de crowdfunding Projeto - Lise
20/11	<ul style="list-style-type: none"> • Artes para mídias sociais Projeto – Lise • Arte para banner do Projeto Novos Talentos
27/11	<ul style="list-style-type: none"> • Briefing para público Projeto - Lise
04/12	

2.2 APRESENTAÇÃO DE CADA ATIVIDADE

2.2.1 Atividade 1

Nome da atividade: Escrita dos tópicos relacionados à arte no GDD (*Game Design Document*)

Briefing: Na última semana do mês de julho, o SC Games realizou um workshop de férias para alunos da rede escolar onde os mesmos teriam que produzir um jogo com o tema “Rendeiras”, desse evento saiu o jogo Bilro Rendeiro. Vendo o potencial de se produzir um jogo que homenageasse e trouxesse para o público de forma lúdica a cultura da renda de bilro, foi dado início ao projeto Bilro Rendeiro. O objetivo era produzir uma fase demonstrativa do jogo para apresentar no evento Renda-se a Moda que iria acontecer no dia 31 de agosto de 2018 no Mercado Público de Florianópolis. E também seria um projeto para tentar financiamento via Edital de Apoio às Culturas do Fundo Municipal de CULTURA 2018.

Público-alvo: Crianças de 09 a 12 anos de idade

Em reunião com a equipe de programação, foi discutido os aspectos gerais de mecânica, jogabilidade, argumento, número de personagens, props e assets necessários para o jogo. Após isso a equipe de arte se reuniu para pesquisar referências e começar a preencher os tópicos sobre a arte do jogo no *Game Design Document (GDD)*.

GDD é um documento que descreve todos os aspectos de um jogo, como a visão geral, ambientação e enredo, mecânica do jogo, aspecto visual, etc... É basicamente a espinha dorsal de todo o jogo onde se registra todos os pormenores do projeto e serve de guia para a equipe de desenvolvimento e pode ser alterado conforme a produção avança.

Game Concept: Bilro Rendeiro

Data previsão de entrega de uma demo jogável: 31/08/2018

Este documento pode ser editável por qualquer estagiário, qualquer sugestão de mudança, favor conversar com a equipe, e alterar no Game Concept

Referências:

<<http://observamoda.org/wp-content/uploads/2017/11/Cartilha-Me-Ensi-na-o-Fazer-Renda.pdf>> Olhem essa delícia de referência

1 - Visão Geral

O jogo começou com um workshop realizado pelo projeto. No primeiro dia deste workshop, uma rendeira chamada Maria e um professor de moda da UDESC vieram mostrar como funciona a renda de bilro.



Os alunos tiveram o desafio de criar um jogo sobre Renda de Bilro, com o pouco de experiência que tinham. Então surgiu o jogo Bilro Rendeiro, uma analogia ao Bilbo Bolseiro, personagem do Senhor dos Anéis.

Podemos resumir o jogo criado pelos alunos em uma frase: "Um jogo de plataforma 2D, onde você controla um boneco feito de renda chamado Bilro Rendeiro e precisa coletar os Bilros espalhados pelo mapa".

Figura 1 Página do GDD do Jogo Bilro Rendeiro

2.2.2 Atividade 2

Nome da atividade: Design de Personagens Projeto – Bilro Rendeiro

Briefing: Baseado nas referências visuais no GDD do jogo a atividade consistiu em desenvolver o design do personagem principal e jogável, Bilro Rendeiro, um boneco mágico que usa um manto feito de renda de bilro e que é a fonte de seus poderes. Da Bruxa, que seria o inimigo final da fase que invoca as facas, tesouras e cacos de vidro que são os inimigos que bloqueiam o caminho do Bilro até seu objetivo final

Público-alvo: Crianças de 09 à 12 anos de idade

Foi feita uma análise cuidadosa das referências visuais coletadas junto à equipe para a escrita do GDD e a leitura da descrição do personagem para se ter um ponto de partida para se desenvolver um conceito visual do personagem principal e dos inimigos.

