



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**

**RELATÓRIO FINAL
DE ESTÁGIO CURRICULAR**

DESIGN

Isabel Cristina Fontão
G2E - Grupo de Educação e Entretenimento
12/08/2019 - 22/11/2019

1.1 IDENTIFICAÇÃO DO ESTAGIÁRIO

Nome: Isabel Cristina Fontão

Matrícula: 15201606

Habilitação: Design

E-mail: isabelcf0903@gmail.com

Telefone: 48 99156-6037

1.2 DADOS DO ESTÁGIO

Concedente: G2E - Grupo de Educação e Entretenimento

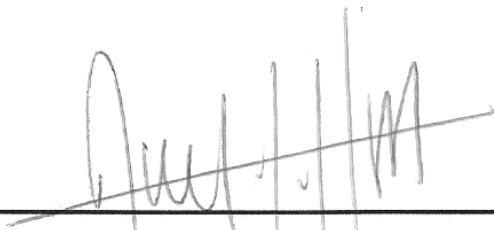
Período Previsto: 12/08/2019 - 22/11/2019

Período referente a este relatório: 12/08/2019 - 22/11/2019

Supervisor/Preceptor: Monica Stein

Jornada Semanal/Horário: 20h/semana

Assinatura da concedente (ou representante):



RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO CURRICULAR

BLOCO 1

1.3 PROGRAMA DE ATIVIDADES

Objetivo do estágio: Realizar a aplicação dos conhecimentos obtidos nas matérias do curso de graduação Design a fim de atender às demandas gráficas do G2E - Grupo de Ensino e Entretenimento.

Objeto(s) do estágio: Diagramação de materias, peças gráficas e comunicação, ilustração.

Programa de atividades (PAE): Desenvolver uma proposta de templates para posts de redes sociais, diagramação de livro, criação de rótulo.

1.4 SITUAÇÃO ENCONTRADA

Resumo da situação da empresa em relação ao Design: Grupo de pesquisa e extensão do curso de Design.

O que foi abordado no estágio: Desenvolvimento de publicações, diagramação de material editorial, ilustração.

Atuação na área gráfica: Criação de peças gráficas para mídias sociais, diagramação de livro, desenvolvimento de rótulo.

Atuação na área informatizada (mídias): Os softwares utilizados durante a vigência deste estágio foram Adobe InDesign, Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.

1.5 ESTRUTURA PARA REALIZAÇÃO DO ESTÁGIO

Infra-estrutura física disponibilizada: O G2E dispõe de uma sala colaborativa onde divide-se o espaço com outros membros do projeto. A sala dispõe de material de pesquisa e computadores, além de proporcionar a interação com membros de outras áreas do conhecimento, agregando valor à pesquisa

A localização do Design na estrutura organizacional da empresa: Caracterizado como um grupo de pesquisa e extensão, o G2E cria através de seu projeto The Rotfather diversos produtos como histórias em quadrinhos, animação, jogos analógicos e digitais, entre outros. Sendo um grupo localizado no departamento de

expressão gráfica e liderado por uma professora do curso do Design, a valorização deste é intrínseca à realização de todos e quaisquer produtos produzidos.

O local, na estrutura organizacional da empresa, (diretoria, departamento, etc) onde foi realizado o estágio: Na sala 112 do Bloco A do CCE.

Data do início do estágio: 12/08/2019

Data de encerramento do estágio: 22/11/2019

Carga horária diária: 4h

Horário diário do estágio (entrada e saída): Flexível. Nos dias de manhã: 08h-12h. Nos dias de tarde: 14h-18h.

1.6 ORIENTADOR DO ESTAGIÁRIO

Nome: Monica Stein

Formação e cargo: Professora do Curso de Design do Departamento de Comunicação e Expressão Gráfica - EGR - UFSC

Contatos (telefone/e-mail): 991231890 / moni_stein@yahoo.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 2020091

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) Isabel Cristina Fontão, CPF 107.566.039-43, telefone (48) 3225-7154, e-mail isabelcf0903@gmail.com, regularmente matriculado(a) sob número 15201606 no Curso de Design na forma da Lei nº 11.788/08, da Resolução 014/CU/n/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) CCE, EGR, de 12/08/2019 a 22/11/2019, 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 8 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 2020091

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

Criar o concept e design de personagens da história em quadrinhos Medusas do The Roffather, projeto do laboratório de pesquisa G2E.

Local e Data:

UFSC, 16 de agosto 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, Dr.
Presidente da Comissão de Estágios
do Curso de Graduação em Design
EGR/CCE/UFSC
Andre Luiz Sens - Coord. Estágios do Curso/UFSC/CCE

Isabel Cristina Fontão - 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
2ª/Agosto	- Início do projeto de elaboração de identidade visual para postagens de redes sociais
3ª/Agosto	- Continuação do projeto de elaboração de identidade visual para postagens de redes sociais
4ª/Agosto	- Elaboração de postagens para mídias sociais contendo a identidade definida nas etapas anteriores
1ª/Setembro	- Elaboração de postagens e peças gráficas para divulgação do evento Rotfatherday
2ª/Setembro	Elaboração de postagens e peças gráficas para divulgação do evento Rotfatherday
3ª/Setembro	- Elaboração de postagens e peças gráficas para divulgação do evento Rotfatherday - Participação no evento Rotfatherday
4ª/Setembro	- Início do projeto de diagramação de livro para montar mídia kit do projeto The Rotfather (A Bíblia The Rotfather)
1ª/Outubro	- Continuação do projeto de diagramação de livro para montar mídia kit do projeto The Rotfather (A Bíblia The Rotfather)
2ª/Outubro	- Continuação do projeto de diagramação de livro para montar mídia kit do projeto The Rotfather (A Bíblia The Rotfather) - Elaboração de postagens para mídias sociais
3ª/Outubro	- Continuação do projeto de diagramação de livro para montar mídia kit do projeto The Rotfather (A Bíblia The Rotfather)

