



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**

**RELATÓRIO FINAL
DE ESTÁGIO CURRICULAR**

DESIGN

Yago Rodruigues Redede
The Rotfather
01/08/2019-06/12/2019

1.1 IDENTIFICAÇÃO DO ESTAGIÁRIO

Nome: Yago Rodrigues Redede

Matrícula: 15102311

Habilitação: Design

E-mail: yagoredede@gmail.com

Telefone: (48) 98447-3349

1.2 DADOS DO ESTÁGIO

Concedente: The RotFather, Projeto Transmidia ligado G2E - Grupo de Educação e Entretenimento UFSC

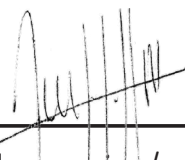
Período Previsto: 01/08/2019 a 06/12/2019

Período referente a este relatório: 01/08/2019 a 20/11/2019

Supervisor/Preceptor: Monica Stein

Jornada Semanal/Horário: 20h/semana

Assinatura da concedente (ou representante):



Assinatura do supervisor/concedente.

RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO CURRICULAR

BLOCO 1

1.3 PROGRAMA DE ATIVIDADES

Objetivo do estágio: Com base em demandas pré existentes, aplicar de forma prática os conhecimentos adquiridos através do curso de graduação, com o objetivo de experimentar a rotina e o viver da profissão, absorvendo conhecimentos práticos e teóricos.

Objeto(s) do estágio: Pesquisa teórica e científica, planejamento de atividades, organização de eventos, consultoria de moda (histórica e de estilo), planejamento de figurino, costura, direção artística e de criação, planejamento de mídia, dentre demais atividades.

Programa de atividades (PAE): Coordenação da Célula de Eventos;; Pesquisa de eventos promocionais, científicos e acadêmicos de interesse do projeto THE ROTFATHER;

Planejamento, Organização e execução de eventos internos e externos; Liderar equipe e designar atividades; Coordenação Célula de Moda;; Planejamento de atividades internas da célula; Pesquisa sobre Moda e transmídia; Planejamento e pesquisa sobre novos produtos de moda para o universo; Projeto Musical THE ROTFATHER;; Coordenação do projeto e da equipe; Concepção da narrativa; Planejamento conceitual; Concepção e direção do cenário, figurino, maquiagem, arte etc; Busca por parcerias;

1.4 SITUAÇÃO ENCONTRADA

Resumo da situação da empresa em relação ao Design: O G2E (Grupo de Educação e Entretenimento) possui 2 projetos em execução, um deles é o The RotFather, projeto transmidia que reúne acadêmicos de diversos cursos da UFSC, com grande quantidade de alunos dos cursos de Design e Animação. E por se tratar de um projeto de pesquisa transmidia, há um grande uso do design como ferramenta de trabalho. Por conta disso, a inclusão do estágio se mostrou promissora.

O que foi abordado no estágio: Gestão do design, design estratégico, branding, design de serviço, planejamento de mídia, consultoria de moda e figurino, modelagem e costura, pesquisa histórica do vestuário.

Atuação na área gráfica: O foco do estágio não foi na área gráfica, portanto não houve significativa atividade relacionada ao tema.

Já na área da moda e da gestão do design teve grande impacto na atividades realizadas.

Atuação na área informatizada (mídias): Basecamp, adobe illustrator, Google drive, Autodesk Scketchbook

1.5 ESTRUTURA PARA REALIZAÇÃO DO ESTÁGIO

Infra-estrutura física disponibilizada: O projeto possui um local próprio na sala 112 do bloco B do CCE UFSC. Tal espaço é de uso compartilhado com todos os membros dos projetos, sendo este revezado para atividades de reuniões principalmente. O local conta com 2 computadores, mesas para apoio de notebooks, mesa para reuniões, espaço para café. Por ser um espaço pequeno e de uso partilhado com todo o projeto, as atividades mais práticas e individuais acabam sendo realizadas em outros espaços da UFSC (como a biblioteca) ou a distância.

A localização do Design na estrutura organizacional da empresa: Por se tratar de um projeto transmidia, o design se apresenta como um elemento de extrema importância dentro do projeto, sendo um dos pilares das atividades.

