



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**

**RELATÓRIO FINAL
DE ESTÁGIO CURRICULAR**

DESIGN

Michael Rosa da Silva

G2E

11/03/2019 - 13/07/2019

Este arquivo segue como modelo preciso para a entrega do Relatório Final de Estágio Obrigatório.

Este projeto gráfico deve ser obedecido na íntegra, mantendo padrões tipográficos, alinhamentos, fontes e organização de conteúdo conforme disposto a seguir.

A versão para entrega será unicamente no formato de um arquivo PDF de no mínimo 50 páginas.

A entrega referente à disciplina de Estágio Obrigatório deve ser feita apenas de forma digital (PDF) via Moodle, até o prazo máximo estipulado pelo Coordenador de Estágio.

1.1 IDENTIFICAÇÃO DO ESTAGIÁRIO

Nome: Michael Rosa da Silva

Matrícula: 15102296

Habilitação: Design

E-mail: enzon80@gmail.com

Telefone: (48)999425367

1.2 DADOS DO ESTÁGIO

Concedente: G2E - Grupo de Educação e Entretenimento

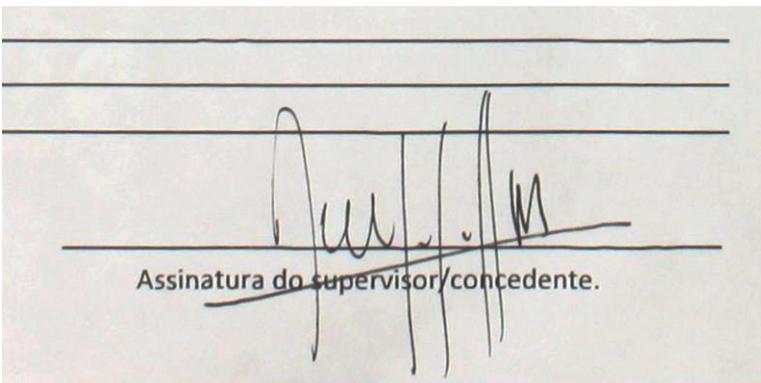
Período Previsto: 11/03/2019 a 13/07/2019

Período referente a este relatório: 11/03/2019 a 11/07/2019

Supervisor/Preceptor: Monica Stein

Jornada Semanal/Horário: 20 Horas semanais e 4 horas diárias.

Assinatura da concedente (ou representante):



Assinatura do supervisor/concedente.

RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO CURRICULAR

BLOCO 1

1.3 PROGRAMA DE ATIVIDADES

Objetivo do estágio: Aprofundar na área de motion design, desenvolvendo habilidades e conhecimento a mais sobre suas metodologias criações e aplicações em diferentes tipos de mídias ou seja sua aplicação num projeto transmidia e como isso poderia vir a ser algo a agregar um valor ao que está sendo exercido, também colocar am prática conteúdos aprendidos em sala de aula em relação a design gráfico e nos projetos de animaçã 2D e 3D; Adquirir experiência em trabalho envolvendo uma equipe e o contato de ser uma equipe interdisciplinar, entrando em contato então com diferentes conteúdos e pragmaticas e aplicando esse conhecimento e experiência nas demanadas de peças de motion graphics que viessem a necessitar do trabalho de motion design.

Objeto(s) do estágio: Peças em motion graphics.

Programa de atividades (PAE):

As atividades envolveram criar peças em motion graphics para o universo de The Rotfather, utilizando-se das linguagens do mundo do motion design e suas diferentes técnicas; As atividades serão desde peças publicitárias á historias animadas e etc, dentro do próprio universo do projeto transmidia de The Rotfather.

1.4 SITUAÇÃO ENCONTRADA

Resumo da situação da empresa em relação ao Design:

O grupo G2E encontra-se bem desenvolvido quanto a sua visão de Design, compeende sua importância e aplicação tanto em seu peso para o desenvolvimento de projetos e gestão de pessoal, linkando diferentes metodologias e linguagens diferentes que cada área tem em produtos concisos e com uma identidade bem estruturada. A equipe se encontra com muitos designers trabalhando em diferentes áreas, citando por exemplo, design gráfico, game design, design de animação e etc.

O grupo ainda não possuía uma célula de motion graphics ativa apesar de em momentos do passado já ter tido uma equipe que exercia tal função, então atualmente a equipe é formada por 3 estagiários, um exercendo a função (quem vos fala), um em intercâmbio, e um em treinamento.

O que foi abordado no estágio: Criações de peças em motion graphics, para redes soaciais, publicidade, site, jogos e animação, metodologia de treinamento de pessoal, abordagem multidisciplinar e estudos.

Atuação na área gráfica: Criação de layouts de peças de motion, direção de arte

aúdio visual e as peças gráficas em motion graphics em si.

Atuação na área informatizada (mídias): Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe After Effects, Google Drive, Basecamp.

1.5 ESTRUTURA PARA REALIZAÇÃO DO ESTÁGIO

Infra-estrutura física disponibilizada: Sala do G2E e sua infraestrutura.

A localização do Design na estrutura organizacional da empresa: Aplicado na estrutura desde o topo, desde parte da gestão a parte operacional da empresa.

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

Data do início do estágio: 11/03/2019

Data de encerramento do estágio: 13/07/2019

Carga horária diária: 4 horas.

Horário diário do estágio (entrada e saída):

Os horários de entrada e saída do estágio eram flexíveis de acordo com a grade de aula, também a liberdade de escolha mas sempre fechando a média semanal de 20 horas.

1.6 ORIENTADOR DO ESTAGIÁRIO

Nome: Monica Stein

Formação e cargo:

Pós-Doutorado.

NHTV Internationaal Hoger Onderwijs Breda, NHTV, Holanda.

Doutorado em Engenharia de Produção (Conceito CAPES 5).

Universidade Federal de Santa Catarina, UFSC, Brasil.

com período sanduíche em Massachusetts Institute of Technology (Orientador: Barrett. E.).

Graduação em Arquitetura Urbanismo.
Universidade Federal de Santa Catarina, UFSC, Brasil.

