



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**

**RELATÓRIO FINAL
DE ESTÁGIO CURRICULAR**

DESIGN

Alessandra Gabriela Baptistella
I Do Code
18/03/2019 - 12/07/2019

1.1 IDENTIFICAÇÃO DO ESTAGIÁRIO

Nome: Alessandra Gabriela Baptistella

Matrícula: 15201586

Habilitação: Design

E-mail: baptistella.alessandra@gmail.com

Telefone: (49) 9 9942-6908

1.2 DADOS DO ESTÁGIO

Concedente: I Do code - Z Tech Solutions LTDA ME;

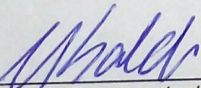
Período Previsto: 18/03/2019 à 12/07/2019;

Período referente a este relatório: 19/03/2019 à 28/07/2019;

Supervisor/Preceptor: Leonardo Flores Zambaldi;

Jornada Semanal/Horário: 30h semanais;

Assinatura da concedente (ou representante):



Leonardo Flores Zambaldi - Representante na CONCEDENTE e
Supervisor(a) no local de Estágio

RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO CURRICULAR

BLOCO 1

1.3 PROGRAMA DE ATIVIDADES

Objetivo do estágio: Colocar em prática os conhecimentos adquiridos ao longo da formação acadêmica, além de proporcionar o entendimento da posição da profissão de designer dentro do mercado de trabalho. Ademais, visa a aquisição de novos conhecimentos e aptidões por meio da prática, trazendo a percepção e novas metodologias oriundas dos saberes práticos e teóricos experienciados na academia, além mostrar o valor do design através do bom exercício das atividades, trazendo estudos, metodologia e embasamento teórico para os projetos.

Objeto(s) do estágio: Desenvolvimento de materiais gráficos;

Programa de atividades (PAE): Gerenciar mídias sociais, desenvolver habilidades relacionadas a criação, desenvolvimento de conteúdo para planejamento de marketing. Criar peças gráficas no geral.

1.4 SITUAÇÃO ENCONTRADA

Resumo da situação da empresa em relação ao Design: Resumo da situação da empresa em relação ao Design: Por ser uma escola de programação e tecnologia o foco da I Do Code sempre foi mais em aprimorar o produto (aulas de educação tecnológica) do que a comunicação visual da empresa num modo geral. Até o momento de iniciar o estágio, a empresa não havia tido designers como colaboradores, cabendo então toda a parte de concepção da marca, peças publicitárias, redes sociais e demais formas de comunicação visual realizadas por pessoas que não são da área. Apesar disso, ao me efetivar no ambiente, encontrei uma identidade visual bem estruturada, com manual de marca e aplicações (ícones e padrões, tipografia institucional, versões de marca, etc). Também vi um interesse e valorização do espaço pela área, sendo que fui sempre muito incentivada a trazer ideias e implementar novas soluções. Uma parte muito interessante da relação que a empresa tem com o Design é que lá este não é visto apenas como operacional, e sim como algo que pode ser inserido dentro da estrutura da empresa e que pode auxiliar em muitos aspectos. Um ponto interessante de ressaltar é que pude trazer alguns processos de Design e metodologias para dentro da empresa, onde consegui contribuir com alguns pontos para aprimoramento de processos e projetos.

O que foi abordado no estágio: Planejamento, organização e criação de conteúdo para redes sociais, criação de materiais para mídia externa (impressos), criação

de materiais gráficos para uso interno da empresa, templates;

Atuação na área gráfica: Desenvolvimento de artes para redes sociais, criação de impressos;

Atuação na área informatizada (mídias): Os principais softwares utilizados foram Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.

1.5 ESTRUTURA PARA REALIZAÇÃO DO ESTÁGIO

Infra-estrutura física disponibilizada: A empresa possui sede própria, localizada no bairro Santa Mônica, onde é disponibilizado para trabalho três salas equipadas com computadores e periféricos. Duas salas são de uso comum onde os colaboradores dividem espaço, outra tem uso mais específico para reuniões. Mesmo com a empresa disponibilizando computadores, optei por utilizar o meu computador de uso pessoal.

A localização do Design na estrutura organizacional da empresa: A I Do Code é uma escola de programação e tecnologia para crianças e adolescentes, porém funciona com uma estrutura de empresa. Dessa forma, é dividida em diversos setores, e o setor que tem a participação mais ativa de Design é o de Marketing. Apesar disso, o Design é visto dentro da empresa como algo maior que atuação na área gráfica, podendo atuar na parte estrutural e no auxílio de processos. Sendo assim, foi possível apresentar projetos que se estenderam à outros setores, como comercial e customer success.

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

Data do início do estágio: 18/03/2019;

Data de encerramento do estágio: 12/07/2019;

Carga horária diária: 6h;

Horário diário do estágio (entrada e saída): 08h - 15h.

1.6 ORIENTADOR DO ESTAGIÁRIO

Nome: Marília Matos Gonçalves

Formação e cargo: Coordenadora e Professora do Curso de Design do Departamento de Expressão Gráfica EGR da UFSC.

Contatos (telefone/e-mail): marilinhamt@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 2014436

O(A) Z Tech Solutions LTDA - ME, CNPJ 13.870.351/0001-03, doravante denominado(a) **CONCEDENTE** representado(a) pelo(a) sr(a) **Leonardo Flores Zambaldi**, a Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC, CNPJ 83.899.526/0001-82, representada pelo(a) Coordenador(a) de Estágios do Curso, Prof.(a) **Luciano Patrício Souza de Castro**, e o(a) estagiário(a) **Alessandra Gabriela Baptistella**, CPF 104.349.999-70, telefone (49) 3644-4249, e-mail baptistella.alessandra@gmail.com, regularmente matriculado(a) sob número 15201586 no Curso de Design 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** e a **UFSC em 16/03/2016** e vinculado à disciplina EGR7198- Estágio (360h/a)
- Art. 2º:** O(A) Prof.(a) **Marília Matos Gonçalves**, da área a ser desenvolvida no estágio, atuará como orientador(a) para acompanhar e avaliar o cumprimento do Programa de Atividades de Estágio (PAE), definido em conformidade com a área de formação do(a) estagiário(a).
- Art. 3º:** A jornada semanal de atividades será de **30.00 horas (com no máximo 6.00 horas diárias)**, a ser desenvolvida na **CONCEDENTE**, no(a) **Marketing e design**, de **18/03/2019** a **12/07/2019**, respeitando-se horários de obrigações acadêmicas do estagiário e tendo como supervisor(a) o(a) **Leonardo Flores Zambaldi** (CPF **078.056.039-60**).
- Art. 4º:** O(A) estagiário(a), durante a vigência do estágio, estará segurado(a) contra acidentes pessoais pela apólice Nº **0000997** da seguradora **Gente Seguradora S.A.** (CNPJ **90.180.605/0001-02**).
- Art. 5º:** O estagiário(a) deverá elaborar relatório, conforme descrito no Projeto Pedagógico do Curso, devidamente aprovado e assinado pelas partes envolvidas.
- Art. 6º:** O estagiário deverá informar a unidade concedente em caso de abandono do curso.
- Art. 7º:** O estágio poderá ser rescindido a qualquer tempo por meio de Termo de Rescisão, observado o recesso do qual trata o artigo 9º deste TCE.
- Art. 8º:** O(A) **CONCEDENTE** pagará mensalmente ao(a) estagiário(a): Bolsa de **R\$ 600,00** e mensalmente o auxílio transporte de **R\$ 200,00**.
- 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 **4 vias de igual teor**.