4 ^a /Outubro	- Finalização do projeto de diagramação de livro para montar mídia kit do projeto The Rotfather (A Bíblia The Rotfather) - Início do projeto de criação de rótulo para a cachaça Magnus.
1 ^a /Novembro	- Continuação do projeto de criação de rótulo para a cachaça Magnus.
2 ^a /Novembro	- Finalização do projeto de criação de rótulo para a cachaça Magnus.
3 ^a /Novembro	RECESSO
4 ^a /Novembro	RECESSO

2.2 APRESENTAÇÃO DE CADA AÇÃO

a) AÇÃO 1:

Desenvolver uma estética geral para as postagens das mídias sociais do projeto The Rotfather.

Briefing: As postagens deveriam conter a presença da marca The Rotfather; o uso da fonte Copasetic em pelo menos um ponto de destaque; a paleta crômatica típica do universo que consiste em amarelo preto e branco com excessão de postagens especiais; moldura art deco desenvolvida para as mídias; e utitizar como fundo ilustrações feitas pelos membros colaboradores do projeto.

Público-alvo: Seguidores do The Rotfather, público jovem-adulto.



Briefing ilustrativo - Postagens para mídias sociais de The Rotfather.



Exemplos de postagens para Facebook.

Outubro Rosa



SEMPRE É TEMPO DE
FAZER O AUTOEXAME.



PREVINA-SE CONTRA
O CÂNCER DE MAMA.



Exemplo de postagens com excessão cromática.



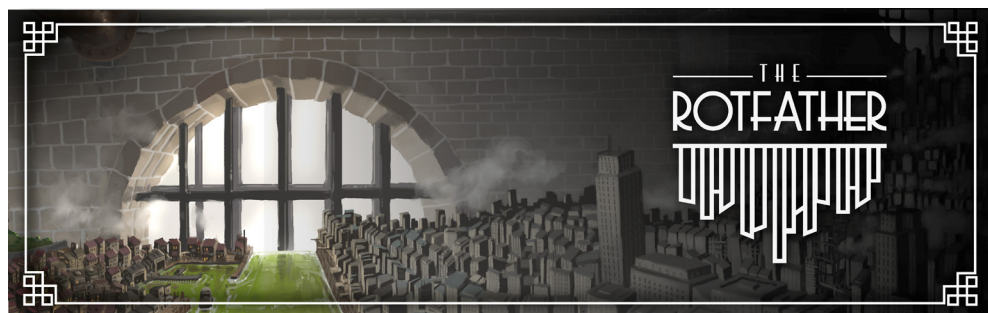
Exemplo de postagem para o recurso stories do Instagram.



Header para página do Facebook.



Tela de espera para rede Stream.



Header para rede Stream.



WEBSITE



INSTAGRAM



FACEBOOK



DOAÇÕES



AÇÃO 2:

Criar postagens para divulgação do evento Rotfatherday, realizado no shopping Iguatemi em 20 de setembro de 2019.

Briefing: Seguir o molde das postagens das redes sociais, divulgar os acontecimentos do evento.

Público-alvo: Seguidores do The Rotfather, público jovem-adulto, convidados do evento.



Divulgação da data do evento.



Postagem de divulgação do evento da família Di Marco.



Postagem de divulgação do evento da família O'Reilly.



Postagem de divulgação do evento da família Giordano.



Postagem de divulgação do evento da Bratva.



Postagem de divulgação do evento da família Saad.



Postagem de divulgação do evento da Yakuza.



Postagem de divulgação do evento da Medusa.



Postagem de divulgação da programação do evento.



PALESTRA
NIDA FATIMA, VFS

INTERFACES FUTURISTAS:
como elas estão impactando
a produção de filmes, jogos e
seu papel em Storytelling

Shopping Iguatemi - Piso L2, 19h30

ROTFATHERDAY 20/09

••••••••••



PALESTRA
RODRIGO SANTOS, SOFTPLATI

Empreendedorismo em Tecnologia

Shopping Iguatemi - Piso L2, 16h

ROTFATHERDAY 20/09

••••••••••

Postagens de divulgação da programação do evento.



PALESTRA
PROF. MÔNICA STEIN

Mercado das franquias de
entretenimento transmídia
Shopping Iguatemi - Piso L2, 14:30

ROTFATHERDAY 20/09

◀ ▶

•••••



MINI-CURSO

Introdução ao desenvolvimento
de Jogos Digitais com a Unity2D


Shopping Iguatemi - Piso L2, 11h30

ROTFATHERDAY 20/09

◀ ▶

•••••

Postagens de divulgação da programação do evento.



MINI-CURSO

Criação de personagens femininos no audiovisual

Shopping Iguatemi - Piso L2, 15h

ROTFATHERDAY 20/09

.....



MINI-CURSO

Roteiro para Histórias em Quadrinhos

Shopping Iguatemi - Piso L2, 13h30

ROTFATHERDAY 20/09

.....

Postagens de divulgação da programação do evento.



MESA-REDONDA

Momento com os artistas
The Rolfather e seu processo criativo

Shopping Iguatemi - Piso L2, 11h30

ROTFATHERDAY 20/09

Decorative geometric patterns in the corners and a navigation bar at the bottom.