O local, na estrutura organizacional da empresa, (diretoria, departamento, etc) onde foi realizado o estágio: O projeto é organizado por células, e cada célula representa uma área de trabalho dentro do projeto, abordando assuntos diversos. Algumas das células são Storyworld, Artworld, games, marketing, produtos etc. Este estágio concentrou atividades relacionadas à célula de moda e eventos.

Data do início do estágio: 01/08/2019

Data de encerramento do estágio: 06/12/2019

Carga horária diária: 4h

Horário diário do estágio (entrada e saída): Flexível, adaptado às necessidades do dia e semana. Nos períodos da manhã, tarde e noite.

1.6 ORIENTADOR DO ESTAGIÁRIO

Nome: Monica Stein

Formação e cargo: Professora pós doutora no departamento de expressão gráfica da UFSC. Bacharel em arquitetura e urbanismo, mestre e doutora em gestão do design.

Contatos (telefone/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 2021003

O(A) Diretor(a) do Departamento de Integração Acadêmica e Profissional - DIP, Prof.(a) Alexandre Guilherme Lenzi de Oliveira, o 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) Yago Rodrigues Redede, CPF 096.002.119-14, telefone (41) 3427-1362, e-mail yagoredede@gmail.com, regularmente matriculado(a) sob número 15102311 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 6.00 horas diárias)**, a ser desenvolvida na UFSC, no(a) **G2E**, de **05/08/2019 a 06/12/2019**, 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 **1245** 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 que 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 acordado(s) entre o(a) estagiário(a) e o(a) supervisor(a). Caso o estágio seja interrompido antes da data prevista 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 itens deste TCE.
- Art. 11º:** Caberá ao(a) estagiário(a) cumprir o estabelecido no PAE abaixo; conduzir-se com ética profissional; respeitar normas da UFSC, respondendo por danos causados por 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 2021003

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

Coordenação da Célula de Eventos;; Pesquisa de eventos promocionais, científicos e acadêmicos de interesse do projeto THE ROTFATHER Planejamento, Organização e execução de eventos internos e externos; Liderar equipe e designar atividades; Coordenação Célula de Moda;; Planejamento de atividades internas da célula; Pesquisa sobre Moda e transmissão; Planejamento e pesquisa sobre novos produtos de moda para o universo; Projeto Musical THE ROTFATHER;; Coordenação do projeto e da equipe; Concepção da narrativa; Planejamento conceitual; Concepção e direção do cenário figurino, maquiagem, arte etc; Busca por parcerias;

Local e Data:

Florianópolis, 20 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 - Coord.
ANDRÉ LUIZ SENS, Dr.
Coordenador de Estágio do
Curso de Graduação em Design
EGR/ACE/UFSC
Florianópolis, 15/08/2019
Estágio Curso - UFSC

Yago Rodrigues Redede
Yago Rodrigues Redede - 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
1º/Agosto	- Recepção, adaptação e análise de demandas inicial. - Organização do plano de atividades inicial do evento The RotFather Day
2º/Agosto	- Pesquisa histórica sobre a década de 30. - Painel semântico e visual de referência histórica - Planejamento inicial do local para realização do evento (reitoria UFSC)
3º/Agosto	- Planilha de atribuições das células e membros - Montagem de painel semântico e visual de referência de cenário - Plano de direção de arte da decoração e ambientação
4º/Agosto	- Pesquisa mercadológica de mobiliário e elementos de ambientação - Memorial descritivo ambientação
1º/Setembro	- Plano de direção de arte e figurino - Plano de orientação visual de figurino - Análise da planta baixa do novo local (shopping Iguatemi) e apontamento de alterações necessárias - Planejamento do espaço físico(Painel de fluxo do espaço físico, disposição do mobiliário e seções)