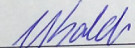
PROGRAMA DE ATIVIDADES DE ESTÁGIO (PAE) do TCE Nº 2014436

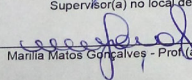
Durante a vigência do TCE, o(a) estudante desenvolverá as seguintes atividades:

Gerenciar mídias sociais, desenvolver habilidades relacionadas a criação, desenvolvimento de conteúdo para planejamento de Marketing. Criar peças gráficas no geral!

Local e Data:

Florianópolis, 19 de março de 2019

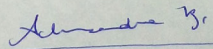

Leonardo Flores Zambaldi - Representante na CONCEDENTE e Supervisor(a) no local de Estágio


Marília Matos Gonçalves - Prof.(a) Orientador(a)

Luciano Patrício Souza de Castro - Coord. Estágios do Curso - UFSC


Alessandra Gabriela Baptistella - Estagiário(a)

Prof. Luciano Patrício Souza de Castro, Dr.
Coordenador de Estágios em Design
CCE/UFSC
Portaria nº 005/2018/CCE


Alessandra Gabriela Baptistella

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
Semana 1	Introdução ao ambiente da empresa, apresentação de processos, meios de comunicação internos e softwares para organização. Entendimento da cultura empresarial, valores, metodologia e conhecimento mais aprofundado sobre o produto.
Semana 2	Criação de novo padrão de arte para instagram Criação de série de posts - semestres da I Do Code
Semana 3	Projeto redesign employer branding: Redesign de PDF informativo sobre vagas Arte para divulgação de vagas - linkedin e facebook Fotografia institucional para criação de banco de imagens da empresa
Semana 4	Criação de planilhas de gestão de conteúdo Arte para mousepad Arte para instagram - turma kids e teens Arte para série de posts - “Quem foi?”
Semana 5	Arte para série de posts - “como funcionam as aulas na I Do Code?” Arte para série de posts - Valores da I Do Code
Semana 6	Arte e legenda para série de posts - “texto do blog” Levantamento de referências para nova adesivagem da unidade

Semana 7	Arte e legenda de post - Technovation Criação de plano de ação (modelo “OKR” adotado pela empresa como planejamento estratégico)
Semana 8	Arte para divulgação de palestra Criação de plano de ação (modelo “OKR” adotado pela empresa como planejamento estratégico) Arte e legenda para post - notícias sobre tecnologia e futuro
Semana 9	Arte para adesivagem da unidade Ajuste de relatórios de análise de alcance do instagram Arte para série de posts - “Quem foi?” Redesign de slide padrão da empresa
Semana 10	Criação de folder voltado para employer branding Arte para banners - evento CONCEJ Estudo de canais de divulgação da marca e possíveis estratégias
Semana 11	Arte e legenda para série de posts - “Metodologia I Do Code” Arte para série de posts - “parcerias institucionais” Arte e legenda de postagens diversas com foco em conteúdo rico
Semana 12	Arte para série de posts - “parcerias colégios” Organização de metodologia de projeto para construção de novas personas e ICP da empresa Arte para convite de apresentação final de projetos Redesign slides de apresentação de projetos Arte e legenda para post - Startup Weekend Youth
Semana 13	Criação de arte e legenda de posts para o mês de julho Estudo aprofundado de metodologia de definição de ICP (Ideal Costumer Profile)
Semana 14	Criação de arte e legenda de posts para o mês de julho Arte para copo brinde
Semana 15	Organização de material e atividades para eventos Participação no evento Startup Weekend Youth

2.2 APRESENTAÇÃO DE CADA AÇÃO

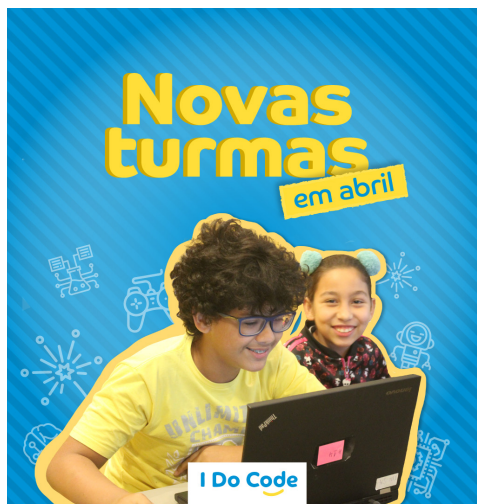
a) AÇÃO 1:

Novo padrão de arte para Instagram e Facebook

Briefing: A proposta deste projeto era revitalizar as artes da empresa, principalmente do Instagram. Até o momento, o foco das publicações eram fotos próprias, apenas com a logo da empresa no canto. Para esse novo padrão, propus o uso mais acentuado das cores da marca, bem como se aproveitar de tendências visuais do momento (formas geométricas, recortes, mistura de tipografias, degradê e imagens em duotone). A ideia era trazer posts de impacto visual, que remetesse a proposta da escola e a faixa etária do público que atende (7 a 17 anos), mas que trouxesse um ar mais jovial e menos infantil, visto que por mais que exista um público infantil, esse grupo já possui um senso estético e referências do mundo adolescente. Para essa primeira leva de artes, o foco foi em trazer postagens informativas, como abertura de novas turmas e quais os públicos que atende.

Público-alvo: Mulheres de 25 a 45 anos, que possuem filhos com idade entre 7 a 17 anos, classe A e B, envolvidas com tendências e usuárias assíduas de redes sociais. Buscam saber de novidades por meio das redes (principalmente Instagram) e são influenciadas pela nova leva de “blogueiras influencers”. Também entram nesse público-alvo homens de 30 a 50 anos, com filho na mesma faixa etária, com envolvimento no meio nerd/geek ou na área de tecnologia.