MESA REDONDA

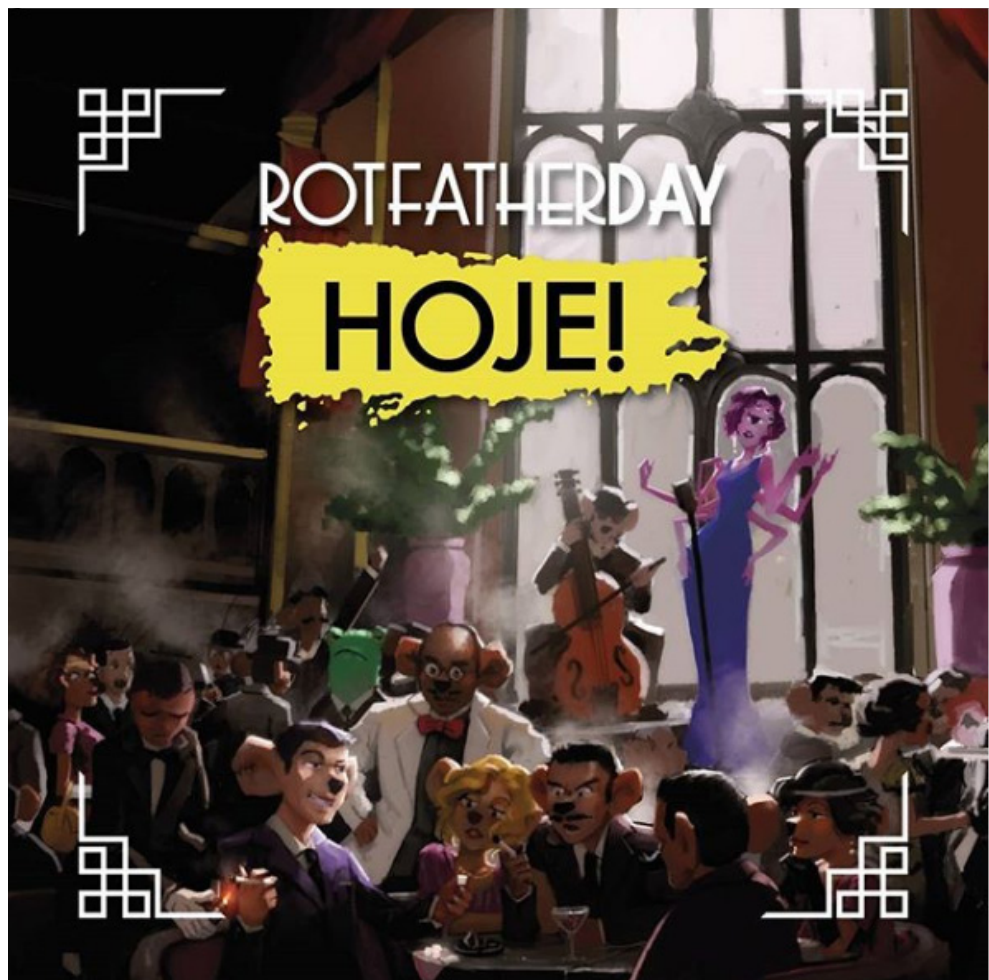
Boardgame: Uma conversa
sobre mercado e criação

Shopping Iguatemi - Piso L2, 17h30

ROTFATHERDAY 20/09

Decorative geometric patterns in the corners and a navigation bar at the bottom.

Postagens de divulgação da programação do evento.



Postagem de divulgação do evento.

AÇÃO 3:

Criação de brasões das famílias mafiosas do universo narrativo de The Rotfather para ação interativa no Rotfatherday

Briefing: Promover o tema do evento “Bem-vindos à família”, seguir a pesquisa e especificações da célula de Storyworld.

Público-alvo: Participantes do evento Rotfatherday.



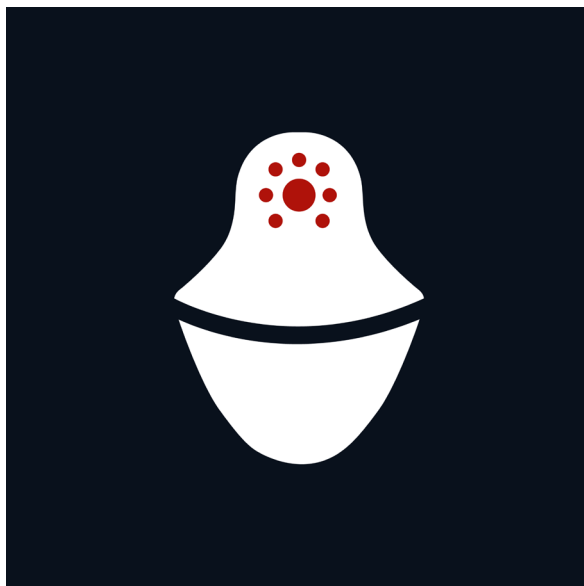
Brasão da família Di Marco.



Brasão da família O'Reilly.



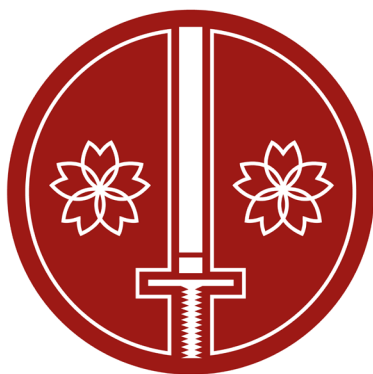
Brasão da família Giordano.



Brasão da Bratva.



Brasão da família Saad.



Brasão da Yakuza.



Brasão da Medusa.

AÇÃO 4:

Diagramação de livro de apresentação do projeto The Rotfather denominado “A Bíblia The Rotfather” para compor um mídia kit.

Briefing: Apresentar ao universo narrativo, contar a história do projeto, explicar a pesquisa e demonstrar os produtos desenvolvidos.