Contatos (telefone/e-mail):

Telefone: (48)91231890

E-mail: moni_stein@yahoo.com.br

A seguir uma cópia do TCE e do PAE referente ao estágio
(anexar na próxima página)



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 2015557

O(A) Diretor(a) do Departamento de Integração Acadêmica e Profissional - DIP, Prof.(a) Alexandre Guilherme Lenzi de Oliveira, o(a) Coordenador(a) de Estágios do Curso, Prof.(a) Andre Luiz Sens, representantes da Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC, CNPJ 83.899.526/0001-82, como concedente e como instituição de ensino, respectivamente, e o(a) estagiário(a) Michael Rosa da Silva, CPF 095.233.049-09, telefone (48) 3338-7341, e-mail enzon80@gmail.com, regularmente matriculado(a) sob número 15102296 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 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 20.00 horas (com no máximo 4.00 horas diárias), a ser desenvolvida na UFSC, no(a) EGR/ CCE/ Grupo G2E/ The Rotfather, de 11/03/2019 a 13/07/2019, respeitando-se horários de obrigações acadêmicas do estagiário e tendo como supervisor(a) o(a) Monica Stein.
- 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) estagiário(a) realizará o presente estágio sem remuneração.
- Art. 9º:** O(A) estagiário(a) tem direito a 10 dias de recesso, a ser exercido durante o período de realização do estágio, preferencialmente durante férias escolares, em período(s) acordado(s) entre o(a) estagiário(a) e o(a) supervisor(a). Caso o estágio seja interrompido antes da data prevista, o número de dias será proporcional e deverá ser usufruído durante a vigência do TCE ou pago em pecúnia ao estudante após sua rescisão.
- Art. 10º:** O(A) estagiário(a) não terá, para quaisquer efeitos, vínculo empregatício com a UFSC, desde que observados os itens deste TCE.
- Art. 11º:** Caberá ao(a) estagiário(a) cumprir o estabelecido no PAE abaixo; conduzir-se com ética profissional; respeitar as normas da UFSC, respondendo por danos causados pela inobservância das mesmas, e submeter-se à avaliação de desempenho.
- Art. 12º:** As partes, em comum acordo, firmam o presente TCE em 4 vias de igual teor.

PROGRAMA DE ATIVIDADES DE ESTÁGIO (PAE) do TCE Nº 2015557

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

As atividades envolveram criar peças em motion graphics para o universo de The Rotfather, utilizando-se das linguagens do mundo do motion design e suas diferentes técnicas; As atividades serão desde peças publicitárias á historias animadas e etc, dentro do próprio universo do projeto transmidia de The rotfather.

Local e Data:

Florianópolis, 04 de Abril de 2019.

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

Monica Stein - Prof.(a) Orientador(a) e Supervisor(a) no local de Estágio

Andre Luiz Sens - Coord. Estágios do Curso - UFSC

Michael Rosa da Silva - Estagiário(a)

RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO CURRICULAR

BLOCO 2

2.1 QUADRO CONTENDO:

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

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

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

Semana/Mês	Atividade desenvolvida
3ª/Mar	Introdução ao projeto The Rotfather, acesso aos conteúdos, documentos introdutórias de ambientação no universo transmídia, acesso aos arquivos de mídias e primeira reunião semanal do The Rotfather
4ª/Mar	Começo de análises de ilustrações para verificação de ideias para se fazer futuras peças animadas em motion. Reunião geral do The Rotfather.
5ª/Mar	Primeira reunião da proposta de campanha da páscoa para o stories do instagram. Reunião geral do The Rotfather.
6ª/Mar	Reunião sobre campanha da Pascóa para o stories do istagram com o pessoal do Promocionais, estabelecimento de características e como será executada a campanha e as animações. Execução de briefing e começo de animação para motion do Kane Cigarette. Reunião com célula de Jogos. Reunião semanal do projeto Rtofater.
1ª/Abr	Execução do projeto da campanha Páscoa. Execução de testes e animações para Kane Cigarette. Reunião geral do The Rotfather.

2ª/Abr	<p>Apresentação do briefing do Kane Cigarette e primeira versão da peça na reunião semanal do The Rotfather para feedbacks e avaliações.</p> <p>Reunião com Juliana da célula de Contos de Terror para ideia de peça usando a Mariposa, estabelecido critérios para a arte grafica e já começado a execução do projeto.</p> <p>Execução final da peça de camapnha de páscoa.</p> <p>Reunião semanal da célula de Jogos.</p>
3ª/Abr	<p>Entrega das peças da campnha de Páscoa e também do Kane Cigarette.</p> <p>Reunião semanal com célula de jogos.</p> <p>Reuinião geral do The Rotfather.</p>
4ª/Abr	<p>Reunião com gestão da célula de Jogos sobre gerenciamento de pessoas, discutindo sobre como usar metodologias usadas para aplicar o mesmo na célula de Motion.</p> <p>Reuinião geral do The Rotfather.</p>
1ª/Mai	<p>Reunião com célula de jogos sobre possíveis trabalhos motion que possam vir a ter e necessitar de demanada, discutido sobre Jogos atuais e se as artes disponíveis poderiam ser usadas para as peças.</p> <p>Reuinião geral do The Rotfather.</p>
2ª/Mai	<p>Reunião com célula de Promocionais para discustir demanadas para executar, estabelecido ideias para se fazer como uma peça para Teaser de personagens para animação da Ninetta.</p> <p>Reuinião geral do The Rotfather.</p>
3ª/Mai	<p>Reunião com a célula de Promocionais para brainstorm e briefing da campanha de Dia dos Namorados para stories do instagram, discução sobre executar as ilustrações para serem animadas.</p> <p>Reunião com célula de Jogos.</p> <p>Reuinião geral do The Rotfather.</p>
4ª/Mai	<p>Reunião com célula de Jogos.</p> <p>Reuinião geral do The Rotfather.</p>

5 ^a /Mai	<p>Entrega do primeiro briefing da peça da Mariposa, apresentada na reunião geral do The Rotfather.</p> <p>Ingresso de uma pessoa na célula de Motion, iniciado treinamento e metodologia de ensino discutida com a gestão da célula de Jogos anteriormente.</p> <p>Reunião com célula de Jogos.</p>
1 ^a /Jun	<p>Entrega final da peça da Mariposa efetuada durante a reunião geral do The Rotfather, peça usada posteriormente nas redes sociais do projeto.</p> <p>Reunião com célula de Jogos.</p> <p>Primeira reunião da célula de Motion, discutido com a pessoa questões e ações metodológicas que seriam aplicadas com ela no treino e ensino, estabelecido ensino baseado na teoria do flow e gamification.</p> <p>Reunião com promotoriais, com pedido acerca de peças para stories, com finalidade de mostrar sobre o projeto ao público.</p> <p>Reunião célula de Jogos.</p> <p>Reunião geral do The Rothfather.</p>
2 ^a /Jun	<p>Reunião com a a gestão da Célula de Jogos sobre cronogramas de ensino e organizações de estrutura de aprendizado.</p> <p>Reunião da Célula de Motion onde foi verificado o desenvolvimento da nova membro no aprendizado de motion graphics, dado feedbacks e apontamentos.</p> <p>Reunião Geral do The Rotfather.</p>
3 ^a /Jun	<p>Reunião com a concedente do projeto, estabelecido metas de curto, médio e longo prazo, discutido onde será usado motion e questões de integração de células.</p> <p>Reunião geral do The Rofather.</p>

2.2 APRESENTAÇÃO DE CADA AÇÃO

a) AÇÃO 1:

Vídeo para stories do Instagram para feriado da Páscoa.