Artes desenvolvidas para instagram com foco em informar sobre abertura de novas turmas e oferta de aula experimental gratuita. As imagens utilizadas foram usadas do próprio banco de imagens da empresa.

b) AÇÃO 2:

Campanha voltada para Employer Branding

Briefing: Esse projeto foi uma solicitação da área de talentos da empresa, onde o objetivo era um redesign das artes de divulgação de vagas bem como de materiais informativos sobre os requisitos, benefícios e funções da vaga. As artes antigas acompanhavam o padrão visual adotado para a comunicação geral da empresa (ícones infantis e de traço simples, cores primárias, formas básicas), o que não condizia com o objetivo, que é chamar atenção para novos colaboradores. Para isso, foram definidos conceitos como profissionalismo, tecnologia e passar imagem de uma empresa jovem e atualizada. Também foi necessário fazer fotos dos colaboradores pensando nesse material de divulgação.

Público-alvo: Jovens universitários em busca de estágio curricular, pessoas no geral na faixa de 20 a 35 anos em busca de novas oportunidades de trabalho, que já tem alguma referência de startups/empresas de tecnologia no geral.





Venha
trabalhar na
I Do Code

VAGA
professor

The image shows a man and a woman smiling and looking at a computer screen. The background is a blue gradient with diagonal lines. The I Do Code logo is visible in the top left and faintly in the background.



VAGA
PRÉ-VENDAS

I Do Code

The image shows a group of people working at computers in a classroom or office setting. The background is a blue gradient with diagonal lines. The I Do Code logo is visible in the bottom center.

Artes para LinkedIn. Pensando em trazer mais profissionalismo para as artes, trabalhei com imagens próprias da empresa com aplicação de filtro duotone, algo que está como tendência e tem sido usado no meio tecnológico. Mantive as cores da marca, porém de forma mais sóbria, priorizando o azul e utilizando um azul mais escuro para as fotografias. Para a tipografia de layout foi usada uma fonte robusta, sólida e que demonstrasse confiança. Essas artes também tiveram redimensionamento para Facebook.

PROGRAMA TRAINEE

I Do Code

POR QUE I DO CODE COMO TRAINEE?

- Estamos num forte ritmo de crescimento e buscamos formar grandes talentos com possibilidade de se tornarem uma liderança futura da empresa.
- Somos um empresa altamente inovadora e para isso oferecemos para pessoas que sejam flexíveis e estejam abertas para que consigamos desenvolver novos e muito mais por toda a empresa.
- Tarefas grandes desafios com o nosso crescimento e para isso queremos formar pessoas com uma ótima visão técnica.

POR QUE VOCÊ COMO TRAINEE?

- Possibilidade de atuar em vários setores da empresa.
- Possibilidade de participar de reuniões, discussões e ajudar nas decisões empresariais.
- Contato e acompanhamento com as lideranças da empresa.
- Entender melhor seus perfis e em que áreas você pretende atuar e se especializar.

COMO FUNCIONA O TRAINEE?

INÍCIO DE JORNADA

Duração: 3 a 6 meses
Vaga: SDR (Sales Development Representative)

Não há um período que você se familiarize com a cultura e ambiente da empresa, porque os valores são os mesmos e você já conhece o seu trabalho com você.

Você começará desenvolvendo uma base de leads, sendo apoiado pelo treinamento e acompanhamento de um líder. Logo depois você poderá atuar sozinho para desenvolver uma base de leads, incluindo prospecção, reunião, negociação, fechamento e preparação para toda sua equipe comercial.

ROTAÇÃO DE FUNÇÃO

Duração: 3 meses a 6 meses
Vaga: Variável

Nessa rota você terá acesso em até 6 meses a 6 áreas de atuação com o conhecimento da empresa, o que permite atuar com a área e depois entrar a qual o que você quiser para a sua área.

Nesta rota você poderá realizar múltiplas rotas para se especializar em alguma das áreas. Serão realizados reuniões semanais com feedback e análise de desempenho. Você só atua e segue.

FINANCEIRO

- Fluxo de Caixa
- Análise de Mercado
- Planejamento estratégico de negócios

SUCESSO DO CLIENTE

- Acompanhamento de clientes
- Estratégias para retenção de clientes
- Desenvolvimento da experiência do cliente

MARKETING

- Branding da Marca
- Branding do Lead (Mundo)
- Estratégia de Conteúdo (Content)

OPERAÇÕES

- Infraestrutura
- Suporte e Atendimento

ESPERAMOS QUE VOCÊ:

- Terha paixão por educação
- Seja flexível e tenha novas ideias
- Terha boa comunicação
- Terha facilidade com tecnologia
- Seja responsável e organizado
- Goste de Desafios
- Busque constantemente crescer e aprender

DETALHES DA VAGA

LOCAL DE TRABALHO

Santa Mônica, Florianópolis

CONTRATO

CLT

CARGA HORÁRIA

30 horas semanais (possível menor carga horária)

REMUNERAÇÃO

Total R\$ 1.800,00 sendo que:

R\$ 800,00 em salário

R\$ 200,00 em vale transporte

R\$ 800,00 em vale refeição

SEUS BENEFÍCIOS

- Cartão pré-pago pela empresa;
- Aplicativo de aprendizado;
- Assessoria Quality-Practices;
- Eventos mensais;
- Festa de final de ano;
- Happy Hour;
- Sala de descanso com tv e cabo e netflix;
- Remuneração ao realizar uma contratação indicada por você;
- Benefício em dinheiro por metas;
- Horário flexível;
- Crescimento: Planejamento individualizado para seu crescimento e aprendizado, dentro o contexto do ritmo de crescimento, sendo possível exclusão de colaboradores.

PARA SE CANDIDATAR, ACESSE:
careers@ido-code.com.br

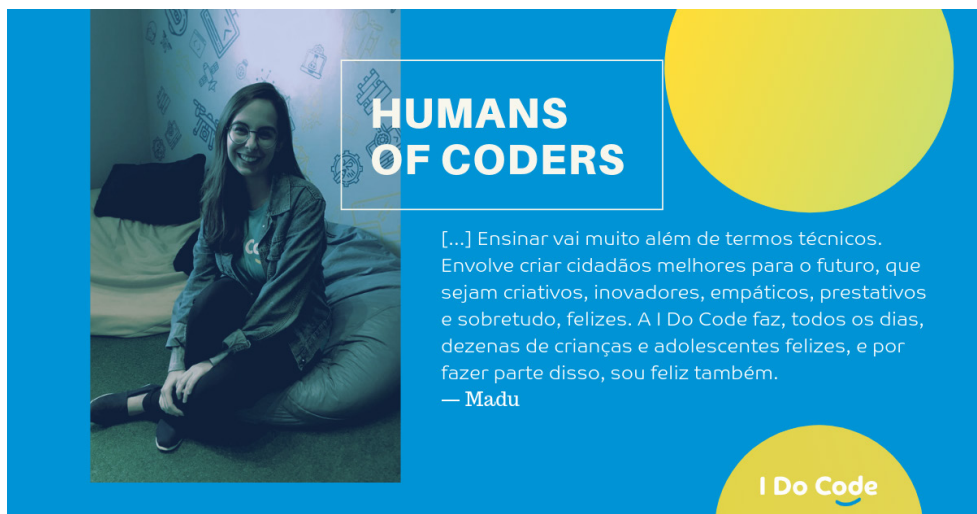
(Obrigamos todos os dados de contato e currículo em anexo, você só recebe por e-mail)

Para o material informativo de vagas, segui o mesmo padrão das artes, mantendo o visual mais profissional, com as cores mais sutis e páginas com menos elementos, adotando um aspecto mais clean com foco nas informações.