Público-alvo: Possíveis investidores.



Exemplos de páginas do livro (espelhadas).

A DIVERSIDADE DE FAUX CITY

Faux City é composta exclusivamente por réis, aves, heróis e ogros. Foram criados muitos espécimes em quantidades bem pequenas, mas como bons jogadores, ficamos felizes com eles.

Cada espécie compreende várias subespécies, aumentando para a diversidade desse universo. Os habitantes se apresentam em diferentes cores, tamanhos e formas, além de apresentarem configurações anatômicas diversas, como por exemplo as asas, que podem possuir entre nenhuma a três delas, dois ou três pares de pernas, etc.



16

17



FAUX CITY

Um belo dia acidentalmente em 1994 eu me encontrei em um distrito futurista chamado Faux City. Essa City nasceu-se por quatro razões de criação: o desejo de criar mais raças e espécies para o mundo criado nos próximos 40 anos; o desejo de criar um mundo que fosse diferente de qualquer coisa que já tivesse existido; que a criação de uma nova raça pudesse se encontrar em uma das principais áreas do jogo.

Alguns de nós tinhamos no subconsciente a ideia de parcialmente libertada para dar os seus nomes de três idiomas. A primeira consistia de um idioma no inglês, onde Faux e Faux City e a segunda sendo a abertura para o incremento de que seja a e que seja a a terceira de um outro idioma nos procedimentos de Tolucater - o distrito mais bem avaliado.

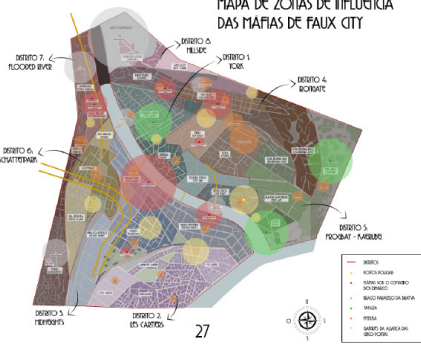
Faux City nasceu como uma comunidade pública e economicamente autônoma, mas foi parte de uma organização maior controlada como uma instituição. Como a Liga de Defesa Manteve-se a Liga é composta por 20 cidades estado, incluindo como uma espécie de confederação. Isso não significamente com recursos como outras organizações foram criadas. Quando a organização pública, nosso representante para uma base de comércio entre os membros entre outros. Quando isso foi criado, nosso representante, como comércio entre os membros da organização.

O Conselho de Liga é formado pelos perfetos eleitos das cidades estado, que vivem entre si para escolher o presidente, responsável por representar a Liga em eventos e relações internacionais. Ao presidente também é necessário o voto da maioria dos membros do distrito e da liderança.

A cidade é dividida em seis distritos que, por sua vez, subdivididos em seis bairros, que dependem de suas necessidades e interesses de uma população diversificada. O governo distrito é a ser dividido em dois níveis, os dois níveis, além de ser controlada por um banco de grandes quantidades, bem grande influência de valores, dependendo da sua atividade e da natureza das atividades - uma das principais fontes de lucro do jogo eletrônico.

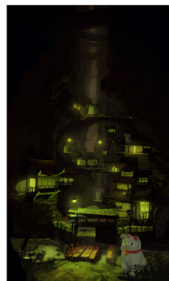
26

MAPA DE ZONAS DE INFLUÊNCIA DAS MAFIAS DE FAUX CITY



27

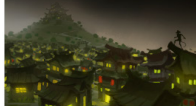
PEQUENA OSAKA, ZONA RURAL E DOCAS



Localizado no norte de Faux City, a pequena Osaka é um bairro oriental com arquitetura típica de cultura japonesa em sua arquitetura, foi fundada por um pequeno grupo de jogadores que vivem em um distrito chamado Topo, onde sua origem é Faux City. É caracterizada por suas pequenas construções, além de ser controlada por um banco de grandes quantidades, bem grande influência de valores, dependendo da sua atividade e da natureza das atividades - uma das principais fontes de lucro do jogo eletrônico.

A área disto bairro recebeu este nome por conta da grande quantidade de jogadores que, inicialmente, habitava o bairro, com o tempo que os jogadores japoneses começaram a ser melhor a área, principalmente aquelas ligadas a Osaka.

A zona rural é o tipo mais de desenvolvimento de uma comunidade de população de Faux City. Também se encontra a a maioria de jogadores, além de ser controlada por um banco de grandes quantidades, bem grande influência de valores, dependendo da sua atividade e da natureza das atividades - uma das principais fontes de lucro do jogo eletrônico.

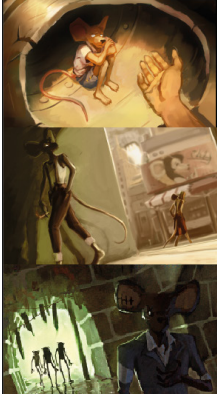


40



41

Exemplos de páginas do livro (espelhadas).



ESTRUTURA

FLOCO MARIE I

Uma coisa estranha estava acontecendo. O primeiro teste não apresentou a melhor performance. A terceira prova foi a pior de todas. Não havia nada de errado com o equipamento. A segunda tentativa não foi diferente. Não havia nada de errado com o equipamento. A terceira tentativa não foi diferente. Não havia nada de errado com o equipamento.

FLOCO MARIE I

Uma coisa estranha estava acontecendo. O primeiro teste não apresentou a melhor performance. A terceira prova foi a pior de todas. Não havia nada de errado com o equipamento. A segunda tentativa não foi diferente. Não havia nada de errado com o equipamento.

