



**UNIVERSIDADE FEDERAL  
DE SANTA CATARINA**

**RELATÓRIO FINAL  
DE ESTÁGIO CURRICULAR**

**DESIGN**

**Henrique MacieskiMoraes**

RZ2 Sistemas de Gestão

25/02/2019 - 30/06/2019



## **1.1 IDENTIFICAÇÃO DO ESTAGIÁRIO**

**Nome:** Henrique Macieski Moraes

**Matrícula:** 15102275

**Habilitação:** Design

**E-mail:** [hmacieski@hotmail.com](mailto:hmacieski@hotmail.com)

**Telefone:** +55(48) 9 8858-4549

## **1.2 Dados do estágio**

**Concedente:** RZ2 Sistemas de Gestão

**Período previsto:** 25/Fevereiro – 10/Dezembro

**Período referente a este relatório:** 25/Fevereiro – 25/Junho

**Supervisor:** Christian Guilherme Fritsch

**Jornada Semanal:** 30h. 09-12h, 13-16h

**Assinatura da concedente (ou representante):**

*Rafael Souza Fancelli*



RELATÓRIO FINAL  
DE ESTÁGIO CURRICULAR

**BLOCO 1**

### **1.3 Programa de atividades**

**Objetivo do estágio:** Por em prática o conteúdo ministrado em sala de aula, exercitar o aprendizado, ganhar experiência na área, com a criação de diversos materiais, além da experiência de empresa, e dinâmica de trabalho desenvolvido diariamente.

**Objeto(s) de estágio:** Peças de comunicação e Ilustrações.

**Programa de atividades (PAE):** Auxiliar na criação de cenários ilustrados para a plataforma de treinamento digital gameficado Treina Fácil, bem como, participação na demanda por peças gráficas de comunicação dentro do âmbito da empresa.

### **1.4 Situação encontrada**

**Resumo da situação da empresa em relação ao Design:** A empresa compreende o design na área de interfaces para sistemas de gestão e marketing de seus produtos, composto por uma equipe diversificada por designers, publicitários e programadores. Em sua sala dispõe de equipamentos adequados que atendem as necessidades produtivas tanto na questão de hardware, como de software.

**O que foi abordado no estágio:** Criação e desenvolvimento de cenários ilustrados como interface de treinamento digital e peças gráficas na área de comunicação.

**Atuação na área gráfica:** Peças Gráficas

**Atuação na área informatizada (mídias):** Foi usado Adobe Illustrator e Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro, Adobe Media Encoder, Adobe After Effects, Adobe Audition e Rocket Chat para o desenvolvimento das peças.

### **1.5 Estrutura para a realização do estágio**

**Infra-estrutura física disponibilizada:** 2 salas de 2 andares no Corporate Park as quais compreendem diversos setores da empresa, como financeiro, comercial, RH, TI e suporte em um espaço grande e confortável, inclusive com área extra para lazer e reuniões. Também computadores para todos os funcionários com os softwares e desempenho necessários para uma situação satisfatória na dinâmica de trabalho.

**A localização do Design na estrutura organizacional da empresa:** O Design compõe desde uma peça-chave dentro do TI no desenvolvimento dos produtos da empresa até também um papel relevante dentro do marketing na busca de Leads.

**O local, na estrutura organizacional da empresa, (diretoria, departamento, etc) onde foi realizado o estágio:** Equipe Treina Fácil no setor de TI e eventualmente setor de Marketing

**Data do início do estágio:** 25/02/2019

**Data de encerramento do estágio:** 30/06/2019

**Carga horária diária:** 6h

**Horário diário do estágio (entrada e saída):** 09h-12h, 13h-16h

### **1.6 ORIENTADOR DO ESTAGIÁRIO**

**Nome:** Monica Stein

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

**Contatos (telefone/e-mail):** (48) 9123 1890 / [moni\\_stein@yahoo.com.br](mailto:moni_stein@yahoo.com.br)



## UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA

PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO

DEPARTAMENTO DE INTEGRAÇÃO ACADÊMICA E PROFISSIONAL

Endereço: 2º andar do prédio da Reitoria, Rua Sampaio Gonzaga, s/nº, Trindade - Florianópolis

Fone +55 (48) 3721-9446 / (48) 3271-9296 | <http://portal.estagios.ufsc.br> | [dip.prograd@contato.ufsc.br](mailto:dip.prograd@contato.ufsc.br)

### TERMO DE COMPROMISSO DE ESTÁGIO OBRIGATÓRIO - TCE Nº 2013495

O(A) **RZ2 Sistemas de Gestão LTDA**, CNPJ **04.906.685/0001-90**, doravante denominado(a) **CONCEDENTE** representado(a) pelo(a) sr(a). **Rafael Laguna Zambelli**, 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) **Henrique Macieski Moraes**, CPF **097.979.329-74**, telefone **(48) 3632-6082**, e-mail **hmacieski@hotmail.com**, regularmente matriculado(a) sob número **15102275** 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 01/07/2018** e vinculado à disciplina **EGR7198- Estágio (360h/a)**
- Art. 2º:** O(A) Prof.(a) **Monica Stein**, da área a ser desenvolvida no estágio, atuará como orientador(a) para acompanhar e avaliar o cumprimento do Programa de Atividades de Estágio (PAE), definido em conformidade com a área de formação do(a) estagiário(a).
- Art. 3º:** A jornada semanal de atividades será de **30.00 horas (com no máximo 6.00 horas diárias)**, a ser desenvolvida na **CONCEDENTE**, no(a) **Tecnologia da Informação**, de **25/02/2019 a 30/06/2019**, respeitando-se horários de obrigações acadêmicas do estagiário e tendo como supervisor(a) o(a) **Christian Guilherme Fritsch (CPF 014.319.680-48)**.
- 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\$ 900,00** e diariamente o **auxílio transporte de R\$ 8,36**.
- 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 2013495

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

Desenvolvimento de ilustrações para a plataforma gamificada de treinamento profissional "Treina Fácil".

Local e Data:

Florianópolis, 26 de Março de 2019.

Rafael Laguna Zambelli  
Rafael Laguna Zambelli - Representante na CONCEDENTE

Monica Stein  
Monica Stein - Prof.(a) Orientador(a)

Henrique Macieski Moraes  
Henrique Macieski Moraes - Estagiário(a)

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

Christian Guilherme Fritsch  
Christian Guilherme Fritsch - Supervisor(a) no local de Estágio