**76% DAS
PROFISSÕES
DO FUTURO**
vão ter relação com a
TECNOLOGIA

I Do Code



HUMANS OF CODERS

[...] Ensinar vai muito além de termos técnicos. Envolve criar cidadãos melhores para o futuro, que sejam criativos, inovadores, empáticos, prestativos e sobretudo, felizes. A I Do Code faz, todos os dias, dezenas de crianças e adolescentes felizes, e por fazer parte disso, sou feliz também.
— Madu

I Do Code

Junto com esse material, também criei alguns templates para artes de LinkedIn que podem ser alterados no Canva (site de edição e criação de artes) para dar mais autonomia ao time de Talentos. Dessa forma, eles podem criar postagens com templates prontos e que vão manter uma unidade com o restante das artes.



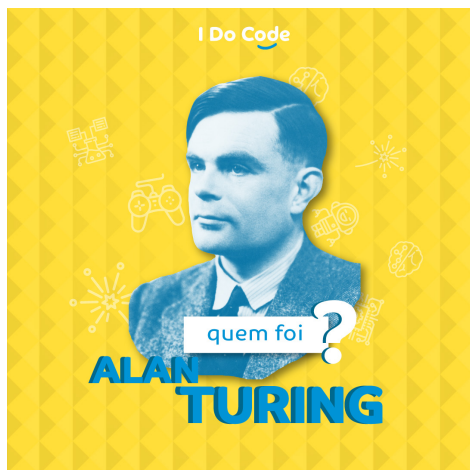
Em relação às fotografias, tirei elas pensando no que precisava para construção das artes. Era necessário passar a ideia de um ambiente que transmita confiança mas ao mesmo tempo seja agradável de se estar e trabalhar. As fotos foram feitas em um único dia e nem todos os colaboradores puderam estar presentes.

c) AÇÃO 3:

Série de posts: “Quem foi?”

Briefing: Para criação de conteúdo para o Instagram, uma das abordagens que pode ser utilizada é de fazer publicações que gerem curiosidade no usuário. Dessa forma, essa série de posts foi pensada para trazer informações que gerem interesse, além de trazer grandes nomes da tecnologia e programação e que de alguma forma impactaram na história. A ideia foi fugir de personalidades já muito conhecidas e trazer pessoas que foram de fato significativas mas que não são tão divulgadas nas grandes mídias. Um outro ponto importante é que as salas de aula da I Do Code possuem nomes (Lovelace e Turing) e muitas pessoas não sabiam quem foram essas pessoas, sendo esse um dos fatores que influenciou na criação da série. As artes tem o objetivo de serem divertidas, instigantes e que demonstrem trazer um conteúdo relevante.

Público-alvo: Por se tratar de postagens de curiosidade e conhecimento geral, o público foi bastante amplo, desde pré-adolescentes até adultos acima de 50 anos. A característica predominante é a vontade de conhecer mais sobre a história da tecnologia e programação.





Artes desenvolvidas para a série de posts. Foi mantida a estética padrão com imagens recortadas, porém com acréscimo do filtro azul.

d) AÇÃO 4:

Série de posts: “Como funcionam as aulas na I Do Code?”

Briefing: Essa série de posts teve o objetivo de trazer um pouco sobre os softwares, equipamentos e plataformas que são usados nas aulas da I Do Code, a fim de aproximar quem já tem familiaridade com essa temática e esclarecer dúvidas de pessoas leigas no assunto. A ideia para as artes era ser divertida, instrutiva, e que abordasse softwares/plataformas/equipamentos bastante conhecidos.

Público-alvo: Pessoas com idade entre 25 e 40 anos, com conhecimento de tecnologia e programação. Mulheres de 30 a 50 anos com filhos, que buscam se informar sobre educação e atividades extras para que os filhos desenvolvam habilidades fora do âmbito escolar.





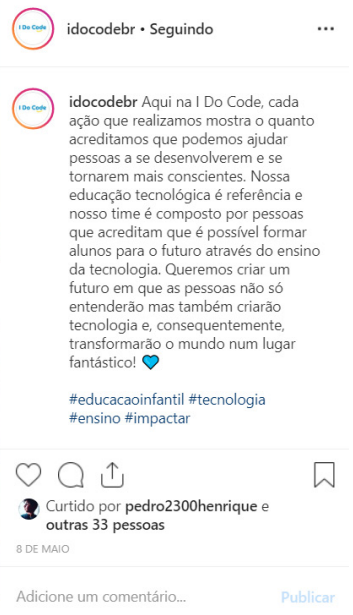
Para remeter a diversão, usei elementos de colagem e recortes, além do título “episódio de hoje” que dá a ideia de uma série de posts. As fotos usadas são todas de banco de imagem da empresa, e o uso de filtro foi escolhido para manter um padrão de cor e luminosidade das fotos.

e) AÇÃO 5:

Série de posts: Valores da empresa

Briefing: Esses posts tiveram o objetivo de divulgar os valores da marca e reforçar o posicionamento. A empresa tinha o objetivo de seguir linhas diferentes de postagem para o Instagram BR (nacional) e os Instagram de unidades (locais). Dessa forma, ficou definido que o Instagram nacional teria mais publicações voltadas a reforçar a marca, valores, propósito, parceiras e dar credibilidade, e os locais ficariam mais restritos a unidade, alunos e projetos, acontecimentos regionais e informativos. Com isso, essas artes deveriam passar uma preocupação com educação, tecnologia como meio para a humanidade ter grandes avanços e comprometimento com um futuro melhor, a fim de dar força para a marca e trazer humanização.

Público-alvo: Público no geral (pois o objetivo é reforço de marca e não apenas conversão). Possíveis interessados em adquirir franquias.



Para essas artes, juntei elementos que estava usando nas outras postagens, junto com alguns elementos das novas artes voltadas para aquisição de colaboradores. Dessa forma, consegui trazer uma estética mais voltada para o público adulto, mostrando mais comprometimento e com foco em qualidade. O degradê entre o azul e amarelo também serviu como quebra de padrão no feed.