2º/Setembro	<ul style="list-style-type: none"> - Inventário mobiliário - Montagem dos looks para figurino - Busca e compra de figurinos (brechó) - Ajustes de medidas, reparos em costura e customização das peças do figurino
3º/Setembro	<ul style="list-style-type: none"> - Montagem do local para o evento - Realização do evento
4º/Setembro	<ul style="list-style-type: none"> - Análise de resultados do evento - Devolução de material
1º/Outubro	<ul style="list-style-type: none"> - Reestruturação da célula de eventos - Catalogação de eventos de interesse do projeto - Concepção de material de apoio para célula de eventos
2º/ Outubro	<ul style="list-style-type: none"> - Reestruturação da célula de moda - Planejamento de oficinas e minicursos - Planejamento produtos licenciados
3º/ Outubro	<ul style="list-style-type: none"> - Início da pesquisa para concepção do glossário de vestuário anos 30 - Início da construção do glossário de vestuário anos 30
4º/ Outubro	<ul style="list-style-type: none"> - Continuação da construção do glossário de vestuário anos 30 - Reorganização do projeto “The Rotfather: o musical
1º/Novembro	<ul style="list-style-type: none"> - Retomada parcerias IFSC, projeto confeitaria The Rotfather
2º/Novembro	<ul style="list-style-type: none"> -Continuação da construção do glossário de vestuário anos 30
3º/Novembro	

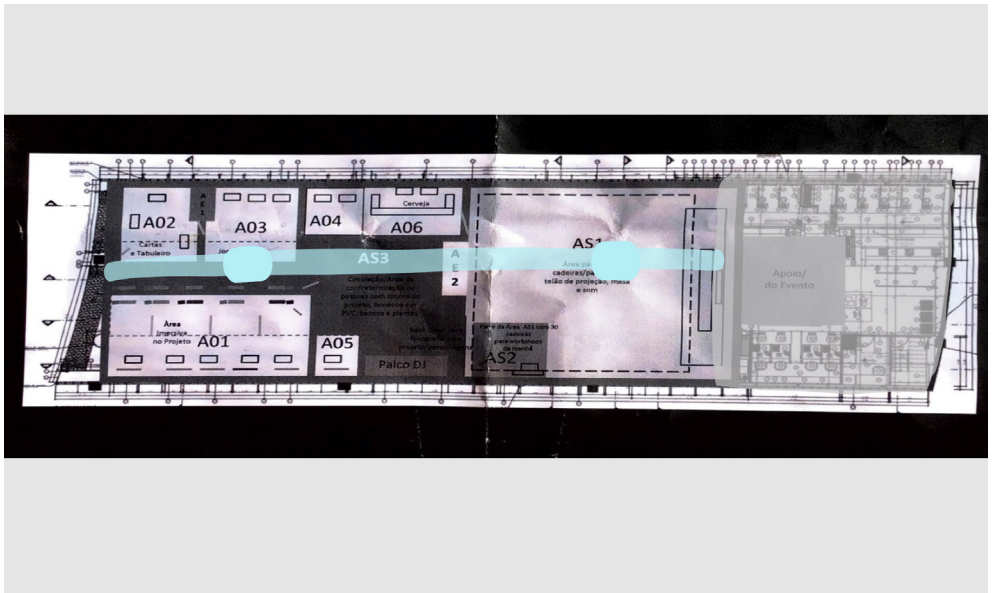
2.2 APRESENTAÇÃO DE CADA AÇÃO

a) AÇÃO 1:

Planejamento e organização da ambientação e figurino do evento de divulgação externa do projeto, o The Rotfather Day.

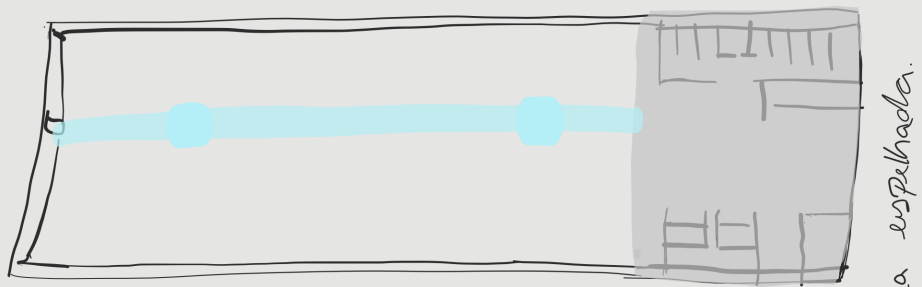
Briefing: Analisar o espaço físico, examinando plantas baixas e outras ferramentas, a fim de traçar o plano de direção de arte da ambientação. Além disso traçar o plano direção de vestuário. Delimitar a compra de todos os materiais necessários.

Público-alvo: Equipe interna responsável pela organização do evento, bem como o público externo que estará presente no evento.