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   |
|------------------------|--|
| 5ª Semana de Fevereiro | Integração com a empresa e treinamento sobre os produtos desenvolvidos dentro da RZ2   |
| 1ª Semana de Março     | Começo dos estudos para desenvolvimento do novo cenário Treina Fácil, Ilustração de medalhas para a plataforma   |
| 2ª Semana de Março     | Ilustração de medalhas para a plataforma Treina Fácil  |
| 3ª Semana de Março     | Ilustração de capas para ebooks dentro do blog da empresa voltadas ao marketing  |
| 4ª Semana de Março     | Desenvolvimento do primeiro protótipo de novo cenário para o Treina Fácil  |
| 1ª Semana de Abril     | Desenvolvimento do primeiro protótipo de novo cenário para o Treina Fácil, reprovação do mesmo   |
| 2ª Semana de Abril     | Desenvolvimento do segundo protótipo de novo cenário para o Treina Fácil, reprovação do mesmo  |
| 3ª Semana de Abril     | Desenvolvimento do terceiro protótipo de novo cenário para o Treina Fácil, agora com um formato replicável a novas roupagens, aprovação da equipe interna  |
| 4ª Semana de Abril     | Desenvolvimento de novas roupagens para o terceiro protótipo de novo cenário para o Treina Fácil.  |
| 1ª Semana de Maio      | Desenvolvimento de novas roupagens para o terceiro protótipo de novo cenário para o Treina Fácil.  |
| 2ª Semana de Maio      | Desenvolvimento de novas roupagens para o terceiro protótipo de novo cenário para o Treina Fácil, reunião com o time de Pós-venda para alinhamento de um novo vídeo de auto-treinamento para a plataforma Checklist Fácil. |
| 3ª Semana de Maio      | Edição e limpeza dos áudios nos vídeos de auto-treinamento Checklist Fácil, primeira reunião geral com os CEOs e Happy Hour na RZ2   |
| 1ª Semana de Junho     | Edição e limpeza dos áudios nos vídeos de auto-treinamento Checklist Fácil, Criação de uma moldura animada e exportação desses arquivos em vídeo.  |
| 2ª Semana de Junho     | Criação de novas animações para os vídeos de auto-treinamento Checklist Fácil, Segunda reunião geral com os CEOs e Happy Hour na RZ2   |
| 3ª Semana de Junho     | Aplicação dessas animações e desenvolvimento de novas animações para incrementar o conteúdo educativo do auto-treinamento Checklist Fácil  |
| 4ª Semana de Junho     | Início da aplicação das novas animações e reunião com o time de comunicação interna sobre a criação de novas peças para decoração e comunicação dentro do espaço de trabalho   |



## 2.2 Apresentação de cada ação

### A) AÇÃO 1

Criação de medalhas para a plataforma de treinamento gameficado Treina Fácil

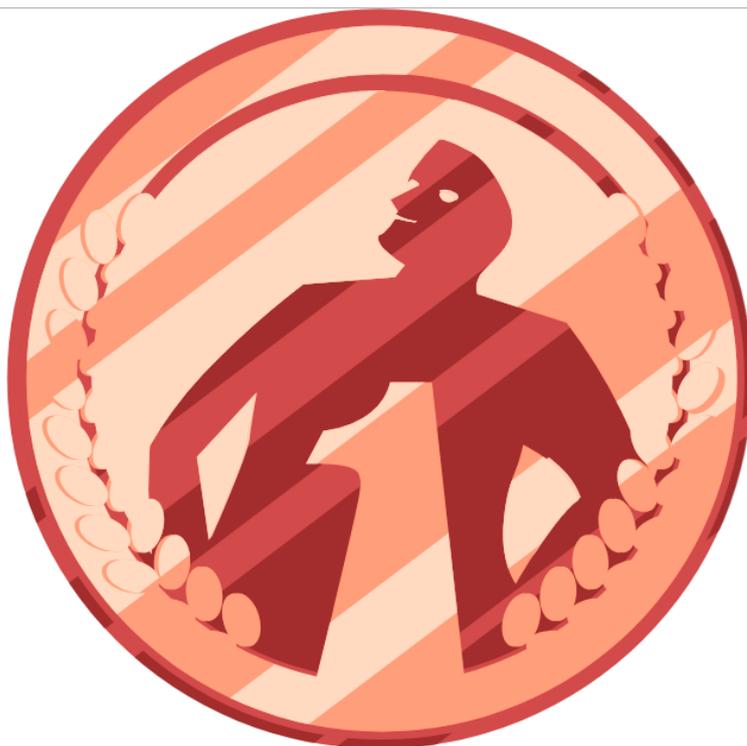
**Briefing:** Produzir medalhas temáticas e colecionáveis para o sistema gameficado Treina Fácil.

**Público alvo:** Usuários da plataforma Treina Fácil.

**Apresentação:** Primeiramente, como teste e imersão dentro da equipe de desenvolvimento do Treina Fácil, foi proposto um “desafio” de Redesign e criação de algumas medalhas presentes no sistema. Deste modo foi possível para a equipe entender o estilo do novo artista e dar um certo direcionamento para a aparelhagem com o briefing original vindo da diretoria da empresa.

A ideia era de que o usuário teria acesso a essas medalhas sempre que completasse um módulo, prova ou demonstrasse alguma boa prática para com o treinamento oferecido na plataforma. A criatividade em cima dos temas ficou livre, desde que obedecesse essa métrica básica de oferecer feedback sobre o treinamento e oferecesse três versões em cores que representassem Cobre, Prata e Ouro.

Assim foram elencadas primeiramente algumas medalhas com títulos mais básicos como “aprovado”, “primeiro acesso”, ou “nota perfeita” até que durante o processo novas ideias foram surgindo, como “acesso consecutivo”, ou “novo módulo iniciado”.



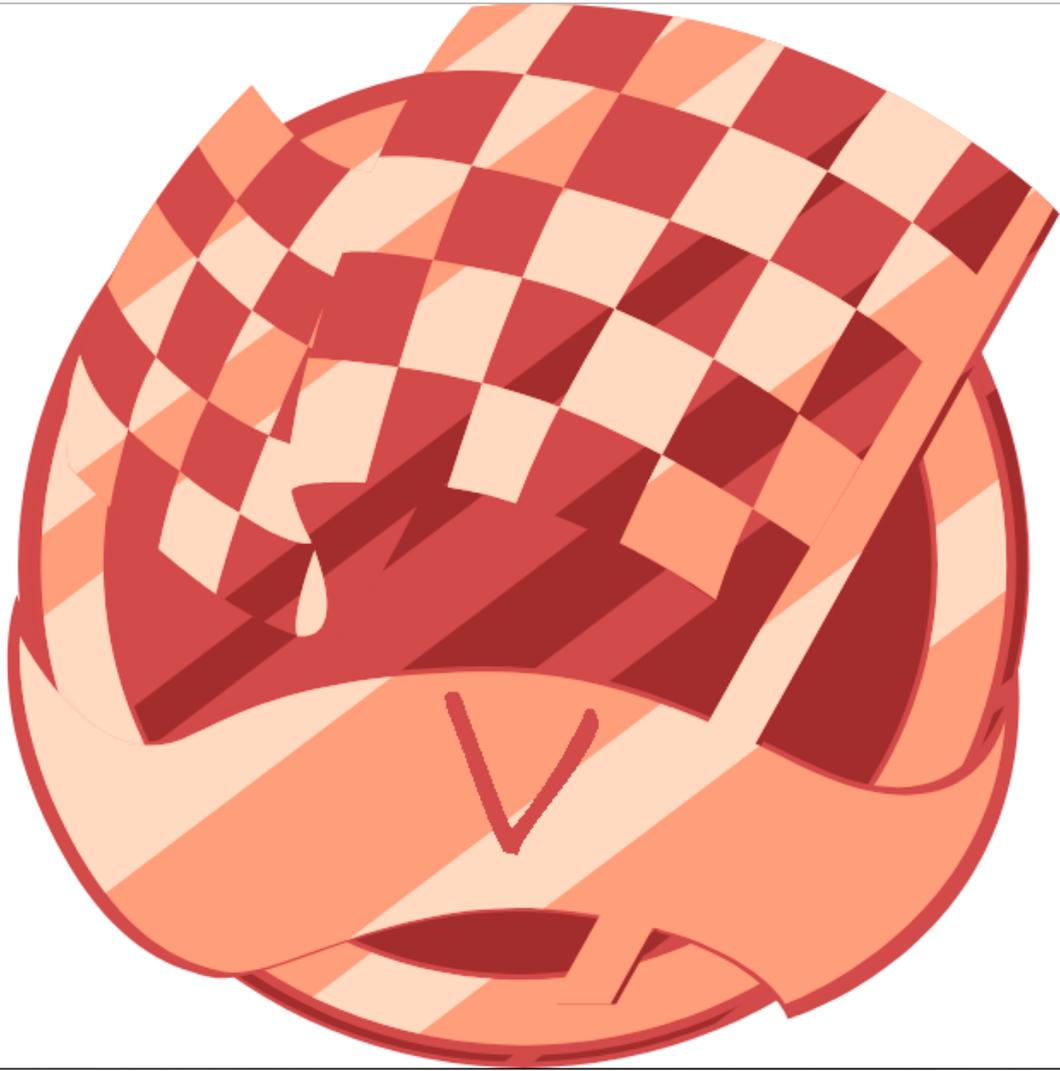
---

Medalha “primeiro acesso”.