Briefing:

Peça para campanha de jogos de cartas do The Rotfather, utilizando a arte já ilustrada para execução da produção de um vídeo de no máximo 15 segundos que esteja de acordo com as proporções do formato de mídia requerido.

- Foi estabelecido um acordo de como organizar a ilustração para ser animada
- Estabelecidas frases para serem usadas: “O açúcar se vai, as estratégias se renovam” e “Acrescente uma pitada de emoção as noites de sua máfia”.
- A campanha seria para a páscoa, portanto também foi discutido como enquadrar o feriado na peça.

Público-alvo:

Fãs do universo de The Rotfather e público no geral que se interesse em coisas a ver com máfia.



Detalhe da peça, zoom.



a.

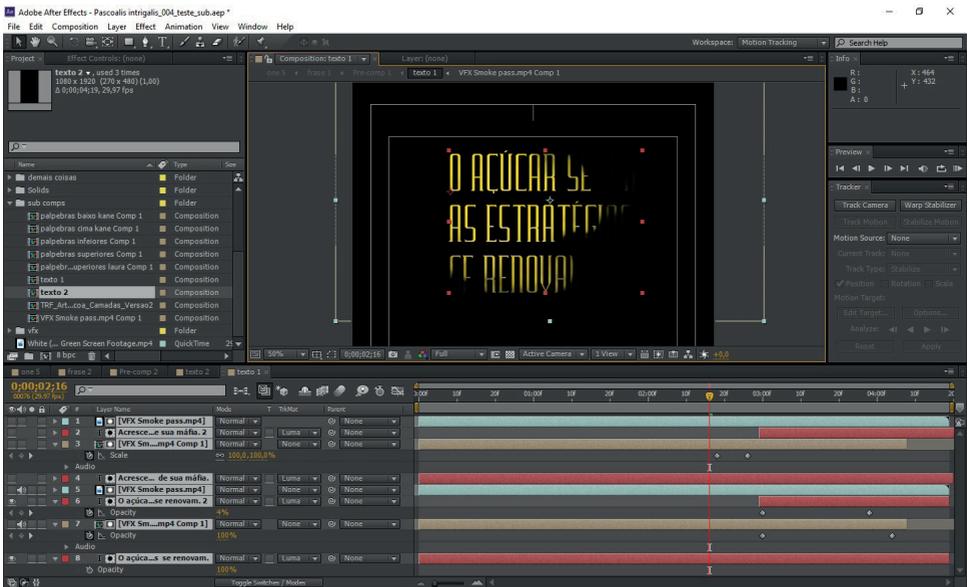


b.

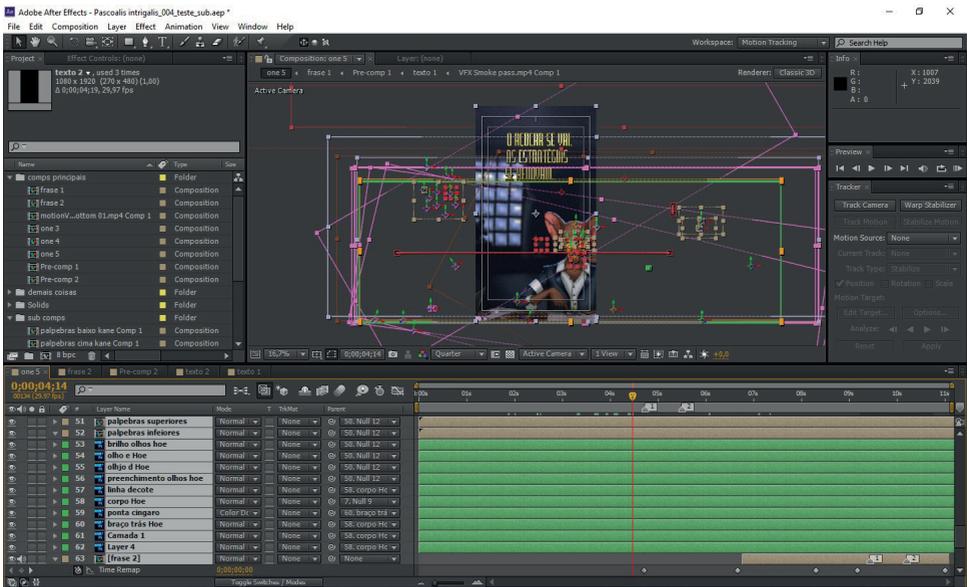
Ilustração original (a) a ser usada para a peça e detalhe da mesma (b).



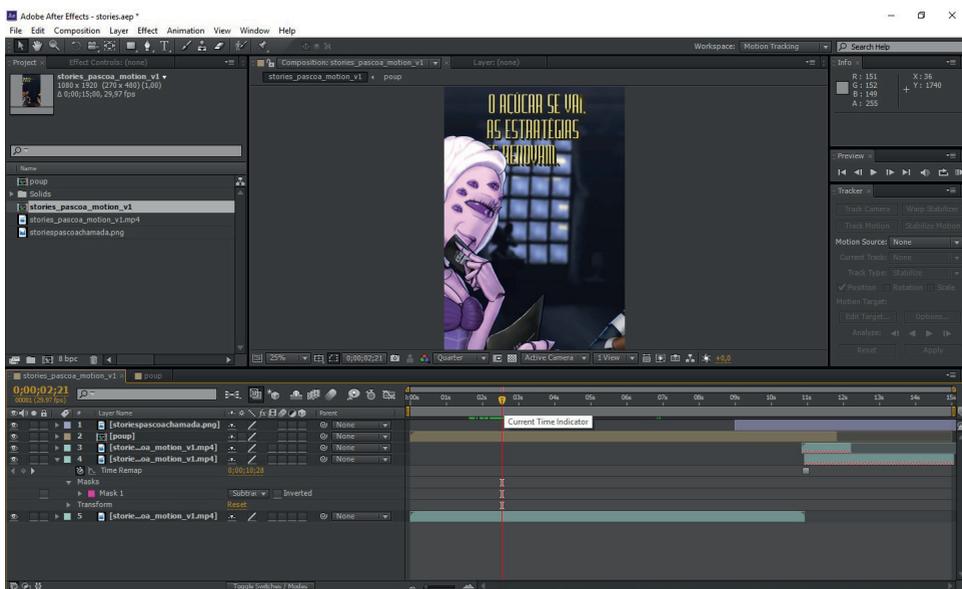
Arte do cartão de chamada para compra a ser usado no final da peça.