Personagem 1 – Bilro Rendeiro: O personagem jogável deveria ser um boneco que usa um manto mágico feito de renda de bilro e que tem a missão de derrotar os cacos de vidro, facas e tesouras espalhados pelo cenário da fase até chegar na Bruxa Má. A ideia geral era criar um personagem de aparência simpática e valente que pudesse ser facilmente dividido em peças para ser animado com a técnica de animação cut out, com exceção do manto que poderia ser animado frame a frame.

Usando o Clip Studio Paint, um software de ilustração digital, foram feitos alguns estudos para o conceito do personagem. O conceito escolhido foi um boneco laranja, de cores saturadas que pudesse se destacar facilmente contra o cenário, usando um manto de renda de bilro predominantemente azul com detalhes coloridos e botas amarelas.

Após finalizar o conceito, foi feito um desenho de vista lateral para servir de base para a arte final para a produção dos sprites. Os sprites foram feitos no Toon Boom Harmony, um software de animação vetorial onde o personagem deveria ser desenhado por partes em camadas separadas

para ser rigado futuramente. Por se tratar de um jogo clássico de plataforma, só foi necessário desenhar uma única vista, a lateral que seria espelhada conforme a direção que o personagem fosse se mover.



Figura 2 Esboço Bilro Rendeiro - Conceito final



Figura 3 Bilro Rendeiro - Estudo de cores

Personagem 2 – Bruxa Má

Bruxas são uma parte importante do folclore da Ilha de Florianópolis, então foi decidido que a inimiga final do protagonista nas fases seria uma bruxa cujo objetivo seria roubar o manto mágico de renda de Bilro do personagem. Assim como com o protagonista, foi feita uma pesquisa visual para se ter uma base do que deveria ser o conceito da personagem. Após alguns estudos um dos conceitos foi escolhido e a partir desse, foi desenhado uma vista lateral para servir de base para o desenho vetorial no software de animação.

O conceito escolhido foi uma personagem de cabelo curto e arrepiado, usando um chapéu e vestido de bruxa comum no imaginário popular para que pudesse ser facilmente identificada pelas crianças.

Também, como o primeiro personagem, a Bruxa foi desenhada em partes separadas por camadas para ser rigada. Todo o corpo da personagem seria animado com técnica cutout com exceção do cabelo que seria animado frame a frame.



Figura 4 Conceito final e colorido da Bruxa Má

Personagem 3 – Inimigos da fase

Os inimigos da fase deveriam ser personagens baseados em objetos cortantes, que poderiam “cortar” renda de bilro. No caso seriam cacos de vidro, facas e tesouras.

Comparado com os dois personagens anteriores, o desenho seria bastante simples, uma vez que não haveria a necessidade de animar sprites para esses. O movimento dos inimigos seria programado dentro da Unity, o motor de jogos usado para esse projeto, pelo artista técnico que é o responsável por implementar as artes no jogo.

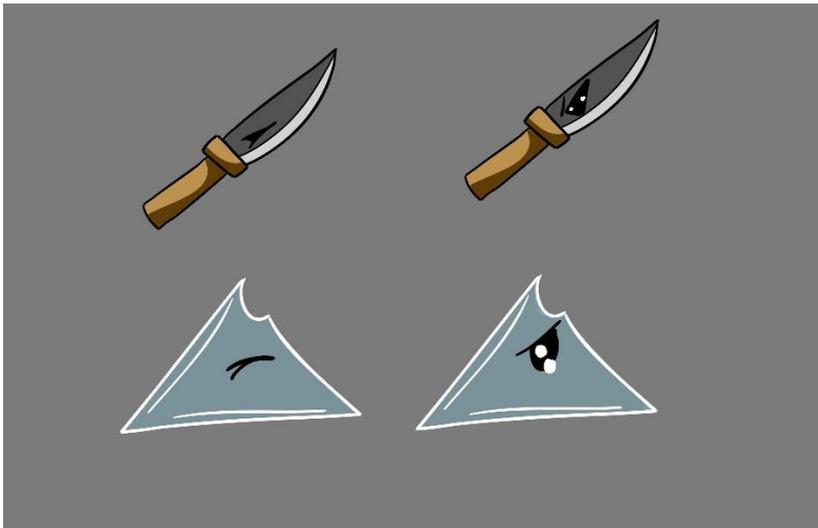


Figura 5 Sprites dos inimigos Caco de Vidro e Faca

2.2.3 Atividade 3

Nome da atividade: Design de cenários e assets para jogo 2D

Briefing: Baseado nas referências visuais no GDD do jogo a atividade consistiu em desenvolver o design do cenário onde se passaria a fase. Foi decidido que o jogo se passaria em uma floresta com várias plataformas por onde o personagem iria se deslocar para chegar ao objetivo final e derrotar a bruxa.