📌 AÇÃO 6:

Material para evento com foco em Employer Branding

Briefing: Esse projeto foi uma solicitação da área de talentos da empresa, com o objetivo de criar materiais informativos (folder e banners) focados em promover a imagem da empresa em um evento para Empresas Juniores chamado CONCEJ. A I Do Code entrou como patrocinadora do evento com o objetivo de reforçar a imagem da marca como empresa de tecnologia, e também visando a divulgação para possíveis novos colaboradores. A proposta desse material era trazer um pouco do nosso posicionamento, forma de trabalho, história e valores. O padrão visual foi o mesmo usado para artes de divulgação de vagas, e com isso foi consolidado uma faceta da identidade visual, voltada para Employer Branding. Foi muito importante essa separação de padrões visuais, visto que os objetivos e públicos eram bem diferentes. Esse material também tinha a demanda de poder ser utilizado em outros eventos posteriores, então não deveria conter nenhuma informação específica referente aquele momento.

Público-alvo: Jovens universitários participantes do Movimento Empresa Júnior que estavam presentes no evento CONCEJ. No geral, não pessoas comprometidas, envolvidas no meio empresarial e de startups da área de tecnologia, tem contato com tendências de mercado.

#façamosdiferente

A I Do Code nasceu em Florianópolis, em 2014. Surgiu a partir de uma inquietude com o modelo tradicional de educação, aliado ao desejo de trazer ao Brasil a tendência mundial de preparar crianças e adolescentes para o futuro.

Durante esses cinco anos de história, criamos um modelo educacional muito alinhado ao que as novas gerações buscam em termos de ensino. Assim conseguimos crescer muito, impactando mais de 1500 jovens todas as semanas.

Nosso sonho é fazer com que as pessoas do Brasil possam ter acesso a uma educação incrível e de altíssima qualidade!

Entendemos a responsabilidade em nossa missão de ser o elo entre a experiência criativa que passam pela I Do Code e o futuro que está tecnológico e inovador. Por isso, levamos a responsabilidade como uma base sólida para tudo que construímos!

Aprender e crescer está no nosso DNA. Entendemos que a evolução do todo depende do desenvolvimento de cada parte. Para isso, fomentamos o aprendizado a partir de várias ações que levam em conta a individualidade de cada colaborador.

Na I Do Code estimulamos a criatividade dos crianças utilizando a inovação na forma de ensinar tecnologia. Nossa aulas são diferenciadas e estimulam o potencial dos estudantes para que se tornem criadores conscientes. Isso se reflete também entre nossos colaboradores, cujo desenvolvimento rápido em ainda mais inovação para a I Do Code a cada dia.

Entendemos que entregar felicidade é um dos valores que mais caracterizam o que é trabalhar com um propósito. Não fazemos como o nosso. Aceitamos que nossas ações diárias devem refletir felicidade e paixão!

RESPONSABILIDADE

APRENDIZADO E CRESCIMENTO

I Do Code

trabalho em equipe

entregue felicidade

INOVAÇÃO CRIATIVIDADE



Esse foi o folder duas dobras frente e verso desenvolvido. Foi interessante trabalhar com essa peça, pois usei todos os elementos que são padrão visual para o público primário (clientes e possíveis clientes que já descrevi anteriormente), só que de forma mais sutil e refinada, então as cores, formas geométricas, recortes, grafismos e tipografia estilizada ainda existem, só que direcionadas para um outro objetivo e outro público. Isso foi muito interessante para entender o quanto dá para trabalhar em cima de uma identidade visual, criando várias facetas para diversos objetivos, sempre mantendo a essência e os conceitos centrais.



Mockup dos banners desenvolvidos para o evento.

I Do Code

I Do Code

ESCOLA DE EDUCAÇÃO
TECNOLÓGICA PARA
CRIANÇAS E JOVENS

TENDÊNCIA MUNDIAL

ENSINO PERSONALIZADO

METODOLOGIA INOVADORA

@idocodebr

/idocode

ACREDITAMOS QUE A
MELHOR FORMA DE PREVER
O FUTURO É CRIÁ-LO, POR
ISSO APOSTAMOS NA
EDUCAÇÃO E NA
TECNOLOGIA COMO A
MELHOR FORMA DE
TRANSFORMAR O MUNDO.

f /idocode
@idocodebr
in /company/i-do-code

Para os banners, desenvolvi dois modelos, um focado em falar sobre o que a I Do Code faz, e o outro falando sobre o posicionamento e um pouco dos valores. Usei o mesmo estilo gráfico, de forma a os dois se complementarem visualmente, pois seriam colocados juntos.

g) AÇÃO 7:

Série de posts: parcerias

Briefing: Essa série de posts veio com o intuito de reforçar a marca por meio de divulgação de parcerias. Associar o nome da empresa ao de uma outra é uma estratégia bastante eficiente para mostrar autoridade, além de aumentar alcance e por consequência a sua marca acaba adquirindo certos valores da que foi associada. Essa série teve duas vertentes: as parcerias com instituições e programas, onde o foco é ressaltar o apoio e a valorização de projetos que visam o desenvolvimento de jovens na educação, tecnologia e empreendedorismo, e a outra vertente é divulgar parcerias comerciais com colégios, onde é fornecido benefícios para alunos matriculados nessas escolas.

Para as parcerias com instituições, os posts foram pensados para o Instagram BR e LinkedIn, com foco na valorização do parceiro, além de ressaltar os valores, condutas e objetivos em comum. Nas parcerias comerciais, os posts foram desenvolvidos para Instagram local, e o foco foi em mostrar o benefício ofertado.

Público-alvo: Parcerias com instituições: público em geral, possíveis colaboradores da empresa, pessoas interessadas em adquirir franquia. Parcerias comerciais: adultos com filhos na idade de 7 a 17 anos, que estudam em um dos colégios parceiros.



Artes para Instagram de parcerias com instituições.



Arte para linkedIn. Nas artes de parceria com instituições e programas, a estética seguiu o padrão visual voltado para construção da imagem como empresa, com foco em novos colaboradores e possíveis interessados em franquias. Para esse material, utilizei de imagens onde o CEO da empresa estivesse presente, a fim de trazer a figura de autoridade para a peça. O uso de fundo branco foi escolhido para dar destaque ao nome dos parceiros, além de deixar a estética mais clean e profissional. Nas legendas foi abordado sobre valores e objetivos em comum.