Criação da tipografia animada com base no design do cartão.



Disposição de composição e animação da peça de acordo com o paralax.



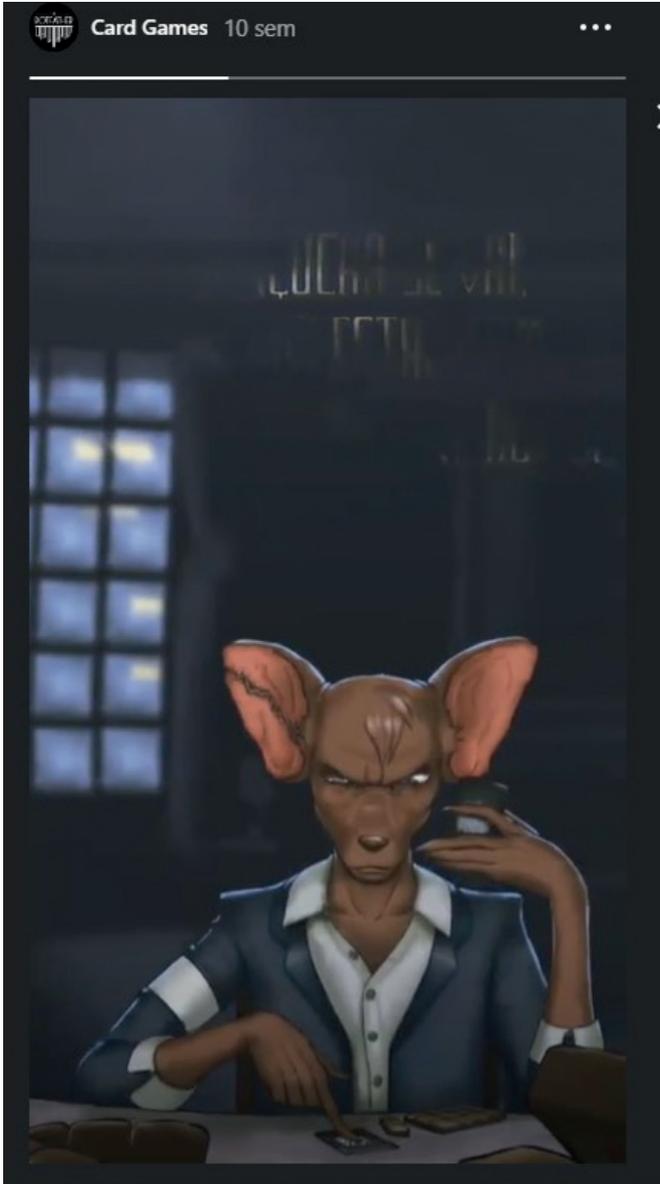
Por fim, sonorização da peça e ajustes para a mesma.



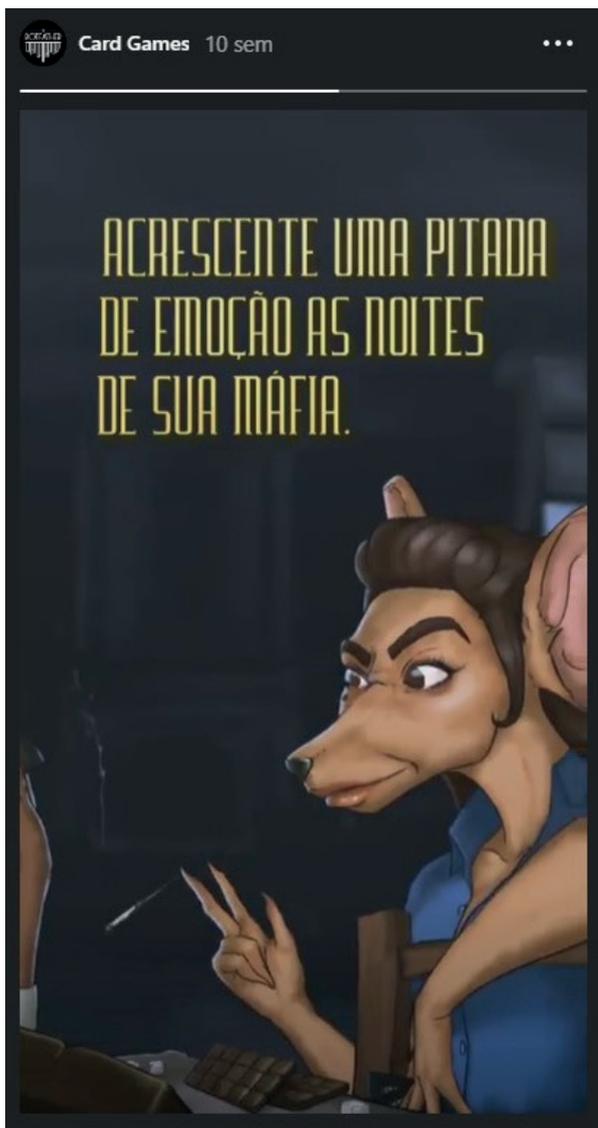
Frame da peça já animada.



Primeira parte da peça aplicada ao Stories, Madame laura olha suas cartas e um sorri de canto de boca.



Segunda parte da peça aplicada ao Stories, Kane descarta uma carta e parece irritado.



Terceira parte da peça aplicada ao Stories, Hoe bate seu cigarro na mesa para soltar um pouco de suas cinzas.



Quarta parte da peça aplicada ao Stories, transição para o cartão de compras.