FLOCO MARIE II

Uma coisa estranha estava acontecendo. O primeiro teste não apresentou a melhor performance. A terceira prova foi a pior de todas. Não havia nada de errado com o equipamento. A segunda tentativa não foi diferente. Não havia nada de errado com o equipamento.

46



CONFIDENTIAL

47

CRÉDITO: PUGH/ISTOCKPHOTO.COM



O PROJETO

A **metodologia** do **Red Hat**, baseada em **práticas**, vem sendo desenvolvida desde 2002 para ser usada em qualquer projeto de desenvolvimento de software. O objetivo é garantir a qualidade e a eficiência do processo de desenvolvimento de software.

Uma **abordagem** única a **novidade** de **práticas** de **desenvolvimento** de **software** modernas que **deriva** da **criação** de **um** **conjunto** de **práticas** orientadas para **o sucesso** de **um** **projeto** de **desenvolvimento** de **software**.

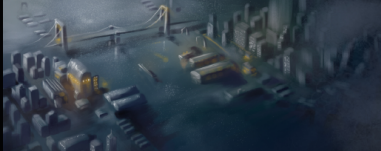
Por **ser** uma **metodologia** **orientada**, a **metodologia** do **Red Hat** **tem** um **propósito** claro: **garantir** a **qualidade** e a **eficiência** do **processo** de **desenvolvimento** de **software**.

No **momento**, a **metodologia** do **Red Hat** **é** **uma** **metodologia** **orientada** para **o sucesso** de **um** **projeto** de **desenvolvimento** de **software**.

52



O **objetivo** do **Red Hat** **é** **garantir** a **qualidade** e a **eficiência** do **processo** de **desenvolvimento** de **software**.



53



JOGOS DIGITAIS

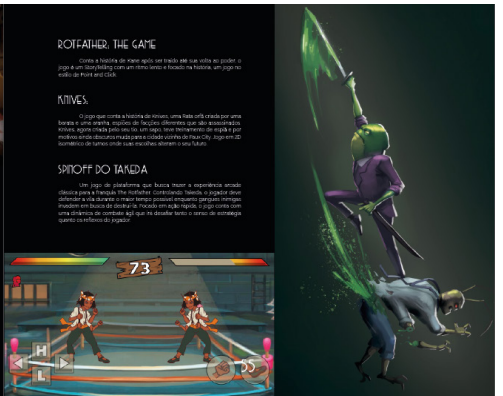
ROGUELIKE: VICK'S REVENGE

Jogo de **ação** em **tempo real** desenvolvido por **Red Hat**. O jogo é **uma** **metodologia** **orientada** para **o sucesso** de **um** **projeto** de **desenvolvimento** de **software**.

VR

O **objetivo** do **Red Hat** **é** **garantir** a **qualidade** e a **eficiência** do **processo** de **desenvolvimento** de **software**.

54



ROGUELIKE: THE GAME

O **objetivo** do **Red Hat** **é** **garantir** a **qualidade** e a **eficiência** do **processo** de **desenvolvimento** de **software**.

MOVIES

O **objetivo** do **Red Hat** **é** **garantir** a **qualidade** e a **eficiência** do **processo** de **desenvolvimento** de **software**.

SPROFF DO TARDIS

O **objetivo** do **Red Hat** **é** **garantir** a **qualidade** e a **eficiência** do **processo** de **desenvolvimento** de **software**.



Exemplos de páginas do livro (espelhadas).

JOGOS ANALÓGICOS

Os jogos analógicos do The Hoffman se dividem em duas categorias: protótipos e jogos lançados. Os protótipos são desenvolvidos em conjunto com o criador. E jogá-los é divertido porque você pode jogar o jogo de qualquer maneira que quiser. Os jogos lançados são mais polidos e têm regras mais rígidas. Mas, em geral, a ideia é a mesma: jogar e aprender.

Alguns dos jogos foram criados em conjunto com jogadores de verdade e designers profissionais, com o objetivo de criar jogos que sejam jogados e ensinados em escolas e universidades. Outros foram criados para serem jogados em festas e eventos.

Trabalha em um projeto de um jogo de estratégia, com o objetivo de ensinar matemática para crianças. O jogo é jogado em uma sala de aula e o professor pode usar o jogo para ensinar matemática de uma maneira divertida.



56

TRIGAS

Um jogo de cartas que utiliza o sistema de cartas para ensinar matemática. O jogo é jogado com cartas e o objetivo é ensinar matemática de uma maneira divertida.

CONTRABANDO

Um jogo de cartas que utiliza o sistema de cartas para ensinar matemática. O jogo é jogado com cartas e o objetivo é ensinar matemática de uma maneira divertida.

OSIETIÇÃO

Um jogo de cartas que utiliza o sistema de cartas para ensinar matemática. O jogo é jogado com cartas e o objetivo é ensinar matemática de uma maneira divertida.

SEIZON

Um jogo de cartas que utiliza o sistema de cartas para ensinar matemática. O jogo é jogado com cartas e o objetivo é ensinar matemática de uma maneira divertida.

MONOPOLI

Um jogo de cartas que utiliza o sistema de cartas para ensinar matemática. O jogo é jogado com cartas e o objetivo é ensinar matemática de uma maneira divertida.



57



HQ LOKI & VIKI

Nesta HQ acompanhamos a história de Loki, um dos vilões mais conhecidos do universo Marvel. O jogo é jogado com cartas e o objetivo é ensinar matemática de uma maneira divertida.

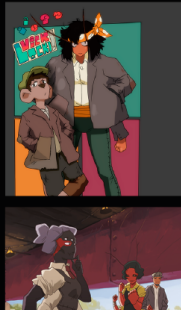
Uma história de amor e aventura em um mundo mágico. O jogo é jogado com cartas e o objetivo é ensinar matemática de uma maneira divertida.