Para as parcerias comerciais, mantive a estética padrão dos posts do Instagram, com foco em possíveis clientes e pais de alunos da I Do Code.

h) AÇÃO 8:

Série de posts: conteúdo rico

Briefing: Pensando no funil de vendas, uma das formas de trazer mais pessoas para comprar o seu produto/serviço é educar elas referente a solução que você está oferecendo, principalmente se o que você oferece não é algo de necessidade vital, então é necessário criar uma necessidade. Uma das formas de fazer isso é através de conteúdo rico, ou seja, posts, email marketing, blogposts e demais veículos com conteúdo relevante para aquela pessoa, que sane alguma dúvida ou ofereça um benefício. Como o serviço da I Do Code é algo que demanda um investimento considerável, é necessário trazer conteúdos que aos poucos vão criando a necessidade do serviço. Para isso, desenvolvi uma linha de posts que foram inseridos ao longo do cronograma mensal nesses últimos três meses, focados em notícias sobre o futuro do trabalho, a importância do ensino tecnológico, falando sobre o que é educação tecnológica, vantagens do ensino de programação para crianças entre outros assuntos. O foco foi em trazer títulos chamativos e com dúvidas frequentes, termos conhecidos, quando possível números e dados de pesquisas para gerar credibilidade. Todos eles seguiram a estética padrão dos posts do Instagram.

Público-alvo: Mulheres de 25 a 45 anos, que possuem filhos com idade entre 7 a 17 anos, classe A e B, envolvidas com tendências e usuárias assíduas de redes sociais. Buscam saber de novidades por meio das redes (principalmente Instagram) e são influenciadas pela nova leva de “blogueiras influencers”. Também entram nesse público-alvo homens de 30 a 50 anos, com filho na mesma faixa etária, com envolvimento no meio nerd/geek ou na área de tecnologia. Ambos os públicos tem preocupação com o desenvolvimento e educação do filho, e estão sempre atrás de novidades na área.



Artes para posts que trazem dados ou questionam sobre a relação das crianças com a tecnologia. Nesses posts, a arte serviu para chamar atenção e voltar para a legenda. Todas as fotos usadas são de banco de imagem próprio da empresa, isso é uma vantagem muito interessante, pois as artes se tornam únicas e as imagens muito mais significativas.



Você sabe a diferença entre:

AULA DE INFORMÁTICA X

EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA

I Do Code



PROGRAME COMO UMA

GAROTA

I Do Code



EMPREENDEDORISMO

na infância

I Do Code

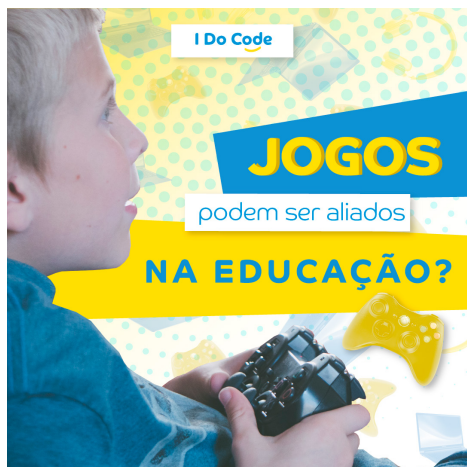
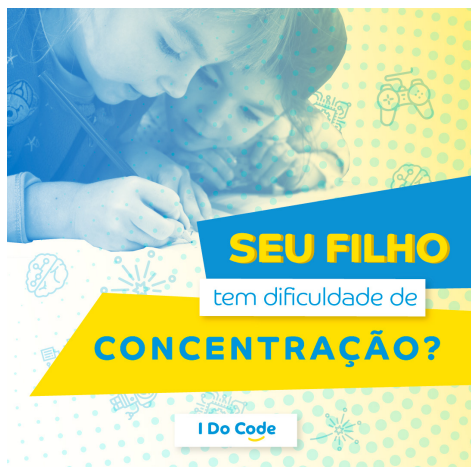



Já imaginou uma escola onde todos os alunos


GOSTAM DE IR PARA A AULA?





I Do Code


Artes para posts que trazem assuntos variados ou curiosidades. As fotos também são próprias da empresa.



 **idocodefloripa**
Florianópolis, Santa Catarina

 **idocodefloripa** Que a concentração é um dos principais desafios das crianças e jovens na atualidade todos já sabem, e muitos pais e educadores estão em busca de alternativas que possam ajudar nesse aspecto tão fundamental para o aprendizado. Uma área que tem se destacado em melhorar a capacidade de concentração, além das outras capacidades cognitivas, é a programação. Tá, mas como assim? A programação ensina lógica, provoca solução de problemas, a inovação, organização e, por fim, a concentração. Quando adquirimos uma nova habilidade de programação, nossos cérebros formam novas conexões neurais enquanto fortalece as já existentes. [Saiba mais](#) Instituto

 Curtido por [idocodebr](#) e outras 42 pessoas

HÁ 6 DIAS

Adicione um comentário... [Publicar](#)

Posts desenvolvidos com base em textos do blog da I Do Code. O intuito, além de trazer conteúdo informativo, era direcionar um fluxo maior de pessoas para o blog. Para essas artes, peguei fotos de banco de imagens.



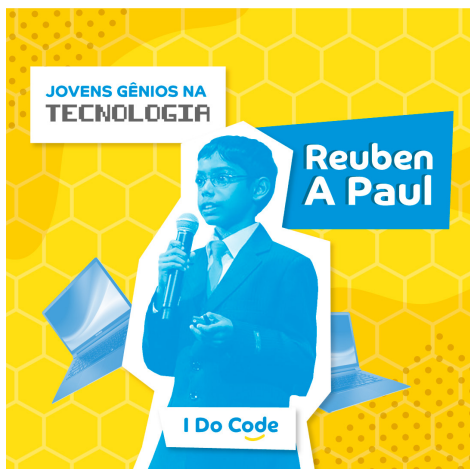
Outros posts trazendo assuntos relevantes para o público. Como todos os outros, o conteúdo da arte foi desenvolvido melhor na legenda.

i) AÇÃO 9:

Série de posts: jovens gênios da tecnologia

Briefing: Série de posts com o intuito de divulgar crianças e adolescentes que se destacam na área da tecnologia, programação e empreendedorismo, além de inspirar os pais a incentivarem seus filhos a desenvolverem habilidades nessas áreas. A ideia é mostrar que com o incentivo correto e orientação, é possível desde muito jovem desenvolver projetos e fazer grandes feitos.

Público-alvo: Como os demais posts, possíveis clientes (pais com filhos na idade entre 7 a 17 anos).