Quinta e última parte da peça aplicada ao Stories, o cartão de compras.

b) AÇÃO 2:

Vídeo em motion do Al Kane Cigarette, para uso váriados dentro do projeto The Rotfather.

Briefing:

Precisava-se desenvolver uma peça que fosse flexível para várias mídias e propostas de uso, desde o uso no site do The Rotfather, uso em publicidades e etc.

- Foi então usada uma peça que é uma ilustração sempre usada para os promocionais do Rotfather Day.
- Tinha de ser pensado de algo que pudesse ser mudado a composição e se encaixar em diferentes formatos de vídeo.
- A peça tinha de apresentar um clima de mistério e ser atrativa ao mesmo tempo para conquistar novo publico.
- Ser em loop.

Público-alvo:

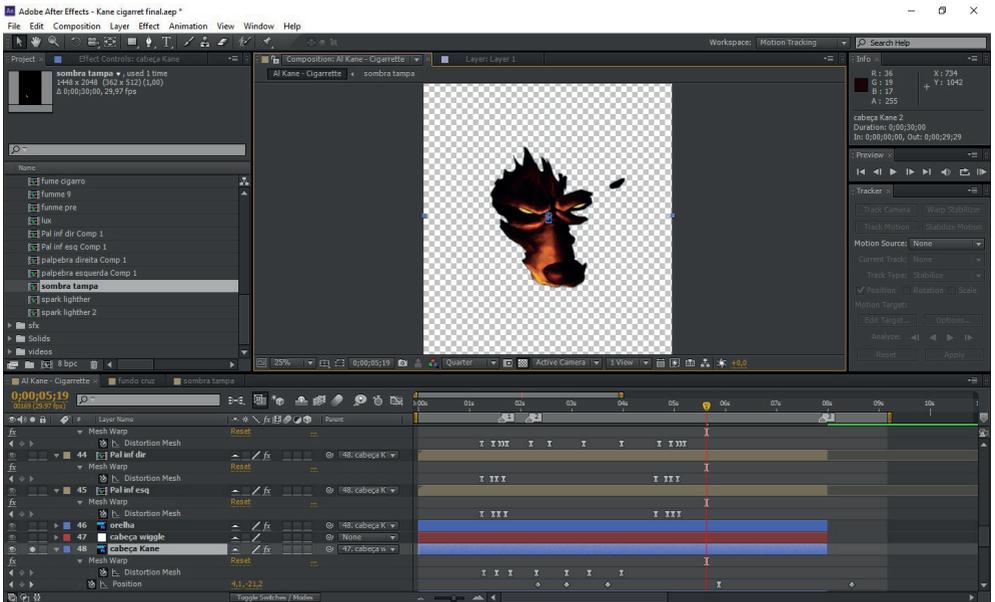
Fãs do universo de The Rotfather e público no geral que se interesse em coisas a ver com máfia.



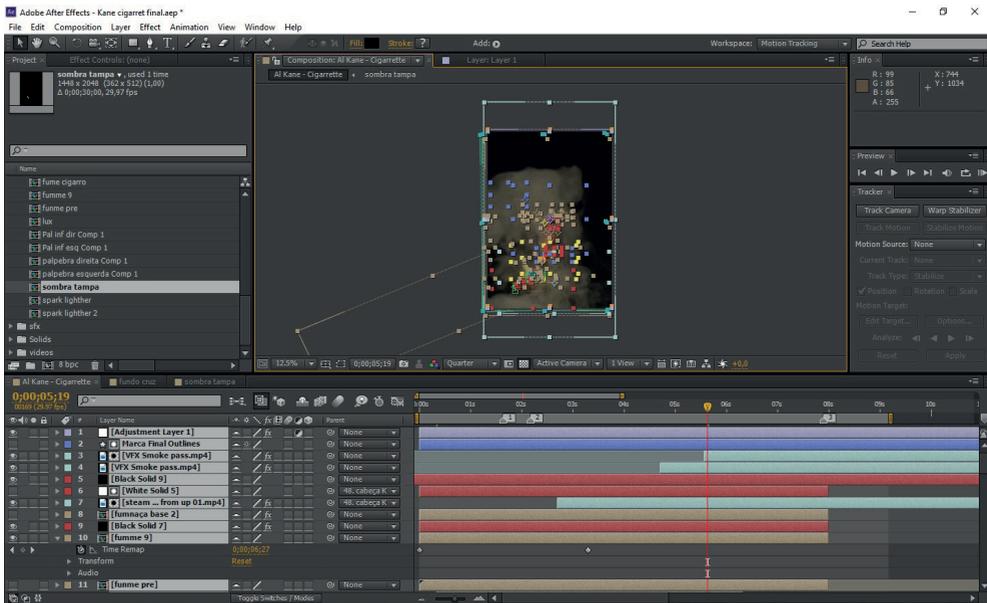
Ilustração original a ser usada para a peça.



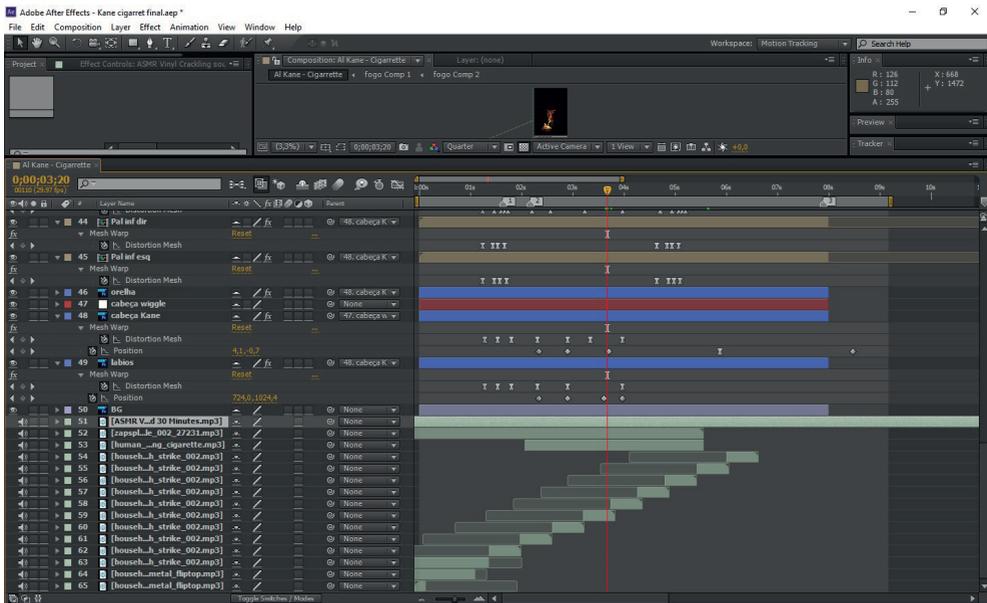
Marca do projeto The Rotfather a ser usada na peça.