---

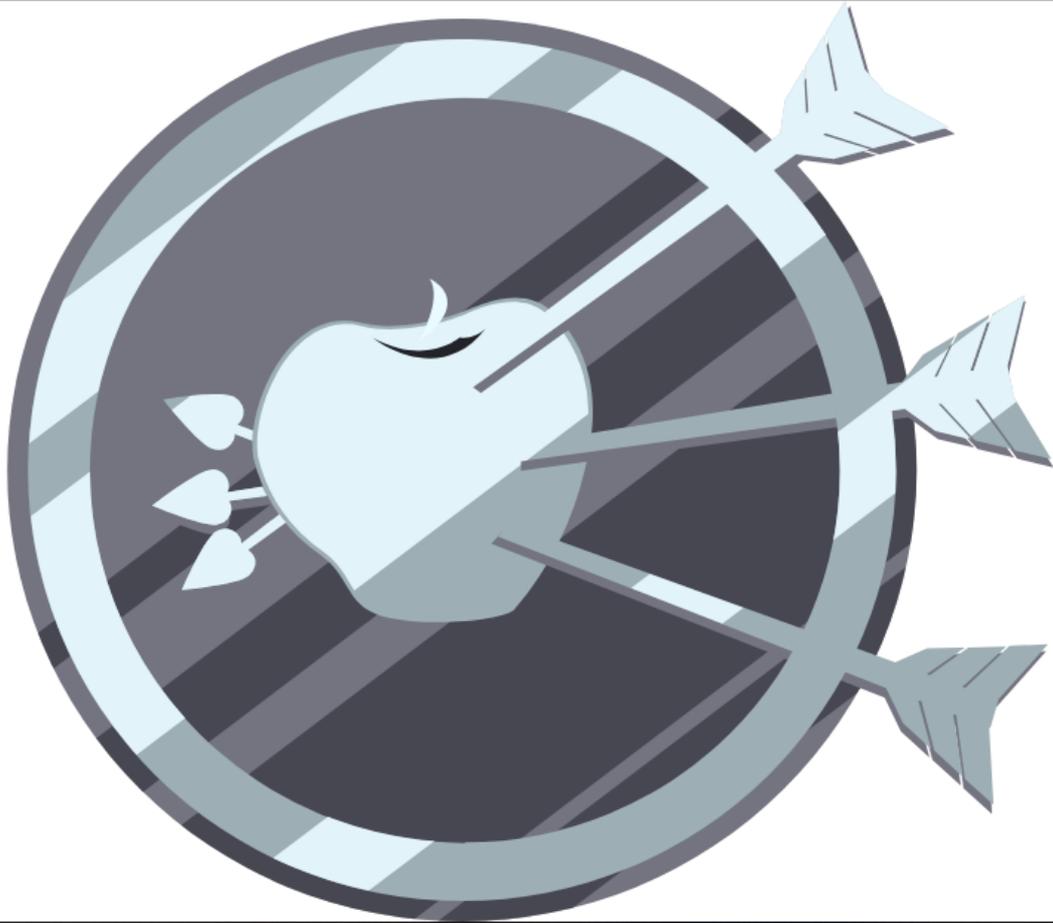
Medalha “início de módulo”.



Medalha “fim de módulo”.



Medalha “Aprovado”.

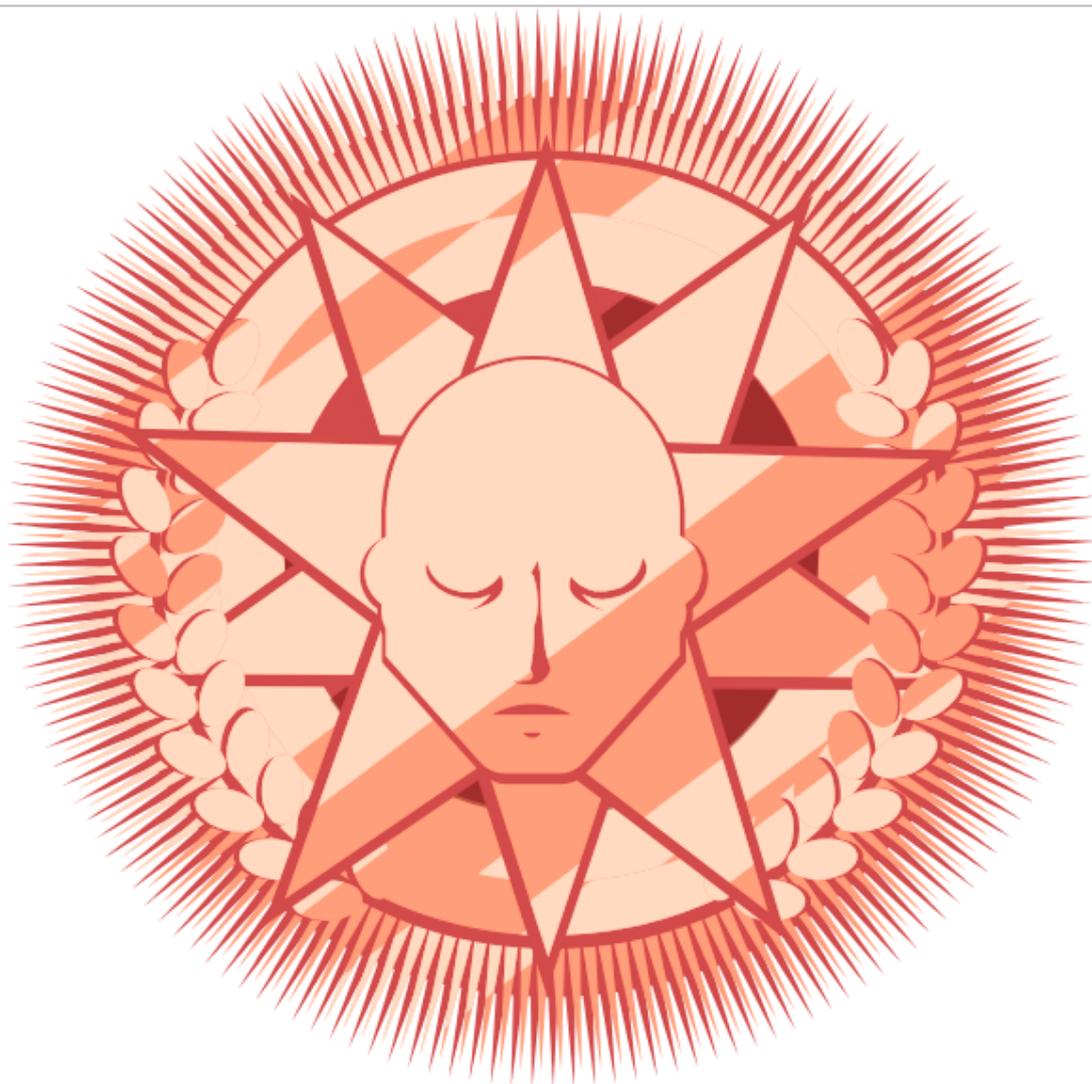


Medalha “Aprovação consecutiva”.