Artes desenvolvidas. Criei um padrão de identificação para essa série, remetendo a uma placa/adeseivo. Usei uma tipografia que traz referências do mundo tecnológico e de games, além de manter o estilo de recorte, filtro, fundo e demais elementos.

j) AÇÃO 10:

Artes para finalização de semestre

Briefing: Esse projeto foi uma solicitação dos professores e também da equipe de Customer Success da empresa. As aulas da I Do Code são divididas em semestres, onde no final de cada módulo os alunos apresentam um projeto como forma de sintetizar os conhecimentos adquiridos no curso. Para isso, é reservado uma semana de apresentações, e os alunos devem desenvolver slides para mostrarem o processo. Já existia um modelo padrão de slides, porém os alunos sentiam dificuldades de montar a apresentação, além desse modelo não estar dentro das diretrizes visuais da I Do Code. Para isso, foi solicitado um novo modelo, com mais formatos de páginas, estilos, que atendesse as necessidades do aluno e seguisse a identidade visual. Também foi solicitado a criação de um template de convite para os pais, que foi enviado por whatsapp, como lembrete das apresentações.

Público-alvo: Pais e alunos da I Do Code.



Artes para convite. Foi desenvolvido um template, para que a equipe de customer success pudesse alterar as datas de apresentação e enviar para cada responsável.

AQUI FICA O TÍTULO DO SEU PROJETO :)

QUEM SOMOS?

Oi, meu nome é Pedro!

Oi, meu nome é João!

Oi, meu nome é Ana!

PARTE 1:

Como funciona o meu projeto!

QUAIS FORAM AS DIFICULDADES?

Dificuldade de ajustar alguma coisa, foi difícil mas conseguimos!

Dificuldade de encontrar a solução para um problema

Dificuldade de pensar no tema do projeto.

QUAIS FORAM AS DIFICULDADES?

- Dificuldade de decidir o tema do projeto
- De ajustar um sensor
- De encontrar solução para um problema no código

ÚTEIS

Aqui tem várias coisas que você pode usar na sua apresentação!

Aproveite os ícones para exemplificar ou dar destaque para a sua ideia.

Algumas páginas do template para slides. Algo que percebi analisando as apresentações antigas, é que é muito comum de os alunos colocarem imagens, ícones e gifs nas apresentações. Então pensei em já fornecer isso para eles dentro do padrão da I Do Code, com os ícones usados em toda a comunicação visual da empresa.

K) AÇÃO 11:

Divulgação de participação em evento.

Briefing: Artes desenvolvidas para divulgação da participação da I Do Code no evento Startup Weekend Youth, patrocínio ao evento Technovation e também palestra em evento acadêmico da UFSC. Toda a divulgação foi por meio de Instagram, e o post sobre palestra na UFSC também foi divulgado no LinkedIn, por isso seguiu a estética mais clean adotada nas demais peças semelhantes.

Público-alvo: Palestra: estudantes universitários com interesse em empreendedorismo e em ingressar no mercado de trabalho. Startup Weekend Youth e Technovation: Público em geral, desde adultos com filhos até adolescentes com idade para participar dos eventos.



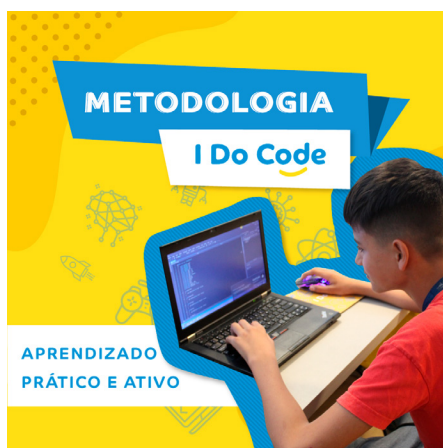
Artes para instagram. No post do Technovation Challenge (programa que oferece a meninas em todo o mundo a oportunidade de aprender as habilidades necessárias para se tornarem empreendedoras e líderes em tecnologia, e que funciona no formato de competição), foi usado a imagem da equipe vencedora contemplada com bolsa de estudos na I Do Code.

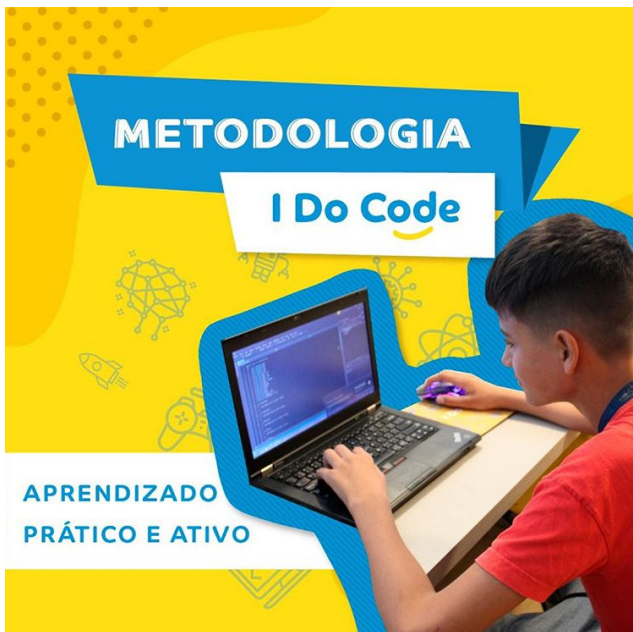
L) AÇÃO 12:

Série de posts: Metodologia da I Do Code

Briefing: Uma das formas de agregar valor ao produto/serviço, é falando mais sobre os diferenciais dele e os benefícios que isso traz. Pensando nisso, desenvolvi uma série de posts que aborda os pilares de ensino da I Do Code, explicando como eles funcionam na prática e qual é o resultado disso no aprendizado do aluno.

Público-alvo: Como os demais posts, possíveis clientes (pais com filhos na idade entre 7 a 17 anos).





idocodebr • Seguindo

idocodebr Do que adianta aprender algo se você não vê uma utilidade prática naquilo? Isso com certeza dificulta muito a assimilação de novos conteúdos. Por isso, aqui na I Do Code adotamos um pilar de ensino que se baseia em aprendizado prático e ativo. Dessa forma, focamos as nossas aulas em passar aplicações práticas do conhecimento, além de estimular os alunos a criarem algo a todo momento. Parece algo simples, mas que faz toda a diferença no dia a dia de sala de aula, e temos visto o quanto importante é esse pilar!

#educaçãotecnológica #ensino #educação #programação #idocode #aprendizado #tecnologia

Curtido por **idocodesaojose** e outras 43 pessoas

19 DE JUNHO

Adicione um comentário... [Publicar](#)

Artes desenvolvidas. Segui a estética padrão e utilizei imagens de alunos da I Do Code para ilustrar o post.

RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO CURRICULAR

BLOCO 3

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

A experiência dentro da empresa foi muito positiva. A posição que o estagiário tem lá dentro é de bastante autonomia, onde é possível sugerir e implementar muitas ações. Dessa forma, tive a liberdade de propor planos e novas ideias e também o comprometimento de executar e me responsabilizar pelos resultados que isso tivesse. Todo esse processo me fez crescer muito profissionalmente, aprendi a lidar com demandas de muitas origens, prazos curtos, priorização de atividades e consegui focar muito mais nas prioridades do momento.