Público-alvo: Crianças de 09 à 12 anos de idade

Foi feita uma análise cuidadosa das referências visuais coletadas junto à equipe para a escrita do GDD e a leitura da descrição da ambientação e do level design para se ter um ponto de partida para se desenvolver um conceito visual do plano de fundo, das plataformas e dos objetos necessários para compor o cenário da fase.

Todas as ilustrações foram feitas no Clip Studio Paint, um software de ilustração digital. O plano de fundo foi produzido em um arquivo de imagem maior que ocuparia todo o espaço das telas do jogo e seria usado com um filtro de desfoque para dar maior destaque às plataformas e outros itens interativos da fase.

Quanto as plataformas, esses foram desenhados no mesmo software e salvos em arquivos separados no formato .png para que pudessem ser distribuídos pela fase conforme o level design decidido para o jogo.



Figura 6 Plataformas usadas no jogo



Figura 7 Tela do jogo mostrando a composição das plataformas no cenário

2.2.4 Atividade 4

Nome da atividade: Rig e animação de personagens para produzir sprites para jogo 2D

Briefing: Com base no desenho de referência, os personagens foram desenhados com cada parte do corpo em uma camada separada. A partir disso foi possível fazer o rig do personagem.

Público-alvo: Crianças de 09 a 12 anos

Rig é basicamente um elemento usado na animação onde o personagem previamente desenhado em camadas, recebe um “esqueleto” onde cada “osso” corresponde a uma parte do corpo e acessórios do personagem e estes são organizados de forma hierárquica para assim simular o movimento de um esqueleto real. Então para os dois personagens que são animados no jogo, foi feito um rig para cada, uma vez que eles só apareceriam no jogo em vista lateral.

2.2.5 Atividade 5

Nome da atividade: Desenho de assets e props para cenário de jogo 2D

Briefing: Além das plataformas, foram necessários alguns itens adicionais no cenário que serviriam de barreiras para direcionar o jogador para o caminho desejado pelo level designer da fase.

Público-alvo: Crianças de 09 a 12 anos

Da mesma forma que as plataformas, os assets e props do cenário foram desenhados no software de ilustração e salvos no formato .png para serem espalhados pelo cenário e assim compor a fase do jogo .



2.2.6 Atividade 6

Nome da atividade: Orçamento para inscrição Edital de Apoio às Culturas do Fundo Municipal de Cultura 2018

Briefing: Com a fase demonstrativa terminada, foi necessário escrever a inscrição do projeto Bilro Rendeiro no edital de Apoio às Culturas do Fundo Municipal de Cultura 2018. Dentre os tópicos necessários a serem abrangido na inscrição havia o orçamento do projeto completo.

Público-alvo: Banca de avaliadores do Fundo Municipal de Cultura

Uma parte importante e comum a maioria dos projetos que são financiados via algum edital é o seu orçamento. O jogo Bilro Rendeiro estava concorrendo a uma verba de R\$ 20.000,00 e para fins de inscrição e futura prestação de contas, foi necessária a criação de uma tabela contendo todos os gastos previstos para o projeto.