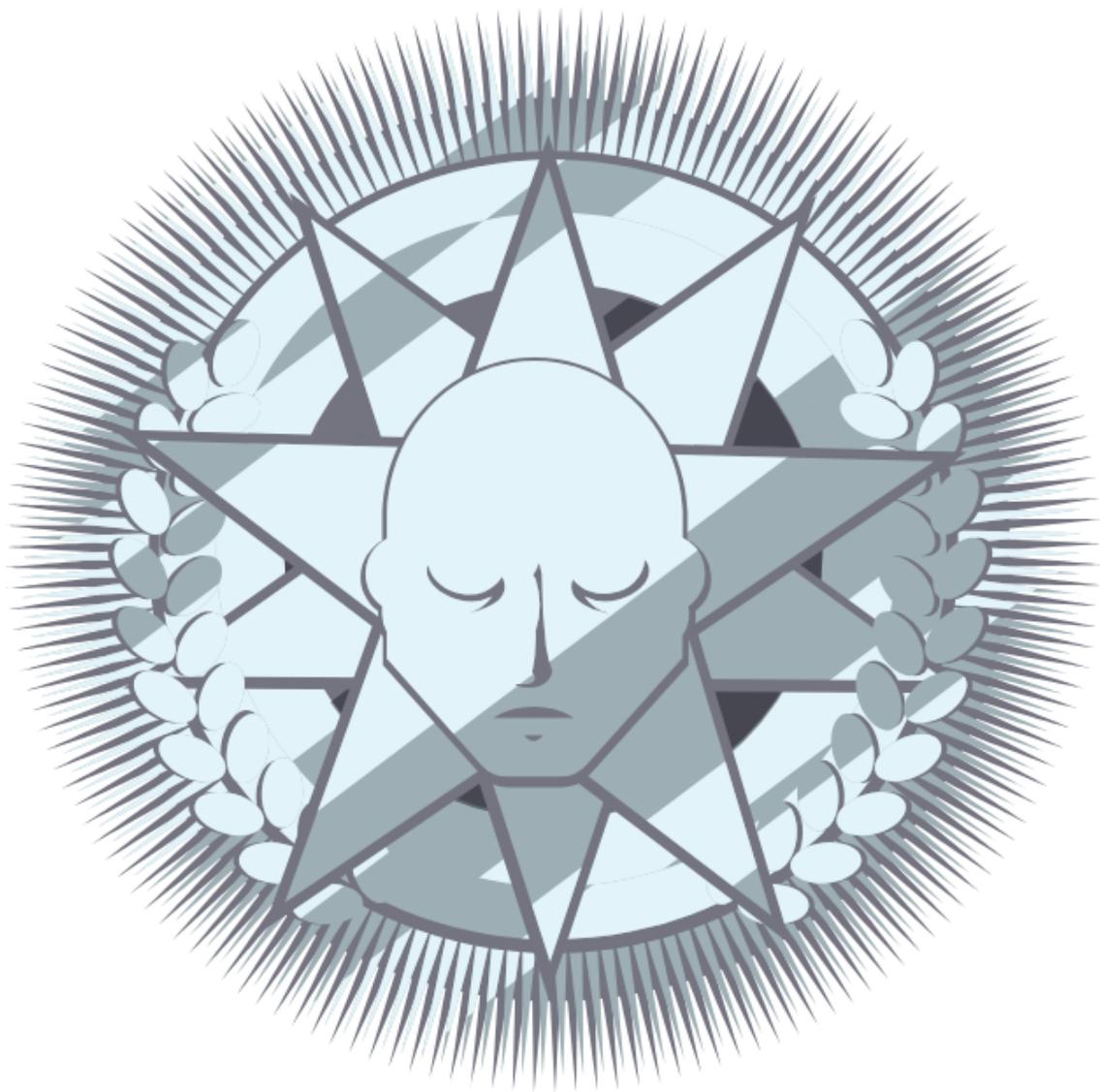
---

Medalha de acesso consecutivo “Disciplinado”.

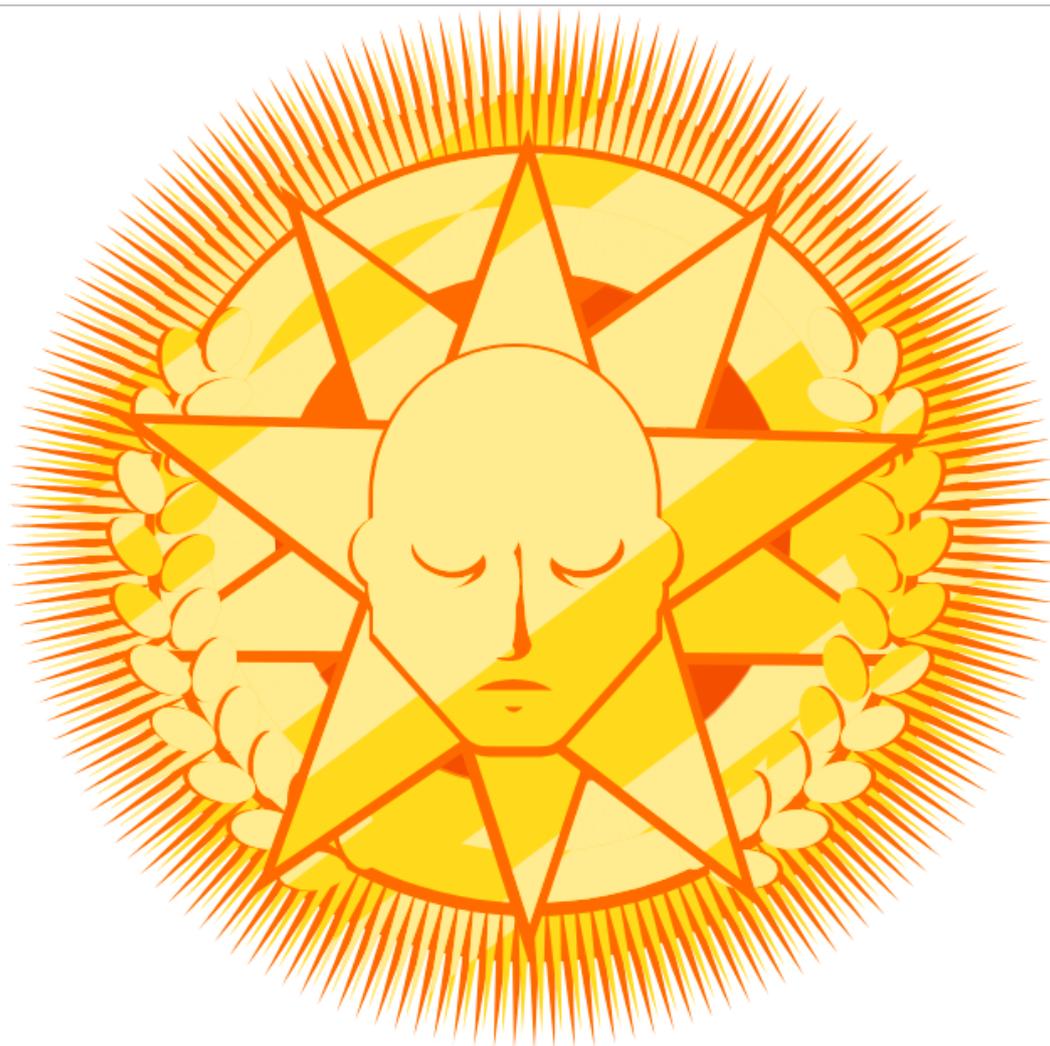


---

Medalha de nota perfeita “mente brilhante” em cobre.