Uma história de amor e aventura em um mundo mágico. O jogo é jogado com cartas e o objetivo é ensinar matemática de uma maneira divertida.

Uma história de amor e aventura em um mundo mágico. O jogo é jogado com cartas e o objetivo é ensinar matemática de uma maneira divertida.

Uma história de amor e aventura em um mundo mágico. O jogo é jogado com cartas e o objetivo é ensinar matemática de uma maneira divertida.

58



59

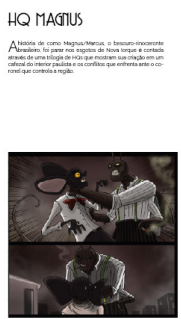


HQ EJI

Nesta HQ acompanhamos a história de Eji, um dos vilões mais conhecidos do universo Marvel. O jogo é jogado com cartas e o objetivo é ensinar matemática de uma maneira divertida.

Uma história de amor e aventura em um mundo mágico. O jogo é jogado com cartas e o objetivo é ensinar matemática de uma maneira divertida.

Uma história de amor e aventura em um mundo mágico. O jogo é jogado com cartas e o objetivo é ensinar matemática de uma maneira divertida.



HQ MAGNUS

Nesta HQ acompanhamos a história de Magnus, um dos vilões mais conhecidos do universo Marvel. O jogo é jogado com cartas e o objetivo é ensinar matemática de uma maneira divertida.

HQ CUBO

Nesta HQ acompanhamos a história de Cubo, um dos vilões mais conhecidos do universo Marvel. O jogo é jogado com cartas e o objetivo é ensinar matemática de uma maneira divertida.

Uma história de amor e aventura em um mundo mágico. O jogo é jogado com cartas e o objetivo é ensinar matemática de uma maneira divertida.

61

Exemplos de páginas do livro (espelhadas).

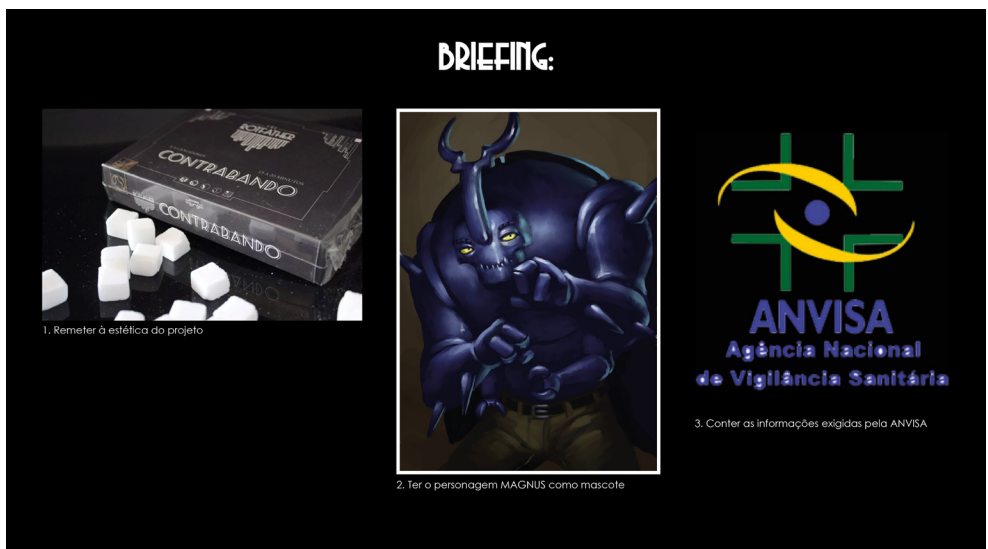
AÇÃO 5:

Desenvolver o rótulo para a cachaça Magnus do projeto.

Briefing: Remeter à estética Art Deco (presente nos anos 20 e 30, consiste em um estilo moderno e clean, com bases geométricas, com bastante uso de linhas retas e fortes e círculos perfeitos) do projeto; usar o personagem Magnus, besouro brasileiro, como mascote da bebida e reduzi-lo à sua essência geométrica com base no Art Deco; e incluir as informações nutricionais exigidas pela Anvisa

Público-alvo: Seguidores do The Rotfather, público jovem-adulto.

BRIEFING:



1. Remeter à estética do projeto

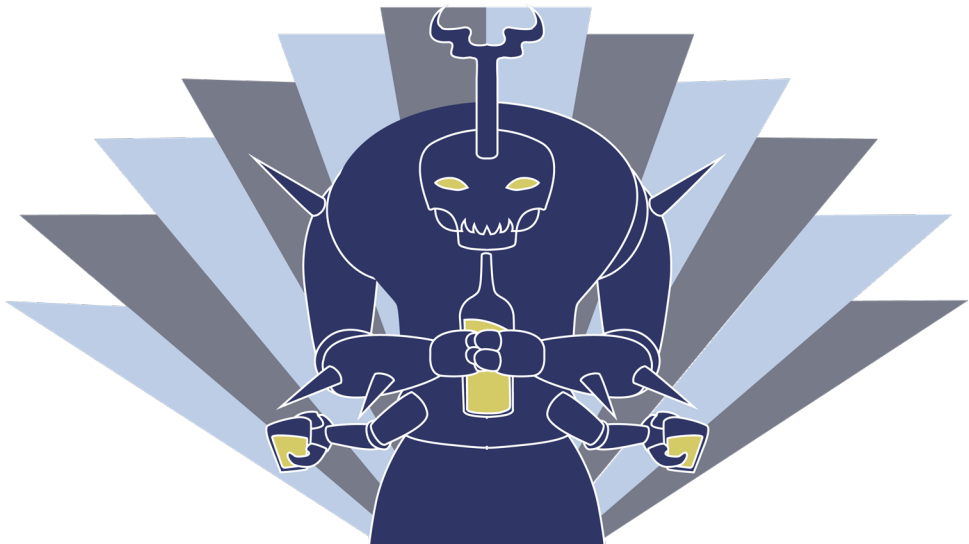
2. Ter o personagem MAGNIUS como mascote