Item	Preço unitario	Quantidade	Total					
								Total projeto
								\$ 19.833,29
Canetas nanquim	\$ 15,00	4	\$ 60,00					
Lapis grafite	\$ 7,00	5	\$ 35,00					
Bloco papel canson 120g/m² A4	\$ 9,90	3	\$ 29,70					
Caixa Lapis de Cor Faber Castell 36 cores	\$ 30,00	1	\$ 30,00					
Marcador Quadro Branco	\$ 5,39	5	\$ 26,95					
Bloco Post it	\$ 15,90	10	\$ 159,00					
Resma de folhas A4	\$ 35,90	1	\$ 35,90					
Licença mensal adobe creative cloud estudantes	\$ 71,00	4	\$ 284,00					
Licença mensal Toonboom Harmony Advanced Student	\$ 25,00	4	\$ 100,00					
			\$ -					
Camisetas	\$ 15,00	20	\$ 300,00					
Taxa Publicação Google Play	\$ 100,00	1	\$ 100,00					
			\$ -					
		1	\$ -					
Rendeira para evento lançamento	\$ 60,00	3	\$ 180,00					
Banners	\$ 100,00	2	\$ 200,00					
Flyers (2500)	\$ 200,00	1	\$ 200,00					
Aluguel TV 50 polegadas para evento lançamento	\$ 270,00	1	\$ 270,00					
Aluguel Computador para playtest no lançamento	\$ 70,00	1	\$ 70,00					
Aluguel controle xbox			\$ -					
Programador (mensal)	\$ 850,00	4	\$ 3.400,00					
Programador (mensal)	\$ 850,00	4	\$ 3.400,00					
Animador (mensal)	\$ 850,00	4	\$ 3.400,00					
Game designer (mensal)	\$ 850,00	4	\$ 3.400,00					
Designer de Fase (mensal)	\$ 850,00	4	\$ 3.400,00					
Coordenação Pedagógica	\$ -		\$ -					
Pesquisador	\$ -	0	\$ -					
Rendeira Consultoria	\$ 60,00	2	\$ 120,00					
Linha Clea	\$ 3,99	6	\$ 23,94					
Alimentação equipe	\$ 150,00	4	\$ 600,00					
Alfinete	\$ 4,40	2	\$ 8,80					

Figura 8 Tabela de orçamento projeto Bilro Rendeiro

2.2.7 Atividade 7

Nome da atividade: Escrita e planejamento de GDD - Projeto: Lise

Briefing: Uma vez que o edital do FCC para o Projeto Bilro Rendeiro só teria retorno no final do ano, os estagiários foram estimulados a se organizar como uma equipe de um estúdio de jogos e planejar um jogo para o Mercado.

Após algumas reuniões se deu início a um projeto de jogo 2D no estilo RPG com elementos de Sobrevivência onde o jogador controla um personagem que explora um mundo medieval pós apocalíptico dominado por dragões.

Público-alvo: Jovens-adultos de 18 a 25 anos

A primeira parte da escrita do GDD (*Game Design Document*) consistiu em discutir os aspectos gerais do jogo, a mecânica, personagens e ambientação.

Durante os encontros semanais para discutir o projeto, todos os estagiários receberam visitas de consultores de empreendedorismo que apresentaram os passos necessários para consolidar um empreendimento e sua adaptação para o Mercado de Jogos Digitais. Durante esse período também houveram visitas pontuais de outros profissionais relacionados, como contadores, marqueteiros, entre outros.

2.2.8 Atividade 8

Nome da atividade: Escrita Argumento – Projeto: Lise

Briefing: Com os aspectos básicos da mecânica do jogo decidido, era necessário começar a estruturar a história do jogo em si, qual o objetivo do protagonista, como funcionaria a sociedade do mundo e as relações entre espécies.

Público-alvo: Jovens-adultos de 18 a 25 anos

- 2.1.2. **Estrutura da Missão**
 - 2.1.3. **Objetivos**
 - 2.2. **Mecânica**
 - 2.2.1. **Física**

Lama, água - Causa lentidão
 - 2.2.2. **Movimentação**

8 direções, rolamento e corrida
 - 2.2.3. **Objetos**

Armas, poções, comida, runa, equipamento
 - 2.2.4. **Combate**

Em tempo real
 - 2.2.5. **Sistemas**
 - **Fome** - Quando pouca o personagem fica mais lento com maior CD entre ataques e quando esteve no mínimo o personagem desmaia.
 - **Sede** - O personagem vai sofrendo dano conforme o tempo e com nível alto ele não consegue correr ou rolar.
 - **Adrenalina** - Quando o player está nesse modo, o player não desmaia de fome (ou vai aumentando uma barra de especial para que ele possa soltar quando estiver cheia)
-
- 2.3. **Fluxo de Tela**
 - 2.3.1. **Mapa de Telas**

Menu principal, opções, jogo, game over, créditos, instruções
 - 2.3.2. **Descrição de Telas**
 - 2.3.2.1. **Tela Principal**

Tela inicial com botões para jogar, opções e instruções

Figura 9 Página do GDD do Projeto Lise

2.2.9 Atividade 9

Nome da atividade: Escrita dos tópicos relacionados à arte no GDD –

Projeto: Lise

Briefing: Após decidir as mecânicas principais e argumento do jogo, o passo seguinte foi começar a trabalhar nos conceitos visuais do jogo e sua interface.