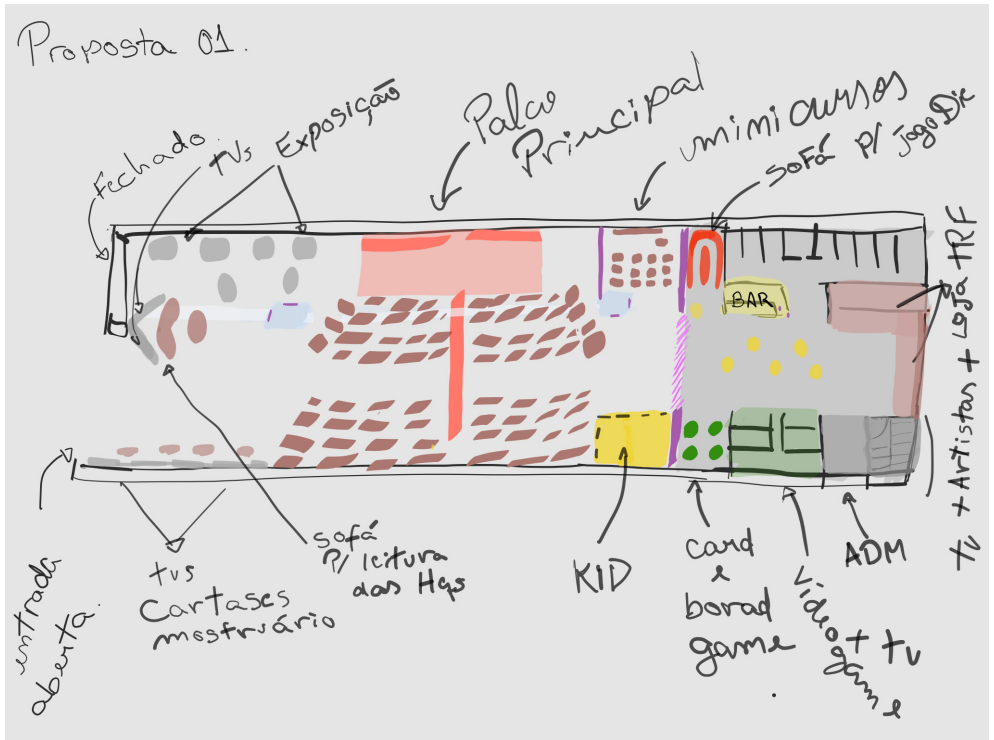
Análise da planta baixa da loja no Shopping Iguatemi.

Planta baixa Original

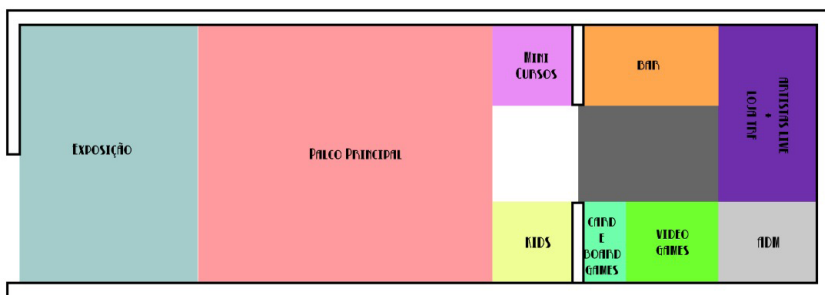


- divisória/Parade
- Duas colunas espelhadas que suspendem
- teto rebaixado pq tem um mesanino em cima.

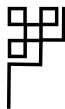
↓
Sala de apoio
ao evento.



Esboço inicial sobre a disposição do espaço físico.



Disposição final das seções do espaço físico.



MEMORIAL DESCRITIVO DA AMBIENTAÇÃO



Bar: Para o bar pensou-se em colocá-lo na parte inferior do mezanino, onde no balcão estará sendo vendido a cerveja em barris e em garrafas (além da degustação), e em frente ao bar será disposto mesas e cadeiras (pequenas e redondas, típicas de bar) para que o público possa se acomodar e apreciar a cerveja de modo mais confortável. Com isso o balcão do bar fica livre para atender o público, além do espaço físico ficar mais preenchido, melhorando o fluxo e gerando mais conforto. Usar garrafas vazias penduradas como elemento decorativo.
Itens: corda sisal; garrafas; toca discos antigo; caixa de som diferenciada.