3. Conter as informações exigidas pela ANVISA

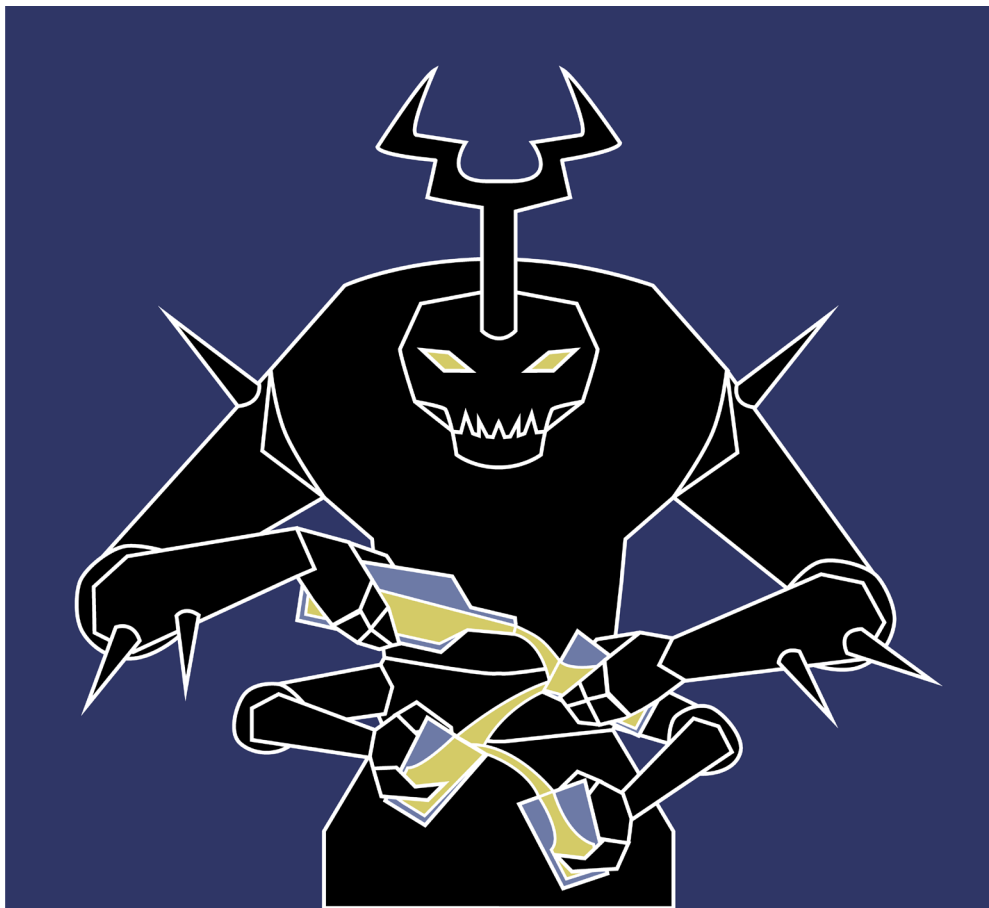
Briefing ilustrativo - Rótulo para a cachaça Magnus de The Rotfather.



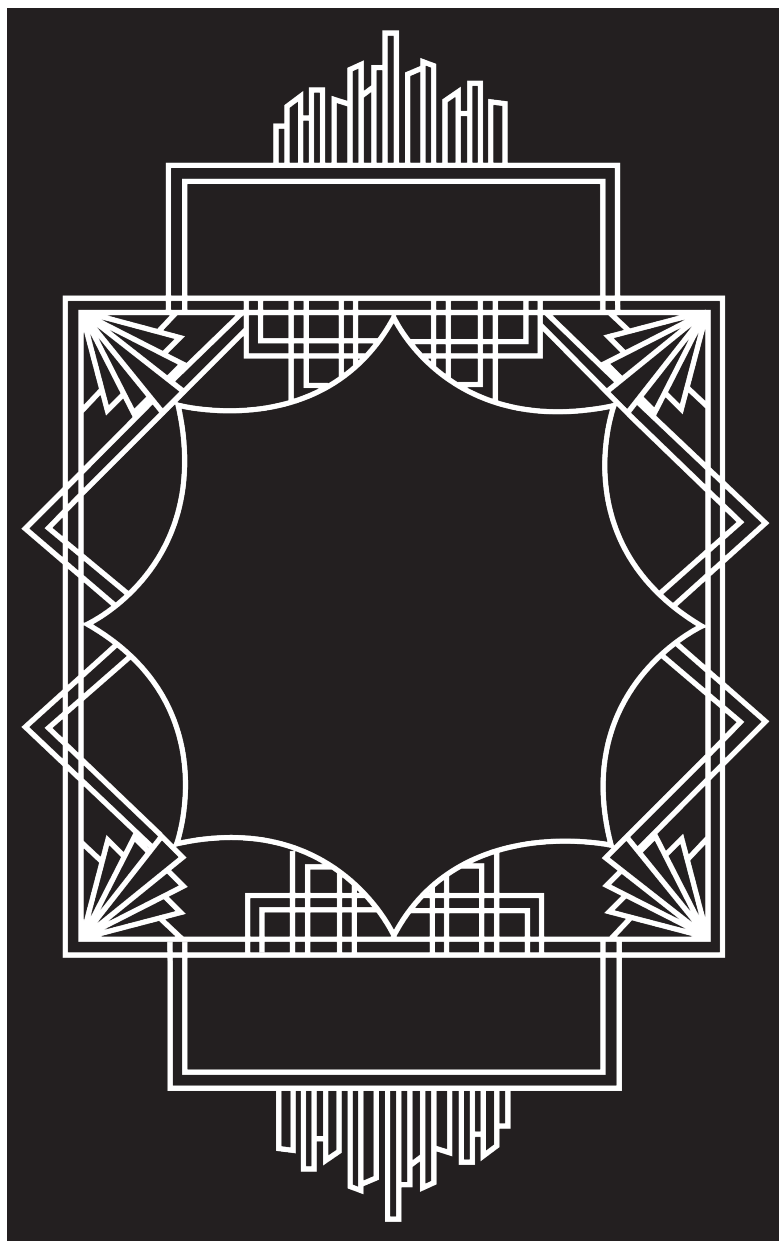
Exemplos de estudos descartados.