Público-alvo: Jovens-adultos de 18 a 25 anos

Foi discutido uma ideia de geral de como o jogo deveria parecer visualmente e esses tópicos foram acrescentados no GDD

2.2.10 Atividade 10

Nome da atividade: Pesquisa visual - Personagens e cenário – Projeto: Lise

Briefing: Com uma ideia geral de como o jogo deveria parecer, começou uma pesquisa sobre jogos que serviriam de referência tanto no quesito visual quanto no de animação.

Público-alvo: Jovens-adultos de 18 a 25 anos

Foram feitas diversas pesquisas sobre jogos com temáticas semelhantes ao projeto Lise. Com isso foram organizados painéis semânticos tanto dos personagens quanto do jogo como um todo. A ideia era se criar um jogo com uma perspectiva chamada de “Perspectiva Pokemon” por ter sido consagrada nos jogos dessa franquia com um mood mais sombrio e triste, condizente com um mundo devastado.

2.2.11 Atividade 11

Nome da atividade: Concept art de Personagens e Cenário – Projeto: Lise

Briefing: Com base na pesquisa visual feita anteriormente o objetivo era começar a fazer estudos de arte conceitual tanto dos personagens principais quanto do cenário usado para a primeira parte do jogo.

Público-alvo: Jovens-adultos de 18 a 25 anos

A partir do que foi decidido nas reuniões de pesquisa visual e no que foi documentado no GDD, foram feitos estudos de arte conceitual em um software de ilustração digital para que se fosse decidido o conceito final do protagonista do jogo e dos inimigos básicos, os goblins.

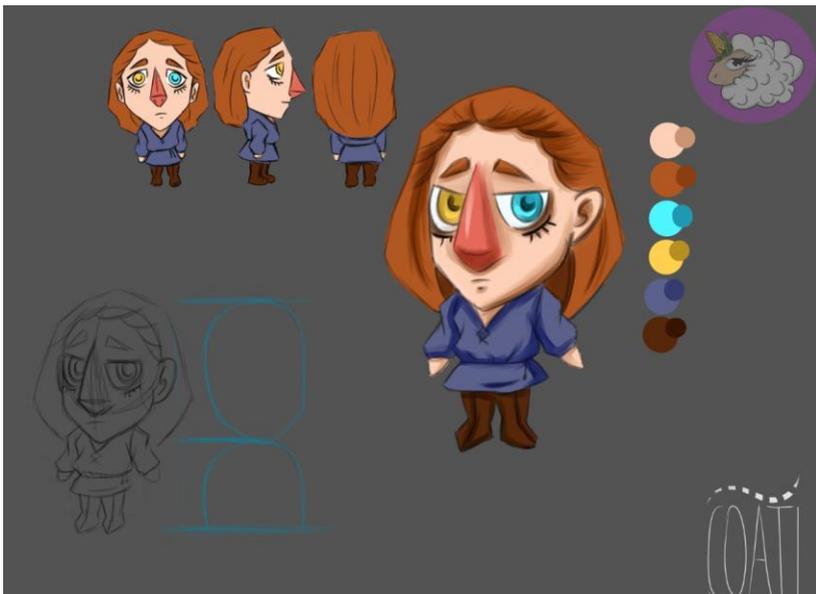


Figura 10 Exemplo de concept descartado do protagonista



Figura 11 Concept final para fase demonstrativa

2.2.12 Atividade 12

Nome da atividade: Rig e animação de Personagem protagonista –
Projeto: Lise

Briefing: Com base no desenho de referência, os personagens foram desenhados com cada parte do corpo em uma camada separada. A partir disso foi possível fazer o rig do personagem.