Medalha de nota perfeita “mente brilhante” em prata.



---

Medalha de nota perfeita “mente brilhante” em ouro.

Logo também foi solicitada a produção também de um troféu seguindo o mesmo estilo e assim foram feitas algumas versões destes que funcionariam como as medalhas, mas seriam dados ao usuário ao terminar o treinamento completo.



Troféu alpinista.



Troféu montanha.



Troféu Treina Fácil.

Todo o material desenvolvido nesta etapa foi feito através do Adobe Illustrator.

## B) AÇÃO 2

Ilustração para capa de e-books disponíveis para download no blog da empresa

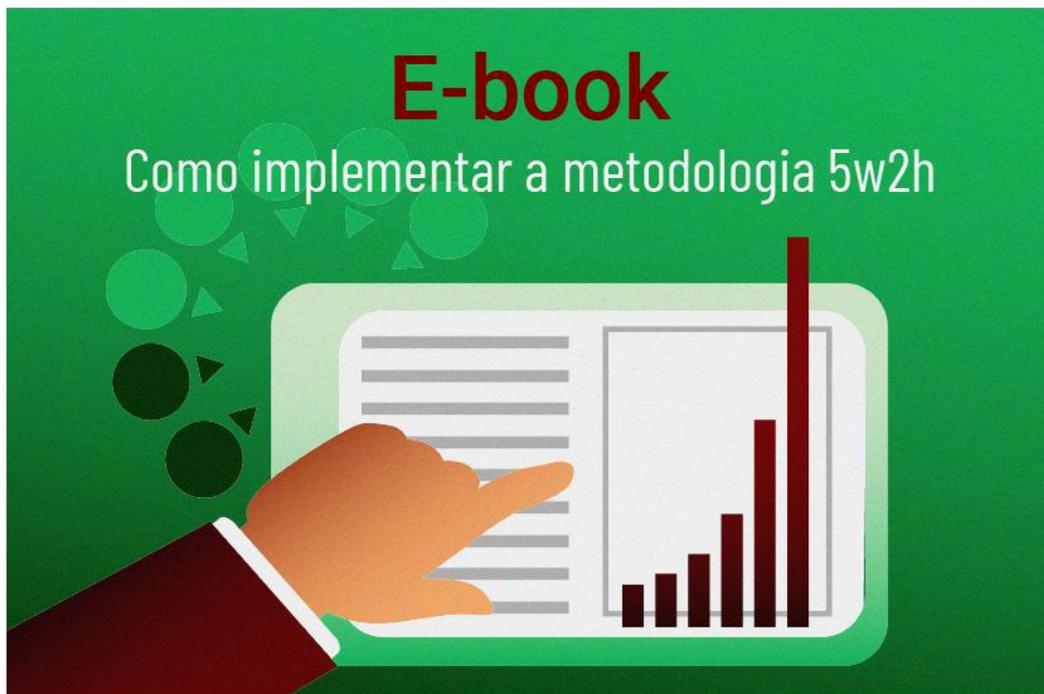
**Briefing:** Criação de arte digital para capa dos ebooks disponíveis no blog da empresa em uma ação de marketing para geração de leads.

**Público alvo:** Empresas interessadas na plataforma Checklist Fácil

**Apresentação:** A presente ação configurou-se como um Redesign das capas ilustradas dos ebooks disponíveis para download no blog da empresa (RZ2) como uma ação de Marketing para captação de leads interessados em resolver problemas na empresa ou entender melhor o sistema Checklist Fácil – maior produto da RZ2.

O direcionamento era de que estas ilustrações fossem minimalistas - graças ao tempo disponível para sua produção - que chamassem a atenção dos possíveis clientes, que representassem os temas dos ebooks e tivessem uma coerência entre uma e outra, uma direção de arte consistente, por assim dizer.

Deste modo foi elencado um jogo de poucas cores para cada ilustração, onde a cor mais destacada daria a identidade da peça no fundo e os elementos na frente, junto com o título, representariam o tema.



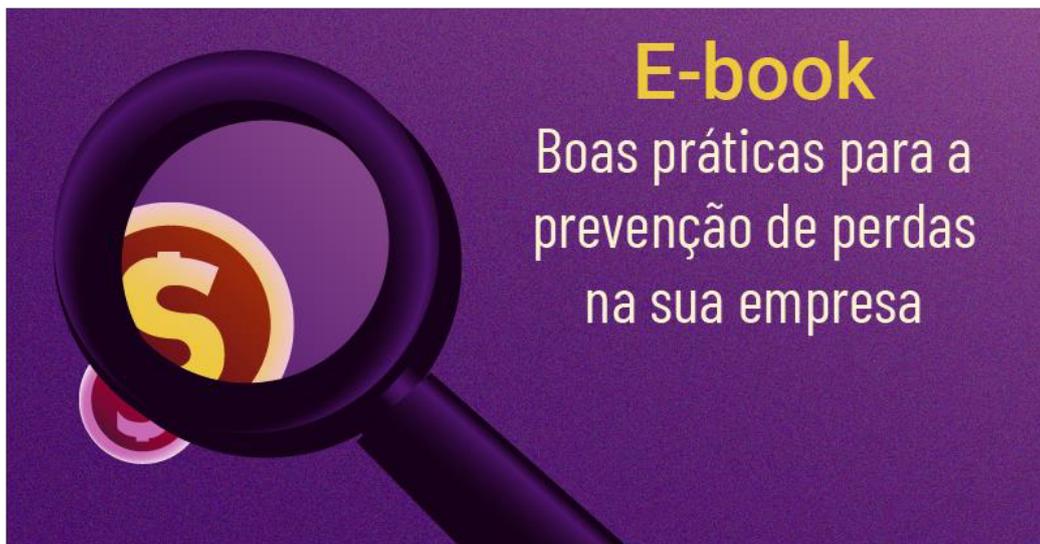
Ebook 5w2h.



Ebook Checklist na indústria.



Ebook Planos de ação.



Ebook Perdas.



Ebook Anvisa.



Ebook Segurança do Trabalho.

Gestão Estratégica Todos

## O que você precisa saber para implantar a gestão de resultados

Jun 29, 2019 / Por Checklist / No Comment



A gestão de resultados é uma metodologia que insere, na cotidiana da empresa, rotinas e ações de focalização em resultados em cada ação, assim como a sua mensuração. Dessa modo, em vez de trabalhar com as letras abstratas, seus colaboradores ficarão em atividades que melhoram os números da empresa, como o aumento da lucratividade, redução dos custos, [...]

LEIA MAIS

Gestão de Rotina Indústrias

### O QUE VOCÊ PROCURA?

Palavras chave

PESQUISAR

### MATERIAIS GRATUITOS



Conteúdo desenvolvido implementado no Blog.

Todo o conteúdo desenvolvido nesta etapa também foi produzido através do Adobe Illustrator.