Biombos: a fim de criar uma separação física e visual no ambiente, será utilizado biombos como divisórias, criando ambientes específicos para os mini cursos, espaço kids, espaço jogo Die, espaço de jogatinas etc.
Também será necessário um biombo especial de vidro ou material transparente para se criar uma vitrine na entrada menor, a fim de fechar a entrada porém mantê-la em uso expondo o interior do ambiente.

Palco principal: este espaço foi planejado a fim de simular visualmente um palco de espetáculos de um cabaré dos anos 30. Tal espaço será destinado para as atividades voltadas ao grande público, como as palestras, mesas redondas etc.
O espaço será composto pelo palco (com deck, cortinas retráteis no fundo, projetor e cadeiras/poltronas para palestrantes e mesa redonda) e pela plateia (a qual será dividida em 4 blocos, composta por cadeiras, a qual terá cadeiras especiais "vip" a frente e mais próximo do palco). Além disso haverá um tapete vermelho da entrada levando o



Memorial descritivo da ambientação.



público até o palco principal.

itens necessários: 200 cadeiras comuns e 10 cadeiras vip; deck de madeira; poltronas ou cadeiras especiais para mesa redonda; tapete vermelho; sistema de cortinas retráteis (com espaço onde será embutido ou "escondido" as poltronas e projeção/tv); tripés de iluminação.

Espaço para exposição: este espaço foi planejado para expor objetos e produtos do TRF, como também um espaço para introduzir o público ao universo TRF e ao G2E, explicando sobre o projeto transmídia e sua evolução histórica.

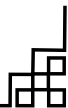
Para isso será necessário pedestais para apoiar e expor por exemplo as estatuetas e impressões 3d de personagens. Além disso um banner grande explicando o projeto transmídia e uma televisão mostrando making offs e materiais antigos narrando a evolução histórica do projeto.

Espaço jogo DIE: espaço dedicado para o play teste do jogo TRF Die! tal espaço foi planejado a para ser confortável e descontraído, podendo ser utilizado por poucas ou muitas pessoas. Como estrutura será utilizado sofás de canto (do estilo lanchonete) com uma mesa no centro. Itens: sofá ou banco de canto acolchoado; mesa retangular de centro;- tripé de luz.

Fachada: espaço de entrada do evento, contendo uma placa em mdf em profundidade com iluminação led no fundo, juntamente com outra placa pendurada com uma arte do cabaré com lâmpadas ao redor. Tais placas serão instaladas na entrada de porta maior.

Espaço games digitais: espaço destinado aos jogos digitais, onde o público poderá jogar e assistir outras pessoas jogando. Será instalado no espaço originalmente usado como o caixa da loja. Espaço dividido em quatro, onde em cada espaço poderá estar sendo jogado por pessoas diferentes, e na parede ao fundo terá uma tela onde o público poderá assistir as partidas.

Itens: notebooks; video games; cadeiras; tv





Espaço kids: espaço lúdico destinado ao público infantil. Neste espaço haverá um tatame de eva e jogos manuais como pião, pega varetas etc, além de lápis de cor e folhas com desenhos em branco para que as crianças possam brincar,interagir com o universo TRF e estarem em segurança,deixando seus pais ou responsáveis livres para apreciar todo o evento. Este espaço estará próximo de um dos blocos da plateia do bloco principal, justamente para que os pais sentem próximos, mantenham contato e segurança.

Itens: tatame de eva ou tapete; brinquedos, desenhos em branco,lápis de cor etc.

Espaço mini cursos: local destinado execução de mini cursos e workshops diversos.

Itens:tv; mesa e cadeira para instrutor; cadeiras para o público; biombo de divisória; tripe de iluminação.

Espaço loja + artistas: local destinado a venda de artes e produtos do TRF e de artistas integrantes do projeto. Além da venda, haverá também artistas desenhando e criando conteúdo ao vivo, que será transmitido ao vivo em uma tv no local.

Itens: tv; computadores; e produtos TRF e autorais.

Espaço Selfie: local destinado para o público tirar auto retratos e fotografias. Estará instalado no que seria o “provador”,onde nos espelhos será feita adesivação simulando filtros do instagram (como o filtro de cachorrinho) porém com visual inspirado nos personagens do TRF. Além disso placas com dizeres e trocadilhos do universo em #.