Público-alvo: Jovens-adultos de 18 a 25 anos

Rig é basicamente um elemento usado na animação onde o personagem previamente desenhado em camadas, recebe um “esqueleto” onde cada “osso” corresponde a uma parte do corpo e acessórios do personagem e estes são organizados de forma hierárquica para assim simular o movimento de um esqueleto real. para o personagem que é animado no jogo, foi feito 3 rigs para cada vista, frontal, lateral e costas

Os sprites finais não podem ser mostrados antes do lançamento da campanha

2.2.13 Atividade 13

Nome da atividade: Rig e animação de Personagem goblin – Projeto: Lise

Briefing: Com base no desenho de referência, os personagens foram desenhados com cada parte do corpo em uma camada separada. A partir disso foi possível fazer o rig do personagem.

Público-alvo: Jovens-adultos de 18 a 25 anos

Rig é basicamente um elemento usado na animação onde o personagem previamente desenhado em camadas, recebe um “esqueleto” onde cada “osso” corresponde a uma parte do corpo e acessórios do personagem e estes são organizados de forma hierárquica para assim simular o movimento de um esqueleto real. para o personagem que é animado no jogo, foi feito 3 rigs para cada vista, frontal, lateral e costas

Os sprites finais não podem ser mostrados antes do lançamento da campanha

2.2.14 Atividade 14

Nome da atividade: Refazer sprites de personagens para jogo 2D –

Projeto: Rei Sustentável

Briefing: Nos dias 14 e 15 de Dezembro de 2018 haverá um evento de sustentabilidade, com isso foi decidido relançar um jogo antigo do SC Games que servia para conscientizar sobre o descarte correto dos resíduos

Público-alvo: Crianças em idade escolar

A partir dos desenhos antigos feitos pelos alunos, foram redesenhados as sprites dos personagens no Clip Studio Paint, um software de ilustração digital. Não foi necessário nenhuma animação, todos os movimentos seriam feitos dentro da Unity, o motor de jogos utilizado.

Como o projeto ainda não foi lançado oficialmente, não foi possível divulgar as imagens

2.2.15 Atividade 15

Nome da atividade: Refazer props para jogo 2D – Projeto: Rei Sustentável

Briefing: : Nos dias 14 e 15 de Dezembro de 2018 haverá um evento de sustentabilidade, com isso foi decidido relançar um jogo antigo do SC Games que servia para conscientizar sobre o descarte correto dos resíduos

Público-alvo: Crianças em idade escolar

A partir dos desenhos antigos feitos pelos alunos e em uma nova pesquisa feita por uma especialista em descarte de resíduos, os props foram redesenhados no Clip Studio Paint, um software de ilustração digital. Não foi necessário nenhuma animação, todos os movimentos seriam feitos dentro da Unity, o motor de jogos utilizado.

Como o projeto ainda não foi lançado oficialmente, não foi possível divulgar as imagens

2.2.16 Atividade 16

Nome da atividade: Storyboard trailer do jogo para campanha de crowdfunding - Projeto: Lise

Briefing: Vendo o potencial mercadológico do jogo, a equipe decidiu preparar uma campanha de financiamento coletivo (crowdfunding) e uma das atividades desse projeto seria um trailer para divulgar a campanha.

Público-alvo: Jovens-adultos de 18 a 25 anos

Para o trailer, foi escrito um breve roteiro sobre o que seria interessante acrescentar no vídeo para resumir o conceito do jogo. Com uma lista de cenas, foi feito um storyboard usando um software específico para esse tipo de atividade chamado Storyboarder.