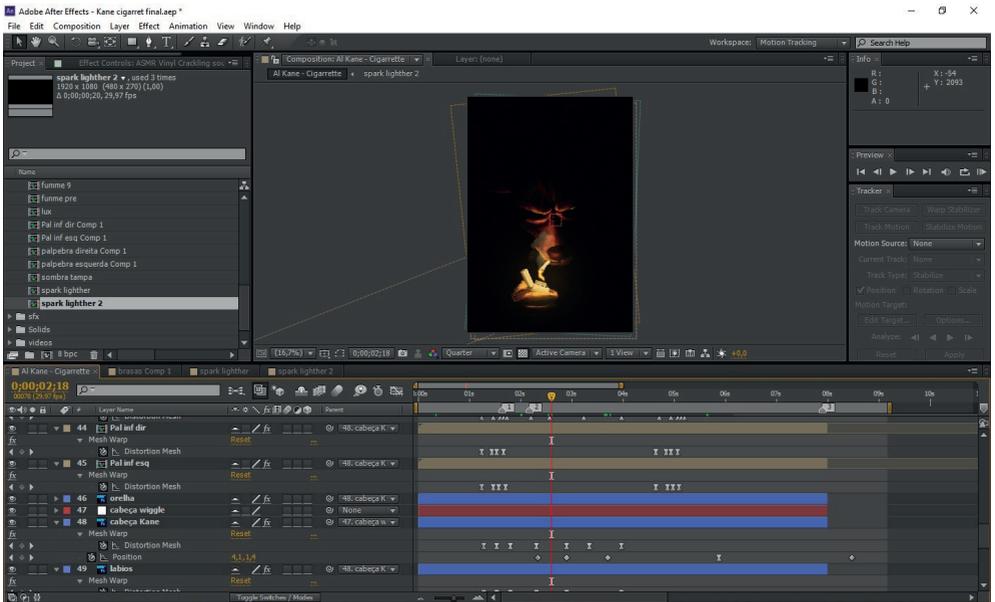
Recortes da ilustração e separação de partes para serem animadas independentemente de acordo com suas especificidades.



Organização dos objetos dentro da composição e acréscimo de efeitos especiais.



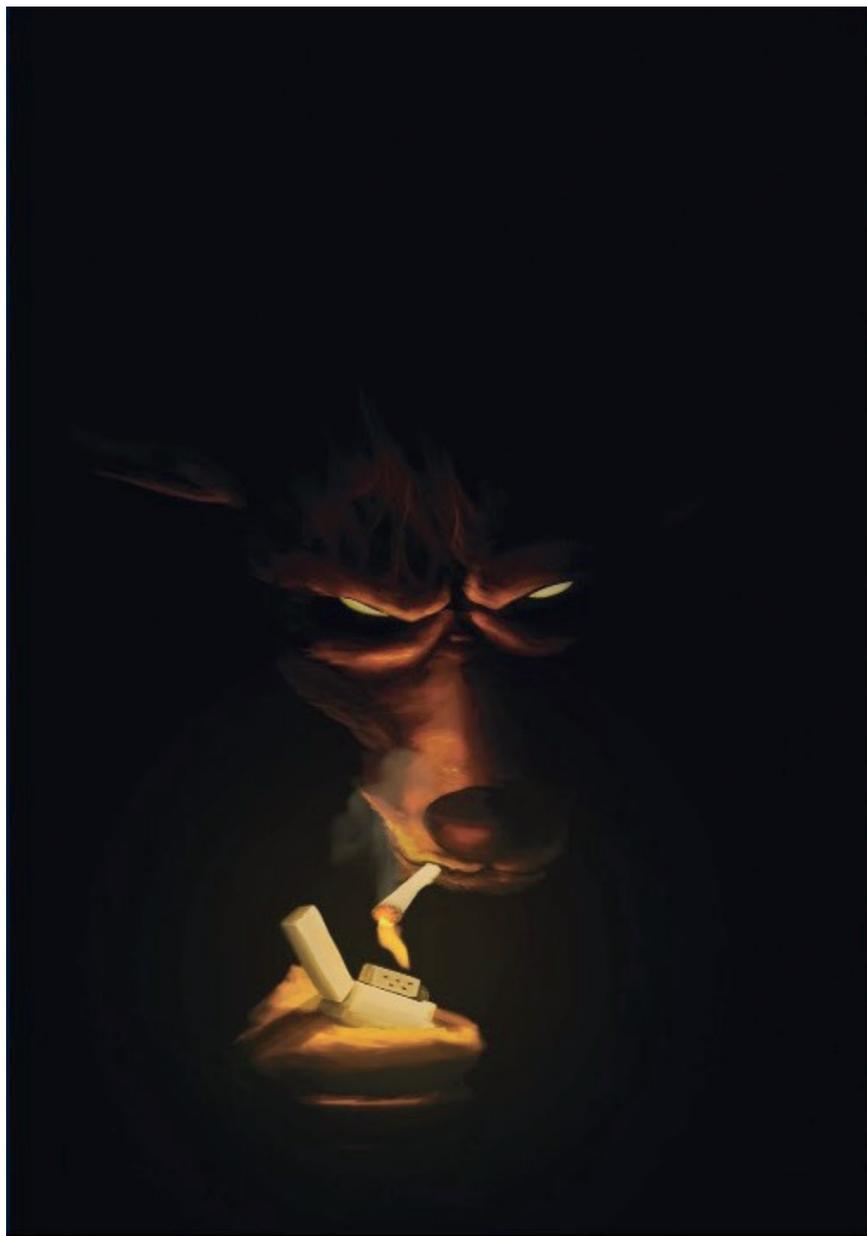
Sonorização da peça.



Testes da peça (timing, animação e etc) antes de renderizar.



Primeira parte da peça, onde Kane acende o isqueiro.



Segunda parte da peça, onde Kane acende o cigarro.



terceira parte da peça, onde Kane acende da uma tragada no cigarro.