### C) AÇÃO 4:

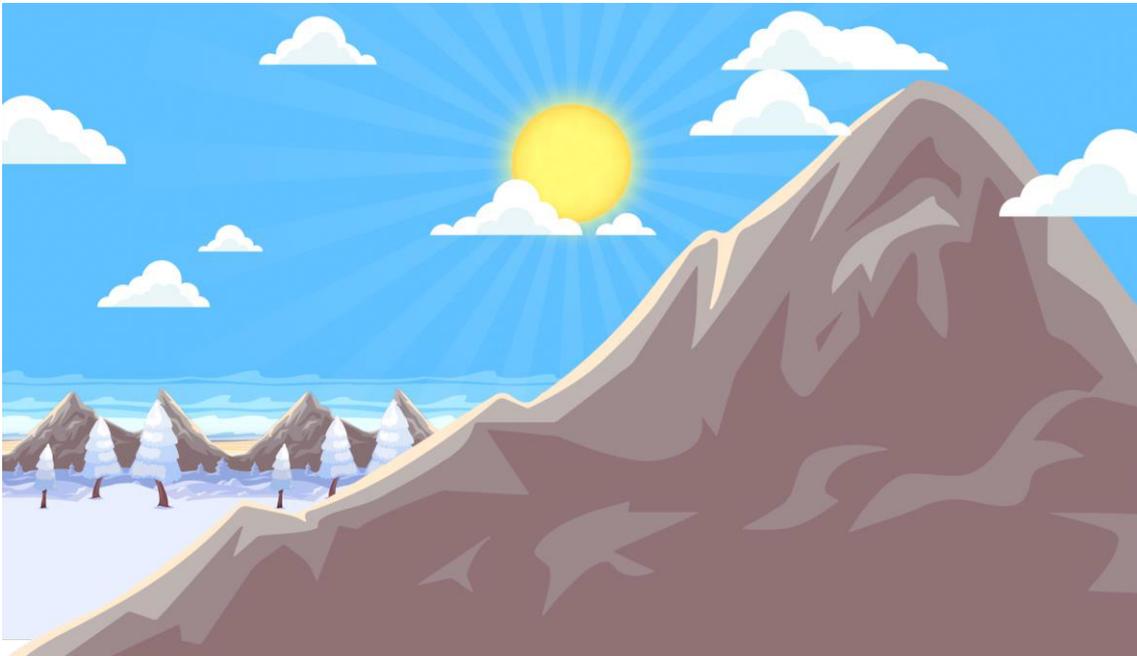
Desenvolvimento do novo cenário do Treina Fácil

**Briefing:** Criar um cenário lúdico que funcionasse como interface para acesso dos módulos e indicasse a progressão do usuário dentro do conteúdo programado pelo administrador.

**Público-alvo:** Novos empregados das empresas clientes da RZ2

**Apresentação:** Este foi o projeto mais elaborado dentro do contexto do estágio, não somente uma ilustração o cenário também funcionaria como interface e por isso atravessava o design como conteúdo para a construção da peça. O conteúdo a ser criado deveria sugerir progressão, desafio e ainda funcionar ludicamente de forma que fosse possível o posicionamento contínuo de novos módulos (fases) clicáveis.

Primeiramente foi feito um redesign do antigo cenário já usado na plataforma, uma montanha fria com pontos de descanso (barracas) que serviam de módulos. A ideia de desafio era exaltada pela imponência de escalar um grande pico e a progressão no quão mais próximo do pico o usuário apresentava-se.



Antigo cenário Treina Fácil.



Antigo cenário Treina Fácil com módulos posicionados.

Primeiramente procurou-se apenas redesenhar a montanha de forma que muda-se o mínimo possível do conceito original para não trazer confusão aos atuais usuários ou desagradar a diretoria. Portanto procurou-se concept arts como referência em cores para representar um cenário enevado e tentou-se empregar isso em uma art vetorizada, inspirando um desafio maior e mais gelado em sua composição.



Primeira versão da nova montanha

Durante o processo algumas mudanças foram sugeridas, como a adição de mais cores para deixar a peça mais amigável, menos “ameaçadora” para os usuários que acessariam o treinamento. Assim foi resolvido isso também com o apoio de silhuetas mais arredondadas para os outros objetos fora da montanha em si, como árvores ou o horizonte.

Outro problema elencado foi o de posicionar os módulos em uma figura mais realista vista de baixo pra cima, o qual foi primeiramente resolvido transformando a antiga barraca em algo menor e portanto menos propenso a sofrer os efeitos da perspectiva. Mas logo foi pedido pela diretoria o mantimento das barracas como módulos e a perspectiva teve de ser resolvida adicionando um objeto extra ao desenho dos módulos, uma rocha que serviria de deck para a barraca.



Montanha com módulos pequenos e shapes mais arredondados nas árvores



Imagem 24 – Montanha com o horizonte mais arredondado, céu mais vivo e módulo com barraca.

Ainda assim o projeto não foi aceito e a sugestão agora era tentar um outro estilo totalmente diferente, mais infantil e amigável ao usuário. Portanto foi descartada a ideia de neve e apostou-se numa colina gramada, como um campo de golfe.

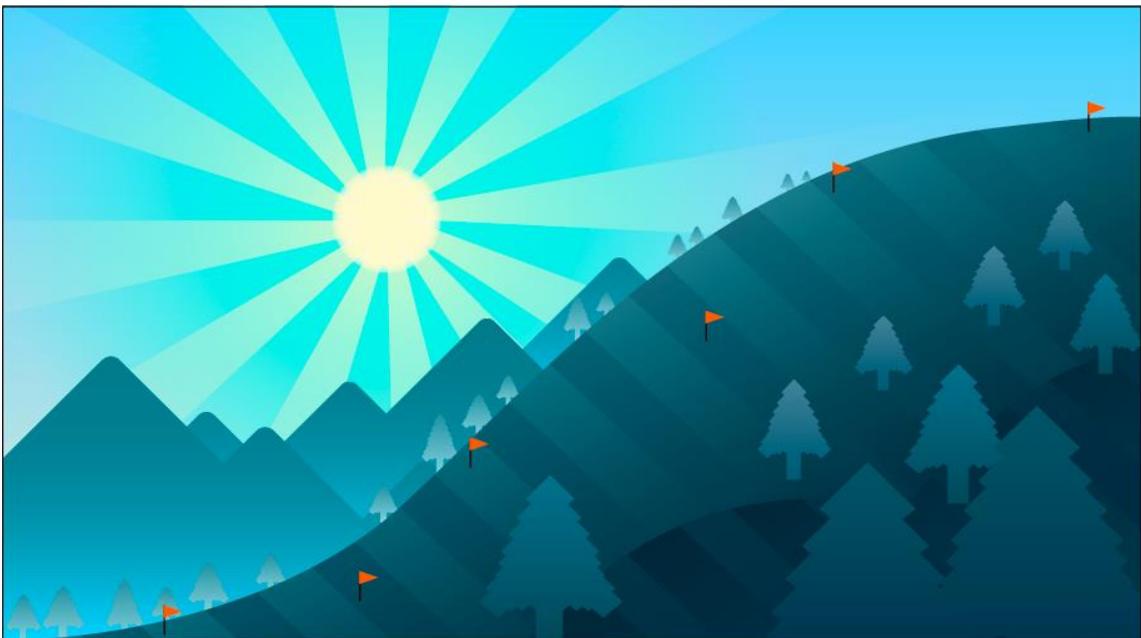


Imagem 25 – Colina durante o dia



Imagem 26 – Colina durante a noite

Por fim, esta ideia também foi deixada de lado e novas referências tiveram de ser caçadas para a criação de um novo cenário. Também um novo requisito fora levantado e o cenário deveria apresentar a possibilidade de receber novas roupagens.

Assim desenvolveu-se uma nova mecânica onde os módulos não seriam posicionados pelo apresentador, mas sim apareceriam em uma sequência infinita que seria limitada pelo administrador. A montanha não seria mais vista por inteiro, mas sim escalada aos poucos e seu tamanho seria percebido apenas ao revelar do horizonte ao aproximar-se do pico (limite programado de módulos).