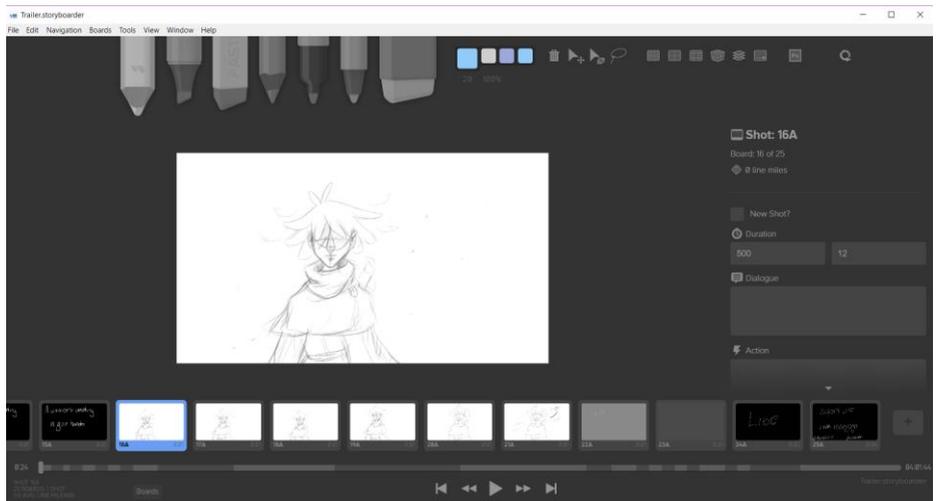


Figura 12 Interface do Storyboarder com quadro do Storyboard do trailer

2.2.17 Atividade 17

Nome da atividade: Artes para mídias sociais – Projeto: Lise

Briefing: Vendo o potencial mercadológico do jogo, a equipe decidiu preparar uma campanha de financiamento coletivo (crowdfunding) e uma das atividades desse projeto seria criar algumas ilustrações para serem publicadas nas redes sociais

Público-alvo: Jovens-adultos de 18 a 25 anos

Uma série de ilustrações conceituais foram produzidas para serem divulgadas nas redes sociais a fim de atrair engajamento do público e formar uma base de seguidores que poderiam ser convertidos em futuros investidores para o jogo Lise.



Figura 13 Ilustração promocional para jogo Lise

2.2.18 Atividade 18

Nome da atividade: Arte para banner do Projeto Novos Talentos

Briefing: Havia a necessidade de atualizar o banner usado pelo projeto em alguns eventos, uma vez que houve alteração nos apoiadores e seria necessária uma renovação no material de divulgação do SC games

Público-alvo: Crianças e adolescentes a partir de 09 anos com interesse em cursos de jogos digitais.

O Projeto Novos Talentos – SC Games tem uma mascote, o robô samurai R2D3. Ainda pouco usado nos materiais de divulgação do projeto, era interessante usar sua imagem no novo banner. Uma ilustração onde o personagem convoca novos alunos foi feita em um software de ilustração.

Projeto Novos Talentos SC GAMES

INVESTIR EM GAMES
NÃO É MAIS UMA AVENTURA
EM SANTA CATARINA
É UM GRANDE NEGÓCIO

JUNTE-SE A NÓS!



Figura 14 Banner Projeto Novos Talentos - SC Games



Figura 15 Equipe Projeto junto com Banner no evento Game Day do SENAI

2.2.19 Atividade 19

Nome da atividade: Pitching para público – Projeto: Lise

Briefing: Vendo o potencial mercadológico do jogo, a equipe decidiu preparar uma campanha de financiamento coletivo (crowdfunding) e uma das atividades desse projeto seria criar um pitching para divulgar o projeto em eventos e similares

Público-alvo: Potenciais clientes e interessados em investir no jogo

O pitching seria basicamente uma apresentação de slides onde seria apresentado o conceito geral do jogo, as artes conceituais, a mecânica e a equipe envolvida no projeto.



Figura 16 Capa pitching para projeto Lise

3 AVALIAÇÃO DO ESTÁGIO

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

Bastante satisfatória. O ambiente é agradável e a equipe bastante aberta para a troca de conhecimento.

As atividades realizadas deram a oportunidade experimentar todos os passos da produção artística de um jogo, desde o escopo inicial até a publicação do produto final.

Foi dado todo o suporte e liberdade criativa dentro dos projetos para a equipe de desenvolvedores o que ajudou a exercitar e desenvolver o espírito de trabalho em equipe.

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

Positivos:

- Equipe habilidosa e criativa bastante aberta a cooperação e trocas sem se prender por nenhum senso de hierarquia no que tange a apresentação de novas propostas e melhorias para o Projeto.
- Liberdade de transitar entre os diferentes pontos da produção de jogos digitais.
- Possibilidade de realizar trabalhos mais experimentais sem se preocupar exclusivamente com a viabilidade de mercado.
- Oportunidade de networking e cooperação com profissionais e pesquisadores de diversos locais.