Quarta parte da peça, onde Kane solta uma baforada



Quinta e última parte da peça, onde a fumaça serve de transição para revelar a logo do The Rotfather, sumindo tudologo em seguida (fade out) e fechando o loop.



Peça do Al Kane Cigarette aplicada ao instagram, primeira parte.



mike_chaos



80 visualizações • Curtido por [ariely.suptitz](#) e [raquelaguino](#)



Peça do Al Kane Cigarette aplicada ao instagram, segunda parte.

c) AÇÃO 3:

Vídeo para Instagram, Peça da Mariposa da Célula de contos de Terror.

Briefing:

Foi feita uma reunião com a ilustradora Juliana Cristina Bernardi para utilização da ilustração que ela estava desenvolvendo da mariposa, assim foram discutidos termos para como a ilustração devia ser para ser animada posteriormente (como ser ilustrada em camadas de braços, pernas, asas e etc).

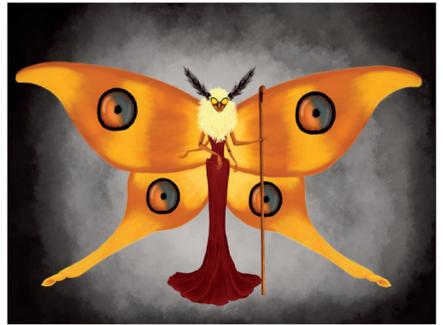
A peça tinha de ser atraente para o público geral, tinha de ser misteriosa e ao mesmo tempo passar um ar místico da personagem.

Público-alvo:

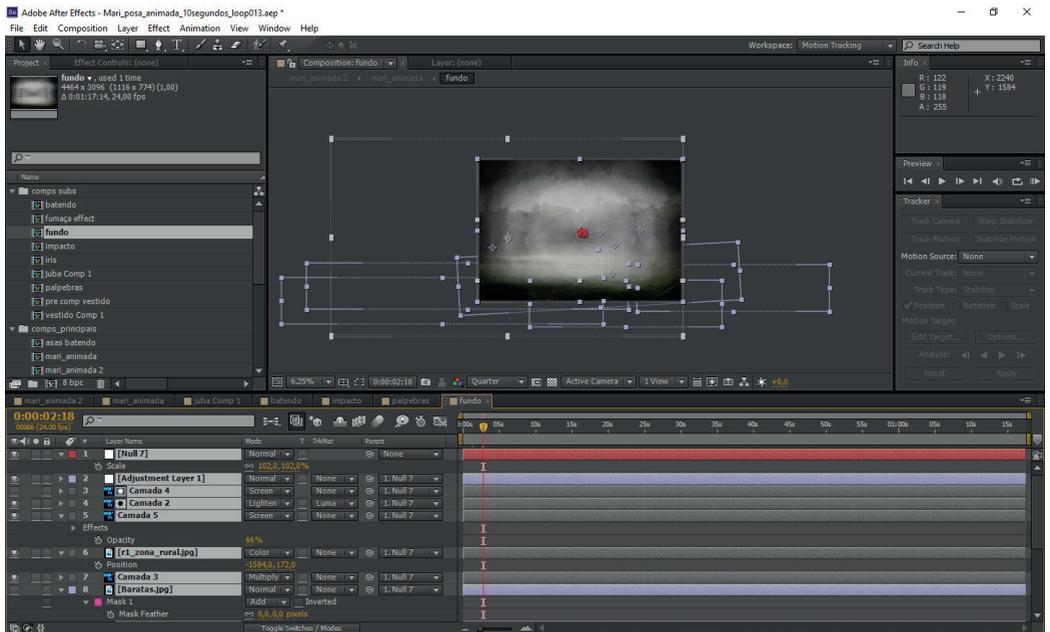
Fãs do universo de The Rotfather e público no geral que se interesse em coisas a ver com máfia e com universos de fantasia.



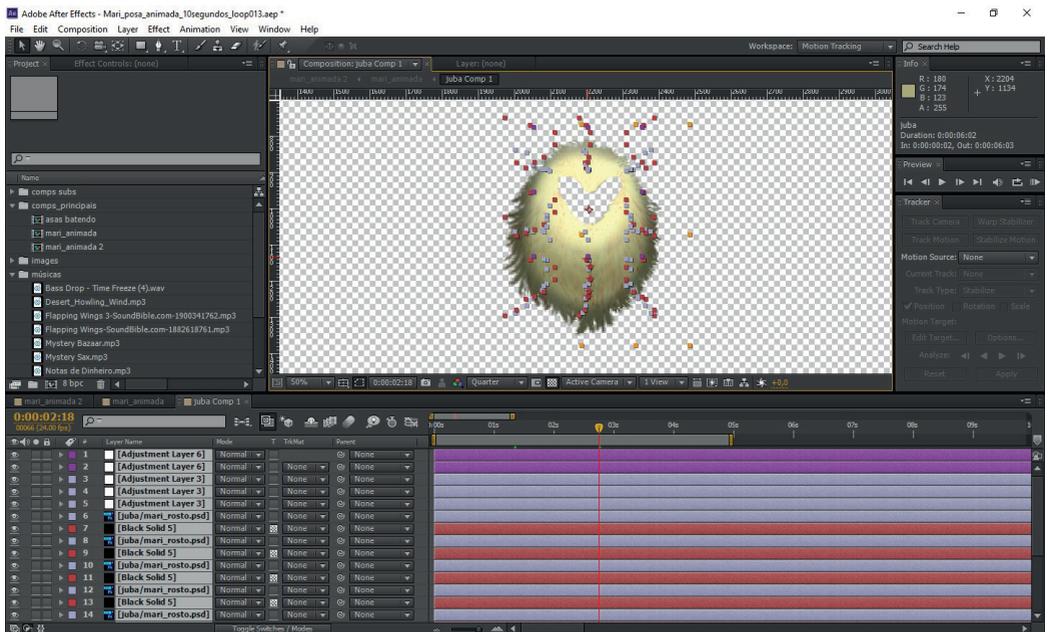
Ilustração original da Mariposa.



Mapa semântico das ilustrações usadas para criar a peça e sua composição.



ilustrações de cenário foram recostadas e maipuladas para fazer o fundo, usando a fumaça da ilustração da mariposa e também aplicação de efeitos para névoa.