Itens: adesivação dos espelhos e placas com dizeres.

Espaço leitura + descanso: local destinado ao público que deseja fazer sua leitura de modo confortável e privado. Serpa alocado próximo da entrada,onde contará com sofá e mesa de apoio, onde poderá sentar e fazer a leitura de hqs, livros e outros materiais do TRF, que estarão disponíveis em cima da mesa de apoio (mesa de carretel).

Itens: sofá vintage; mesa de carretel de madeira.



Memorial descritivo da ambientação.



Espaço adm: local destinado como referencial físico de algum responsável do evento ou projeto. Será um ponto de referência para público como também para os staffs, para tirar dúvidas etc.

Itens: mesa; cadeira; computador.

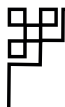
Espaço card e board games: local destinado para as mesas de jogatina dos jogos "intrigas" e "contrabando". O espaço contará com quatro mesas e cadeiras na cor verde (simulando mesas de cassino) a qual terá staffs comandando instruindo sobre os jogos.

Itens: 4 mesas com cadeiras; pano verde para cobrir as mesas, tripé de iluminação; biombo de divisória.

Entrada ambiente secreto: local onde delimita a entrada para o ambiente secreto (composto pelo bar, jogatina, loja etc, com temática mais adulta). Será composta por biombo de divisória, com uma cortina de tirinhas, onde atrás será colocado uma máquina de gelo seco onde a fumaça escape para o ambiente externo, a fim de dar um ar mais misterioso para o ambiente, provocando a curiosidade. Nas janelas acima (que dão para o mezanino) será ambientado como uma varanda com janelas do cabaré (anexar foto da ideia que mandei no whats).

Itens: biombo de divisória; cortina de tirinhas; máquina de gelo seco; artes para varanda.





LISTA DE PEDIDOS INICIAL – MOBILIÁRIO



- Biombos (não conheço a largura, então num chute: 10m)
- 7 TVs (graaandes)
- 300 cadeiras
- 5 carretéis gigantes (daqueles de fábricas de costura, sabe. Será que não conseguimos de graça? A ideia é usar eles como mesinhas na área de exposição/leitura para a sensação de MiniMundos)
- 4 mesas redondas para os jogos de cartas (+4toalhas de mesa verde)
- 7 mesas quadradas + toalhas pretas (caso não consigamos os 5 carretéis gigantes de cima, então deve-se acrescentar mais 5 ao pedido).
- 6 mesinhas alta de bar
- 24 cadeiras para as mesinhas de bar
- 2 mesas infantis (para a área das crianças. Não tem foto de referência, mas se poder ser de apenas uma cor para não poluir a estética geral do ambiente, recomendaria ou verde, ou vermelha ou amarela, com preferência pra vermelho)
- 8 cadeirinhas infantis (mesmas opções de cores acima)
- 1 Cortina vermelha com suporte de sustentação (para o palco. Elas não podem ser fixadas na parede, então precisam de todo suporte para se sustentarem sozinhas no meio do palco)
- Alguém para fazer o “Deck” de madeira para o palco
- 5 poltronas
- 6-7 expositores para a área de exposição. Ou preto ou branco. Lisos.
- 2 sofá próx. As referências (Mônica falou q vai passar em loja de móveis usados. Em última instância podemos usar sofás normais -eu tenho um- e cobrimos eles com um tecido vermelho veludo pra enganar)
- 1 máquina de gelo seco
- 2 placas de néon (p/fachada/entrada/mandar fazer)
- 2 holofotes



Lista de pedido de aluguel de mobiliário.



Painel de inspiração The Rotfather Day.