A partir desta mecânica foi mais simples de pensar em novas sequências de módulos ambientadas em um cenário desafiador, qualquer coisa que levasse mais de um passo para ser realizada conseguiria ser adaptada dentro da nova mecânica.

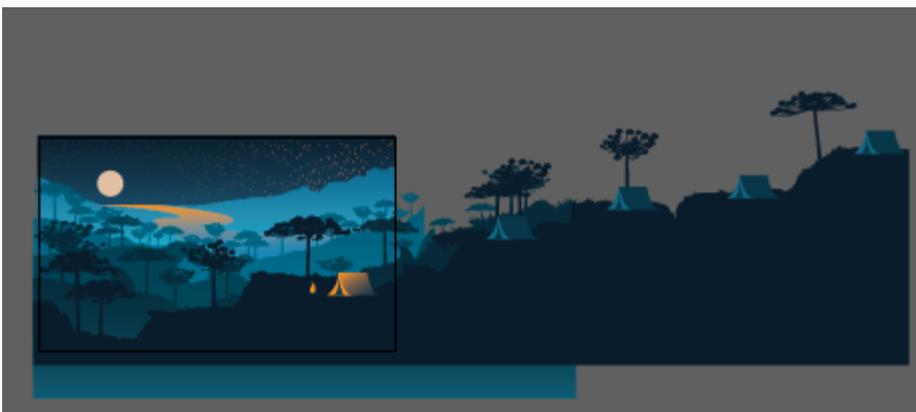
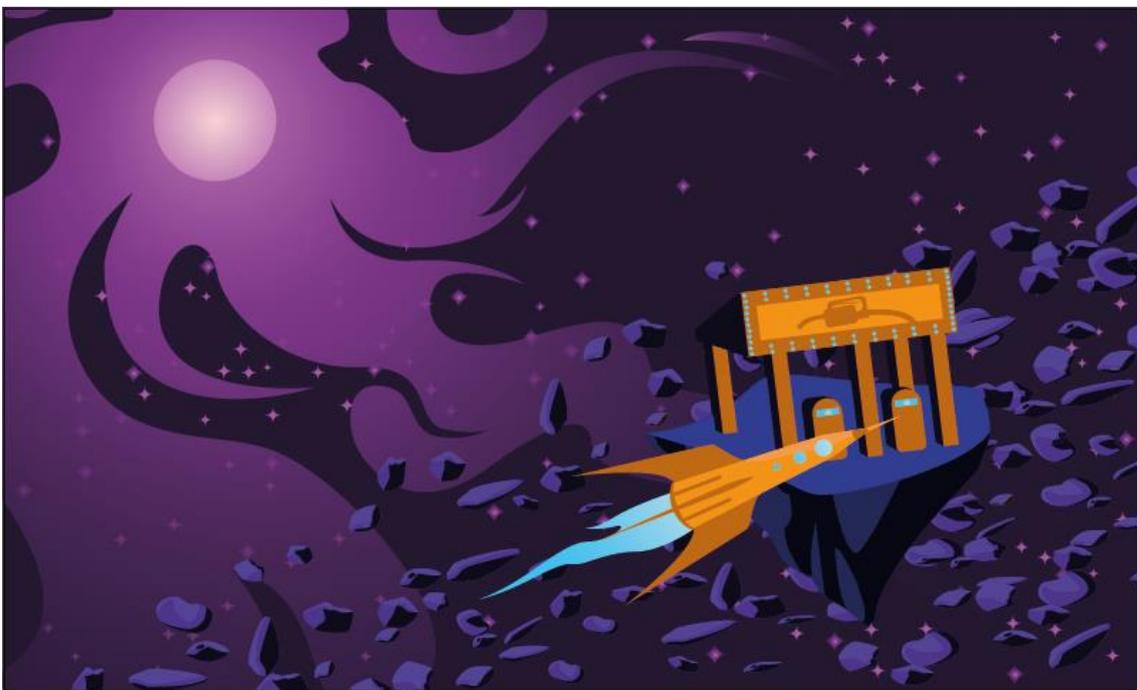


Imagem 27 - Esquema em plano geral da nova montanha

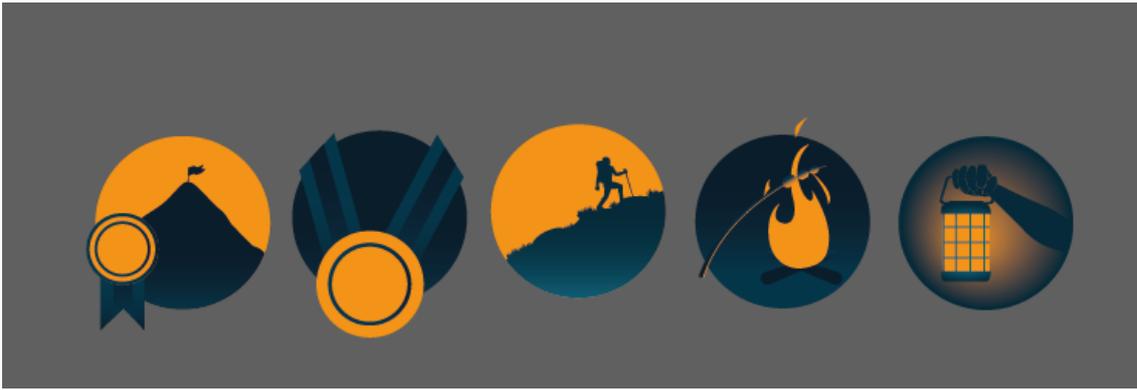


Tela da nova montanha em início de treinamento.



Roupagem espacial da nova mecânica de módulos onde cada módulo é um posto de gasolina e a neve deve viajar através do espaço.

Junto com a nova mecânica foi pensado em novas artes para as antigas medalhas as quais agora se tornariam brasões temáticos com o cenário.



Brasões da montanha



Brasões espaciais.

Todas as peças foram produzidas através do Adobe Illustrator, graças a sua opção de exportação em SVG, formato mais adequado para a aplicação de imagens na web. Mas os cenários foram também animados no Adobe After Effects como processo de comunicação do designer para com a equipe de programação para que todos entendessem como funcionaria a mecânica.

#### **D) Ação 5:**

Desenvolvimento de molduras e animações para o treinamento de clientes da plataforma Checklist Fácil

**Briefing:** Criar sobre o treinamento desenvolvido pelo time de Sucesso do Cliente uma moldura e uma animação educativa para tornar o conteúdo mais tragável ao usuário do aplicativo Checklist Fácil

**Público-alvo:** Empregados das empresas contratantes da plataforma Checklist Fácil (principalmente varejo e indústria)

**Apresentação:** Dentro da empresa há um setor destinado apenas a ajudar o cliente a obter sucesso com seu novo investimento na plataforma Checklist Fácil, é o chamado pós-venda, ou também “Sucesso do Cliente”. O time de pessoas é responsável a apresentar a plataforma aos empregados das empresas contratantes, ensiná-los a aproveitar ao máximo as funcionalidades do aplicativo e acompanhar seu uso ou desuso pelas mãos desses empregados, na missão de evitar o “churning”, desconstratação do serviço.

Em sua caminhada a Startup vem crescendo vertiginosamente nos últimos anos através da américa latina atendendo principalmente grandes empresas e assumindo a liderança do mercado. No entanto novos concorrentes vem surgindo e para evitar o estímulo a estes uma nova empreitada surgiu durante este ano de 2019, novos pacotes de contratação voltados a médias e pequenas empresas que antes deixavam de consumir o produto por não poder arcar com os preços.