Animação da Juba da mariposa usando camadas em sequência, usando luz e sombra junto com efeitos de deform para a animação em si.



Junção de todas as partes animadas e correção de composição, sonorização e afins.



Primeira parte da animação da maiposa, entrada da névoa no ambiente.



Segunda parte da animação da mariposa, ela se irrita e bate o cajado no chão.



Terceira parte da animação da mariposa, acontece a dissipação da névoa.



Quarta parte da animação da mariposa, partes residuais do poder de impacto se dissipando.



Quinta e última parte, névoa toda dissipada e mariposa volta a posição original, encerrando o looping e começando um novo.



The Rotfather



27 de junho às 12:53 · 🌐

Se toda comunidade tem suas lendas e mitos milenares, em Faux City não é diferente. Histórias de seres fantásticos habitam o imaginários dos moradores dos esgotos, mas quem pode dizer se elas são apenas fábulas?

#motiongraphic #animation #instaartist #art #animacao2d
#characterconcept #illustration_best #artoninstagram #instaarte #arte
#ilustracion #design #ilustração #иллюстрация
#ペインティング #digitalart #painting #fantasy
#hq #therotfather #characters #desenho #insects #animals



👍❤️ 16

3 compartilhamentos

Peça da Mariposa aplicada ao facebook.

← Vídeo



therotfather



106 visualizações

therotfather Se toda comunidade tem suas lendas e mitos milenares, em Faux City não é diferente. Histórias de seres fantásticos habitam o imaginários dos moradores dos esgotos, mas quem pode dizer se elas são apenas fábulas?

#motiongraphic #animation #instaartist #art



Peça da Mariposa aplicada ao instagram.

RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO CURRICULAR

BLOCO 3

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

Sim, em muitos aspectos foi excelente trabalhar tanto pela equipe, como pelo aprendizado que se faz ao estar numa ambiente multidisciplinar como é o projeto The Rotfather, trabalhar no G2E acaba sendo divertido e descontraído além da motivação que se encontra em todo pessoal, pude aplicar todo meu conhecimento e também testar aprendizados de sala de aula executando as coisas realmente de modo profissional, lidando com a experiência que eu queria de lidar com demandas e trabalhar no que eu realmente almejava.

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

Os pontos positivos são muitos entre eles o ambiente, que é descontraído, divertido e muito leve, outro ponto que se pode falar é a interação com pessoal de outras áreas.

Os pontos negativos ficam mais por falta de tempo que se encontra as vezes ao se estar estagiando e estudando ao mesmo tempo, assim, há de se ter um bom planejamento do mesmo, ou as vezes se vê um tanto apertado, claro, isso é mais uma questão pessoal que algo do grupo de pesquisa de fato.

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?

Sim, todo projeto desenvolvido começava por brainstorms seguido de briefings e consequentemente a execução e análise da peça desenvolvida, seguiu-se muito a questão de gestão de pessoas, usando-se métodos de gamificação e também metodologia do flow.

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

Em muitos aspectos, desde que pude me aprofundar na área que quero atuar e lidar com desafios que foram inteiramente benéficos para o aprendizado de coisas novas, assim a experiência se fez de suma importância para a minha formação e atuação no mercado de trabalho.

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

Os softwares e algumas técnicas foram sim aprendidas em sala de aula, seja nas classes de ilustração tanto nas de tratamento de imagem, também muito de conhecimento sobre o público, de como o mesmo funciona e de

como aborda-lo também questões metodológicas, sejam essas para gerar uma peça ou para se gerir uma equipe e mesmo uma metodologia de ensino na qual foi importante muito que se aprendeu nas classes da academia. Vale-se citar que muito de aprendizado nas classes de animação foi realmente muito importante para se trabalhar nesse estágio, isso se vale muito da teoria e das práticas dos projetos de animação.

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

Toda a área que atuo está fora da grade curricular do curso de Design, o Motion Design ainda está longe de ser foco de algum projeto, então toda essa parte foi em cima de ser auto-didata, isso se foi muito desde o conhecimento de software e conceitos que usados e suas técnicas dentro de tal área, mesmo se tendo uma base boa de animação, esse campo não deixa de ser algo a parte com suas próprias metodologias e modos operanti, assim, vê-se que nesse quesito o curso encontra-se ainda muito carente.

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

O valor fica em 10, pois muito do que foi aprendido nesse estágio foi bem importante para a vida no mercado de trabalho, as experiências de demandas, de trabalhar com o pessoal, atuação em conjunto com várias áreas e também muito do que foi aprendido colocando “a mão na massa”.

RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO CURRICULAR

BLOCO 4

Carta de Avaliação de Estágio - Supervisor / Empresa Concedente

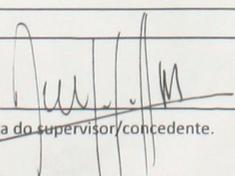
Nome da Empresa Concedente: G2E
 Estagiário: Michael Rosa da Silva
 Área do Estágio: Célula de Motion Graphics
 Período de realização do estágio: 11/03/2019 - 13/07/2019
 Supervisor de Estágio: Mônica Steim
 Contato do Supervisor de Estágio (fone/e-mail): momi-steim@yuhoo.com.br

1. Iniciativa e auto-determinação: proposta e/ou apresentação de ações independentes de solicitações:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										✓
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/conduita 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: _____

Florianópolis
Cidade

28/06/2019
Data


Assinatura do supervisor/concedente.

Carta de Avaliação de Estágio - Professor Orientador/Avaliador

Estagiário: Michael Rosa da Silva
 Nome do Prof. Orientador/Avaliador: Momica Steim
 E-mail do Prof. Orientador/Avaliador: momica.steim@yahoo.com.br
 Data da entrega do Relatório para a avaliação: 28 / 06 / 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
										<input checked="" type="checkbox"/>
2. Relatório - Projetos: Apresentação adequada das imagens dos projetos desenvolvidos.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										<input checked="" type="checkbox"/>
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
										<input checked="" type="checkbox"/>
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
										<input checked="" type="checkbox"/>
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
										<input checked="" type="checkbox"/>

Média	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										<input checked="" type="checkbox"/>

Outras Considerações: _____

Joinville
Cidade

28/06/2019
Data

Assinatura do Prof. Orientador de Estágio Obrigatório



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**

**RELATÓRIO FINAL
DE ESTÁGIO CURRICULAR**

DESIGN

Michael Rosa da Silva

G2E

11/03/2019 - 13/07/2019