Exemplos de estudos descartados.



Modelo final escolhido.



Moldura Art Deco desenvolvida para o rótulo.



Rótulo frente e verso.



Mockup da garrafa.

RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO CURRICULAR

BLOCO 3

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

Sim, foi uma experiência bem satisfatória realizar o estágio no grupo de extensão e pesquisa G2E. Por ser uma pesquisa voltada à indústria do entretenimento, pude perceber a importância de coesão gráfica e estética em todas as minúcias de um grande projeto.

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

Um dos principais pontos positivos do estágio é a oportunidade de trabalhar lado a lado com integrantes de outras áreas do design como produto e animação, além de diversas áreas do conhecimento como computação, história e cinema. Como ponto negativo, aponto o fato de ser o único membro voltado à produção de design gráfico, o que por vezes me deixou em uma posição sobrecarregada para realizar minhas tarefas.

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, considero coerentes os métodos e técnicas ensinados no curso de design para a realização das atividades propostas. Dentre as disciplinas que cursei, as que mais tirei proveito para a realização de meu estágio foram os projetos Editorial e Promocional, além das matérias de ilustração digital, tratamento de imagem e comunicação publicitária.

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

Considero o estágio realizado no G2E como muito proveitoso para minha carreira profissional e acadêmica, e cito não só crescimento de conhecimento e trabalho em equipe como também uma evolução pessoal de maturidade e responsabilidade.

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

O estágio me proporcionou a oportunidade de aplicar os conhecimentos adquiridos nos projetos Editorial e Promocional, além das matérias individuais de metodologia de projeto, ilustração digital, tratamento de imagem, teoria da forma, comunicação publicitária, InfoDesign, entre outras.

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

Creio que nenhum.

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

Nota 10. O estágio foi uma experiência de grande crescimento tanto profissional e acadêmico quanto pessoal.

RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO CURRICULAR

BLOCO 4

Carta de Avaliação de Estágio - Supervisor / Empresa Concedente

Nome da Empresa Concedente: G2E - Grupo de Educação e Entretenimento
 Estagiário: Isabel Cristina Fontes
 Área do Estágio: Design Gráfico
 Período de realização do estágio: 12/03/2013 - 22/11/2013
 Supervisor de Estágio: Mônica Stein
 Contato do Supervisor de Estágio (fone/e-mail): moni-stein@ufsc.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
										<input checked="" type="checkbox"/>
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
										<input checked="" type="checkbox"/>
3. Criatividade: capacidade de sugerir, projetar e executar modificações ou novas propostas:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										<input checked="" type="checkbox"/>
4. Dinamismo: Agilidade frente às situações apresentadas:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										<input checked="" type="checkbox"/>
5. Resiliência: Capacidade de adequar o comportamento/conduita a circunstâncias adversas ou mudanças:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										<input checked="" type="checkbox"/>
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
										<input checked="" type="checkbox"/>
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
										<input checked="" type="checkbox"/>
8. Cooperação: pré-disposição à colaborar com a equipe na resolução de tarefas:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										<input checked="" type="checkbox"/>
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
										<input checked="" type="checkbox"/>
10. resultado: rendimento apresentado em relação às atividades solicitadas ao desenvolvimento:	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:

Flávia Campesato

Cidade

13 de novembro

Data

[Assinatura]
Assinatura do supervisor/concedente.

Carta de Avaliação de Estágio - Professor Orientador/Avaliador

Estagiário: Isabel Cristina Fontes
 Nome do Prof. Orientador/Avaliador: Monica Stein
 E-mail do Prof. Orientador/Avaliador: moni_stein@ufsc.br
 Data da entrega do Relatório para a avaliação: 13 / 11 / 13

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
										✓
2. Relatório - Projetos: Apresentação adequada das imagens dos projetos desenvolvidos.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										✓
3. Conhecimento aplicado: A demonstração do uso de conhecimentos técnicos e práticos adequados no desenvolvimento dos projetos.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										✓
4. Objetivos Alcançados: Se o aluno cumpriu, do ponto de vista acadêmico e profissional, objetivos propostos pelos projetos desenvolvidos.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										✓
5. Prazo: Entrega do relatório com o prazo mínimo de uma semana para a avaliação.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										✓

Média	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										✓

Outras Considerações: _____

Florianópolis
Cidade

13 de novembro de 2013
Data

[Assinatura]
Assinatura do Prof. Orientador de Estágio Obrigatório



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**

**RELATÓRIO FINAL
DE ESTÁGIO CURRICULAR**

DESIGN

Isabel Cristina Fontão
G2E - Grupo de Educação e Entretenimento
12/08/2019 - 22/11/2019