PAINEL DE INSPIRAÇÃO – FIGURINO

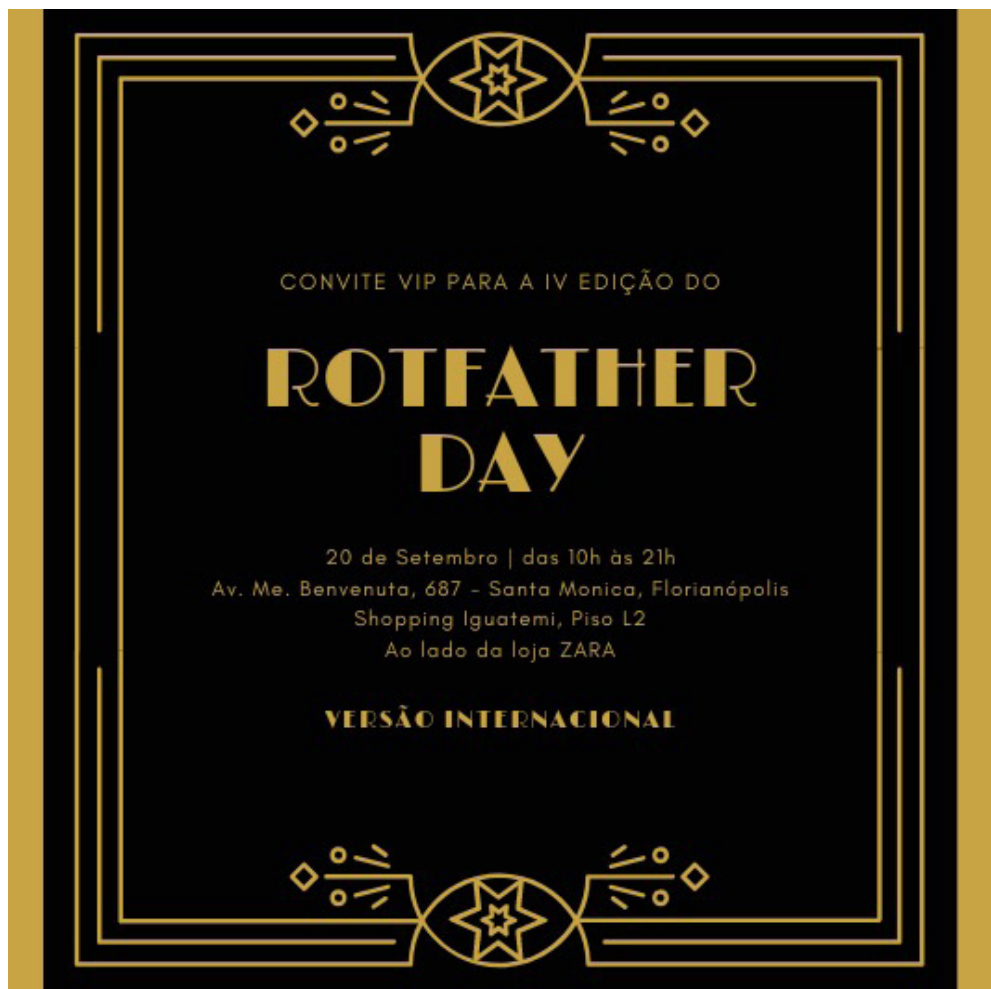


Painel de inspiração The Rotfather Day.

**Você recebeu um convite especial
e nada suspeito:**



Convite para o evento The Rotfather Day.



Convite para o evento The Rotfather Day.



RECADOS

O UNIVERSO TRANSMÍDIA ROTFATHER, PENSA EM DIFERENTES PÚBLICOS, NINGUEM PODE FICAR DE FORA DE CONHECER A AGITADA VIDA EM FAUXCITY.

ESPAÇO LEITURA

PARA OS MAIS TÍMIDOS, ESPAÇO PARA LEITURA,

BAR

PARA OS QUE NÃO DISPENSAM UMA BOA CONVERSA, COM A VENDA DE CERVEJA DO UNIVERSO ROTFATHER ROLANDO O DIA TODO

GEEKS

ESPAÇO PARA OS GAMERS, COM CARD, BOARDS E VÍDEO GAMES

KIDS

ROTKIDS, ESPAÇO DESTINADO PARA OS FILHOS DOS PAPAIS E MAMÃES NÃO FICAREM DE FORA



Flyer de divulgação e informativo do evento The Rotfather Day.



SHOPPING IGUATEMI

SEXTA-FEIRA
10H - 23H



ROTFATHERDAY 20/09



Flyer de divulgação do evento The Rotfather Day.



Flyer de divulgação do evento The Rotfather Day.

AÇÃO 2:

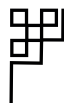
Planejamento do espetáculo “The Rotfather: o musical”.

Briefing: Dar início a pesquisa sobre uma nova mídia dentro do universo The Rotfather, escrever o esboço inicial do roteiro, coordenar a equipe e promover parcerias para produção.