Negativos

- Equipamentos fornecidos ultrapassados, sendo necessário usar computadores e softwares próprios para atividades mais complexas.

3.3 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 compreende boa parte dos conhecimentos necessários para a prática das atividades desenvolvidas no estágio. Especialmente em relação ao design de personagens, ilustração de cenários, montagem e manipulação de imagens, princípios de animação e animação tradicional e cutout 2D.

As divergências são em relação a adaptação das técnicas para uso em jogos digitais e uso de softwares como Toonboom Harmony que não se tem muito acesso pelo curso, sendo necessário estudos externos para melhor aplicação das técnicas de animação e ilustração.

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

Os aspectos que o estágio contribuiu para minha formação são os seguintes:

- Noções de estruturação e organização das etapas de produção de um jogo digital
- Adaptação e aplicação dos conhecimentos de animação em personagens jogáveis e interativos com o jogador.
- Melhoria geral nas habilidades de desenho e ilustração e como aplica-las em jogos

- Noções gerais de estrutura de empresa e como adapta-la para a ideia de um estúdio de jogos.
- Formas de captar financiamento para execução de projetos como escrita de editais e campanhas de financiamento coletivo.

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

Diversas atividades exigiram conhecimentos adquiridos durante o curso, tais como Narrativa e Linguagem visual, Roteiro, Teoria da Cor, Teoria da Forma e Semiótica para desenvolvimento das atividades de pré-produção. E Ilustração Digital, Montagem e Manipulação de Imagens e Desenho Aplicado para o desenvolvimento das atividades de produção. Além das matérias de Projeto cujas técnicas aprendidas foram necessárias para a organização de todas as atividades e estipulação de prazos.

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

Em geral houve uma falha nos conhecimentos de softwares específicos usados no mercado. E nas diferenças na produção de animações e arte em geral para cinema e televisão em relação as produzidas para jogos. E conhecimento geral sobre legislação do audiovisual.

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

Com certeza minha nota seria 10, o projeto contribuiu muito para minha formação e amadurecimento tanto profissional quanto pessoal. Por ser um projeto voltado para o ensino e pesquisa, tive contatos com várias empresas da área de jogos, animação e entretenimento, o que gerou um aprendizado que ultrapassou e muito os limites do SC Games e do CIASC em si. Com certeza o Projeto Novos Talentos deve ser reconhecido como um valioso campo de estágio para os alunos do curso de Animação.

Carta de Avaliação de Estágio - Professor Orientador/Avaliador

Estagiário: TAYSE PATRÍCIA FORTES DA ROSA

Nome do Prof. Orientador/Avaliador: FABIO ANDALÓ

E-mail do Prof. Orientador/Avaliador: FABIO.VOLCAN@UFSC.BR

Data da entrega do Relatório para a avaliação: 26/11/2018

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: FLORIANÓPOLIS, Data: 03/12/2018

FLC

Assinatura do Prof. Orientador de Estágio Obrigatório

Carta de Avaliação de Estágio - Supervisor / Empresa Concedente

Nome da Empresa Concedente: Centro de Informática e Animação de SC
 Estagiário: Thays Patricia Fortes da Rosa
 Área do Estágio: Artes e Animação para Jogos
 Período de realização do estágio: 07/10/2018 - 06/12/2018
 Supervisor de Estágio: Wáclis Regino Balthazotto
 Contato do Supervisor de Estágio (fone/e-mail): 018-999989224 3664.1593

1. Iniciativa e auto-determinação: proposta e/ou apresentação de ações independentes de solicitações:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
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
3. Criatividade: capacidade de sugerir, projetar e executar modificações ou novas propostas:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4. Dinamismo: Agilidade frente às situações apresentadas:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5. Resiliência: Capacidade de adequar o comportamento/conduta a circunstâncias adversas ou mudanças:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
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
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
8. Cooperação: pré-disposição à colaborar com a equipe na resolução de tarefas:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
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
10. resultado: rendimento apresentado em relação às atividades solicitadas ao desenvolvimento:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Média	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Outras Considerações:

A aluna é proativa e responde além das expectativas de trabalho excelente!!