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

Pontos positivos: autonomia para desenvolvimento de estratégia de conteúdo, ações, projetos e demais atividades. Isso com certeza foi um ponto muito importante para o desenvolvimento do estágio, consegui desenvolver muito a parte estratégica e de marketing de conteúdo. Consegui desenvolver bastante a parte técnica dentro do estágio, podendo reviver alguns conhecimentos da academia, além de trazer conhecimentos de Design para pessoas de áreas diferentes. O fato de ter que comunicar sobre um assunto que sei pouco (programação, robótica e etc) fez com que eu estudasse bastante e aprendesse sobre esses conteúdos, e isso definitivamente é um dos pontos mais interessantes dentro da profissão de designer, a necessidade de aprender assuntos diversos para conseguir realizar os trabalhos. Também pude complementar a identidade visual da empresa, tive contato com diferentes áreas de conhecimento e softwares, além de ter contato com facebook ADS, automação de marketing, otimização de SEO e demais conteúdos da área de inbound e outbound.

Pontos negativos: Como eu era a única designer na empresa, todas as demandas de arte (desde muito simples, contato com fornecedores, até projetos mais complexos) vinham para mim, isso somado às atividades já pré-definidas (criação de conteúdo, gestão de mídias sociais), acabava ficando um pouco sobrecarregado, isso tudo fez com que muitas vezes eu não conseguisse dar o tempo e atenção necessárias para aquela demanda, ou fosse obrigada a deixar um projeto para depois. Ao longo do período de estágio consegui ir equilibrando, mas foi um ponto negativo.

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?

Dentro do curso, vemos os conteúdos e metodologia, e realizamos os projetos

com muito mais tempo por fins didáticos, e muitas vezes chegamos no mercado de trabalho com a visão de que irá continuar assim, e não é essa a realidade. Isso gera uma quebra de expectativa e até um pouco de desorientação, e sinto que isso poderia ser minimizado com o repasse de metodologias ágeis e exposição de métodos simplificados, ou até mesmo uma integração maior dos profissionais do mercado com o meio acadêmico, justamente para tratar de pontos de execução do trabalho. Mas de qualquer forma, todo o conhecimento adquirido ao longo do curso foi muito importante para o período de estágio, e consegui adaptar os processos para a realidade que estava vivendo lá. Os conhecimentos específicos que mais usei foram de comunicação publicitária, conceitos de composição e teoria da cor, entender comportamento de consumo, tendências e branding, além de muitos outros que não entraram diretamente mas que com certeza me deram uma base importante. Muitas técnicas de metodologias também foram utilizadas, como a parte inicial de pesquisa e conceituação (pesquisa de público, persona, painel semântico, concorrentes e referências).

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

Entendo que o estágio cumpre um papel fundamental de ponte entre o meio acadêmico e o mercado de trabalho, preparando o aluno para essa nova realidade. Dessa forma, vejo o quão grande foi esse período na minha formação. Consegui ter uma visão mais clara da posição que o Design tem no mercado hoje, me desenvolvi em muitos aspectos pessoais que refletiram no meu desempenho profissional, aprimorei meus conhecimentos e competências técnicas, identifiquei novos interesses e novas possibilidades de trabalho que até então não havia pensado. Pude ver na prática várias teorias e técnicas aprendidas em sala de aula, e isso expandiu muito a minha compreensão sobre o assunto, além de ter impulsionado o interesse de buscar saber mais. Consegui ver o impacto do meu trabalho na empresa como um todo, desde pequenos detalhes até a unificação de uma comunicação visual.

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

Conhecimentos de branding, comportamento do consumidor, comunicação publicitária, marketing e tendência me serviram muito para o desenvolvimento da parte estratégica de conteúdo e comunicação de marca. Alguns conhecimentos técnicos mais específicos como teoria da cor, composição, teoria da forma, fotografia, me serviram para executar toda a parte estratégica que elaborei, e essa complementação de conhecimentos foi com certeza muito importante.

3.6 QUE CONHECIMENTOS PRESUMIDAMENTE DA ÁREA DE DESIGN FORAM

NECESSÁRIOS E NÃO FORAM ESTUDADOS NO CURSO?

Dentro do curso, vemos muito sobre como comunicar algo visualmente, sendo que muitas vezes esse visual depende de um suporte de texto para ser mais efetivo, e essa parte de escrita e redação foi algo que vi pouco dentro das aulas.

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

Valor 10. Toda a experiência de estágio, desde o período inicial de entrevistas até a conclusão com esse relatório foi muito enriquecedora. Acho de extrema importância um estágio curricular, e acredito que a contribuição para o desenvolvimento profissional é muito ampla, desde dar o direcionamento de que área atuar, aumentar a segurança do próprio trabalho, evoluir capacidades técnicas, ter noção de mercado, tudo isso faz com que cada aluno se encontre como profissional de Design.

RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO CURRICULAR

BLOCO 4

Carta de Avaliação de Estágio - Supervisor / Empresa Concedente

Nome da Empresa Concedente: 7 Tech Solutions LOTA ME (I Do Code)
 Estagiário: Alessandra Gabriela Baptista
 Área do Estágio: Marketing e Design
 Período de realização do estágio: 08/03/2019 - 12/07/2019
 Supervisor de Estágio: Leonardo Félis Sambaldi
 Contato do Supervisor de Estágio (fone/e-mail): leonardo@idocode.com.br

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

Outras Considerações: A Alessandra demonstrou ter conhecimentos técnicos que foram fundamentais neste período. É uma pessoa muito boa, sempre comprometida e tem evoluído em vários aspectos no seu período de estágio. Tem uma convivência ótima no ambiente de trabalho e em pouco tempo já nos traz que pode ter um grande futuro.

Ferianópolis
Cidade

02/07/19
Data

Sambaldi
Assinatura do supervisor/concedente.

Carta de Avaliação de Estágio - Professor Orientador/Avaliador

Estagiário: Alessandra Gabriela Baptistella

Nome do Prof. Orientador/Avaliador: Marília Matos Gonçalves

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

Data da entrega do Relatório para a avaliação: 04/07/2019

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: De acordo com as informações apresentadas, as atividades relatadas vem de encontro com o programado com o que foi apontado no TCE. Além disso, teve uma boa avaliação de seu supervisor.

Florianópolis, 05/07/2019

Cidade Data



Assinatura do Prof. Orientador de Estágio Obrigatório



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**

**RELATÓRIO FINAL
DE ESTÁGIO CURRICULAR**

DESIGN

Alessandra Gabriela Baptistella
I Do Code
18/03/2019 - 12/07/2019