Presumindo o aumento na demanda por suporte e auxílio com a apresentação e uso do aplicativo de checklist, foi proposta a produção de uma série de vídeos ensinando a usar o conteúdo e explorando todas as suas funcionalidades. Assim, o próprio time de Sucesso do Cliente gravou treinamentos como já eram feitos antes ao vivo com os clientes, filmando a tela do aplicativo celular e web explicando o passo a passo de cada item do menu.

O design entra aqui não na concepção do projeto em si, mas no melhoramento dele. Usando habilidades aprendidas pelo bolsista durante o curso na faculdade para somar ao conteúdo de atendimento ao cliente, deixa-lo mais tragável, de mais fácil absorção pelo expectador. Processo este que, por levar tempo para ser pronto, foi dividido em várias versões para atender o cliente o quanto antes possível.

Assim a primeira versão apresentava apenas o áudio tratado, uma vinheta animada e molduras animadas. Enquanto na segunda procurou-se ilustrar mais o que estava sendo falado, dar um apoio visual ao conteúdo. Já agora está sendo produzida uma nova versão com microanimações de destaques para pontos específicos nas telas de interface presentes nestes vídeos de treinamento.

Há versões dos vídeos tanto em português quanto em espanhol. E assim que todo o conteúdo apresenta-se com uma versão totalmente finalizada ela é imediatamente postada no canal checklist fácil no youtube em um playlist secreta disponível apenas para clientes.

**Entrenamiento Checklist Fácil**  
5 vídeos • 403 visualizações • Atualizada hoje  
Não listado

- 1 **Introducción a la configuración**  
Checklist Fácil 2:10
- 2 **Planes de Acción**  
Checklist Fácil 9:57
- 3 **Informes de indicadores**  
Checklist Fácil 5:26
- 4 **Informes de planes de acción**  
Checklist Fácil 3:45
- 5 **Histórico de informes**  
Checklist Fácil 8:03

Playlist de autotreinamento Checklist Fácil em espanhol.

**Aplicação Mobile**

Assistir mais tarde Compartilhar

Checklist Fácil

INICIADOS CONCLUÍDOS AGENDADOS

Nenhum checklist iniciado  
Toque no botão abaixo para iniciar um novo

MAIS VÍDEOS

0:47 / 22:08

YouTube

Versão 2 do autotreinamento Checklist fácil.

RELATÓRIO FINAL  
DE ESTÁGIO CURRICULAR

**BLOCO 3**



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

Sim, em todos os pontos. O conhecimento que adquiri na universidade eu pude pôr em prática e o meu nível de aprendizagem subiu muito no tempo em que estagiei. A área explorada abordou até mesmo mais do que o esperado, indo da ilustração e animação para a construção de interfaces, o que havia sido pouco explorado dentro dos projetos de animação, mas que aqui consegui ter um contato mais íntimo e edificante como profissional.

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

Ponto positivo posso levar em conta a qualidade e familiaridade que a equipe tem, como ela é grande podem existir alguns problemas de comunicação no desenvolvimento de novos conteúdos, mas o que mais me ensinou dentro do estágio foi o trabalho em equipe e essa possibilidade de observar como diferentes setores dentro de uma empresa trabalham pelo sucesso comum.

### **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?**

A metodologia do trabalho em grupo como combustível para o processo criativo foi o principal fator de semelhança com a abordagem do curso, mas também é possível exaltar a parte técnica da ilustração e animação como presente dentre estes pontos. Não foi notória grande convergência ao material estudado, toda via, percebeu-se uma profunda diferença no ritmo de produção e preocupação com o produto final ao fazer uma comparação grosseira dos trabalhos desenvolvidos em estágio com os feitos em aula.

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

Em todos os pontos, é possível mesmo falar que o estágio agregou um conhecimento a mais que não teria na universidade e suas limitações, tanto conceitual quanto de produção em si. O fator principal seria o trabalho em equipe e a dinâmica de desenvolvimento de projetos, além de contato com profissionais atuantes da área e a possibilidade de integrar o design a projetos de diferentes setores da empresa.

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

Todas as matérias, de quaisquer fases, tiveram conceitos adquiridos e pude implementar no estágio de uma forma mais ou menos explícita. Com enfoque em Metodologia de Projetos, onde os próprios conceitos de produção e desenvolvimento contribuíram; Ilustração Digital como evidente, Composição e Fotografia, até os projetos de animação contribuíram de uma maneira muito forte, tanto nos ensinamentos de produção em si como em conceitos gráficos.

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

Graças a minha escolha de projetos não estudei a parte de interface e gamificação que me foi necessária no planejamento dos cenários do Treina Fácil, porém o meu envolvimento com a iniciação científica no decorrer do curso me fez ter certa base para assumir o risco.

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

Valor 10, primeiramente por que dentro do estágio eu pude estudar, trabalhar e aperfeiçoar minúcias do design que até agora não tinha tido grande oportunidade de praticar dentro do curso, como esta já citada parte de gameficação. Outra questão importante a ser salientada é o caso de que o envolvimento com uma empresa de tanto destaque no segmento B2B me deu uma noção muito maior de como o Design é visto no mercado de trabalho e de como ele pode se adaptar a cenários de setores que geralmente carecem de certos conhecimentos presentes no Design. Mas o principal fator é que o nível de responsabilidade aumentou e muito, com certeza preparando o estagiário para um futuro mercado de trabalho e para desenvolvimento de melhores estudos acadêmicos.



RELATÓRIO FINAL  
DE ESTÁGIO CURRICULAR

**BLOCO 4**

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

Nome da Empresa Concedente: RZ2 Sistemas de Gestão LTDA  
 Estagiário: Henrique Macieski Moraes  
 Área do Estágio: Equipe de arte e design Treina Fácil  
 Período de realização do estágio: 25/07/2019 - 30/06/2019  
 Supervisor de Estágio: Christian Guilherme Fritsch  
 Contatado Supervisor de Estágio (fone/e-mail): Christian@checklistfacil.com

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

**Outras Considerações:** \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Henrique Macieski  
Cidade

02/07/2019  
Data

Christian Guilherme Fritsch  
Assinatura do supervisor/concedente.

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

Estagiário: HENRIQUE MACIEFSKI MORAES  
 Nome do Prof. Orientador/Avaliador: MONICA STEIN  
 E-mail do Prof. Orientador/Avaliador: MONI\_STEIN@yahoo.com.br  
 Data da entrega do Relatório para a avaliação: 28/06/19

**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>

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| <b>1. Relatório - Conteúdo:</b> Preenchimento adequado das seções do relatório, ortografia, organização textual e gráfica.                        | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | X  |
| <b>2. Relatório - Projetos:</b> Apresentação adequada das imagens dos projetos desenvolvidos.   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | X  |
| <b>3. Conhecimento aplicado:</b> 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  |
| <b>4. Objetivos Alcançados:</b> 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  |
| <b>5. Prazo:</b> Entrega do relatório com o prazo mínimo de uma semana para a avaliação.  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | X  |

|              |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
|--------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| <b>Média</b> | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|              |   |   |   |   |   |   |   |   |   | X  |

Outras Considerações: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Henrique Maciefski Moraes  
Cidade

09.07.19  
Data



Assinatura do Prof. Orientador de Estágio Obrigatório





**UNIVERSIDADE FEDERAL  
DE SANTA CATARINA**

**RELATÓRIO FINAL  
DE ESTÁGIO CURRICULAR**

**DESIGN**

**Henrique MacieskiaMoraes**  
RZ2 Sistemas de Gestão  
25/02/2019 - 30/06/2019