Público-alvo: Membros da célula Musical, responsável pelo planejamento do espetáculo e possíveis parceiros.



Painel de referência visual e semântica para o espetáculo The Rotfather: o musical.



ARGUMENTO THE ROTFATHER: O MUSICAL



Background

Désirée, Francine e Antoine são trigêmeos aranhas, nascidos e criados em Paris, que almejam o sucesso no show biz: Désirée como cantora, Francine como atriz, e Antoine como dançarino. Sua grande inspiração é a avó, Antoniette, uma grande artista de sua época, porém, o pai dos trigêmeos, Bastian, é contra a ambição dos filhos. A principal razão é seu ressentimento com a mãe, que o negligenciou em decorrência de sua carreira. Ao ver que os filhos não ouviam a “voz da razão”, Bastian os expulsou de casa em um acesso de raiva, do qual viria a se arrepender depois, porém, tarde demais. Deserdados e sem conseguir emprego nos cabarés de Paris, os trigêmeos partem rumo à América em busca de um final mais feliz.

Tema

O Sonho Americano. Cada um crê em um caminho para alcançar o sonho, apenas para descobrir que ele não existe.

O Musical

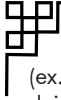
Ato I

[[Nota: A ideia é que seja Désirée contando a história do musical]]

Faux City, 1887. Inicia MÚSICA DE ABERTURA com Désirée, Francine e Antoine descendo do navio e andando pelo porto. Eles cantam sobre seus sonhos, incluindo o de abrirem um cabaré como os de Petit Paris, também comentam sobre sua avó e a admiração que têm por ela. Eles passam pelo check in da imigração no porto e entram na cidade. Antoine vê um rapaz na distância e fica encantado; Francine vê o cartaz de uma peça com um ar sonhador; Désirée percebe os perigos da cidade



Argumento para o roteiro do espetáculo The Rotfather: o musical.



(ex. pessoas batendo carteiras) enquanto fica de olho nos irmãos, sem deixar que se afastem muito. Os três chegam à hospedaria que lhes foi indicada ainda em Paris, porém ao chegarem se deparam com um local deplorável (que não é uma hospedaria) e pessoas mais deploráveis ainda, e acabam saindo do local às pressas. Observando-os está Pearl, que, percebendo que os irmãos estão em apuros, se aproxima com uma “oferta”. Francine, mais ingênua, parece interessada, mas Désirée logo vê que se trata de uma cafetina e recusa firmemente. Francine e Désirée discutem sobre isso, mas Désirée encerra o argumento e os três se aconchegam para dormir na rua, cantando sobre como vai ficar tudo bem pois têm uns aos outros. FIM DA MÚSICA DE ABERTURA.

Dia seguinte. Inicia MÚSICA INSTRUMENTAL COM SONS DA CIDADE. Eles acordam, confusos, enquanto as pessoas ao redor passam à toda, montando barracas e carregando coisas (eles estão na Alameda da Pechincha). Eles acabam se separando; Antoine no meio sem saber de qual irmã vai atrás. Começa o CANTO. Antes que Antoine possa decidir, lhe jogam um carregamento e o instigam a trabalhar. Ele reclama, pois é um artista e não um burro de carga, mas vê o rapaz da abertura, Yuri, trabalhando ali e acaba seguindo o fluxo. Ele e o rapaz trocam algumas palavras.

CORTA PARA:

Désirée está olhando ao redor, tentando achar os irmãos, quando ouve um artista de rua cantando e pára para observar, comentando na música que aquela era sua vocação. Enquanto está distraída, um trombadinha passa e leva sua bolsa. Desesperada e um pouco afrontada, Désirée corre atrás.

CORTA PARA:

Désirée está de volta ao local onde os três passaram a noite. Ela parece acabada e comenta sozinha que odeia esta cidade. Antoine chega e tenta elevar os ânimos, mostrando o dinheiro que conseguiu como carregador. Francine chega, muito feliz, e diz que conseguiu um papel em uma peça, para surpresa dos irmãos. Antoine logo se anima, pedindo



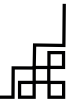
Argumento para o roteiro do espetáculo The Rotfather: o musical.



que ela lhes apresente o diretor para que possam conseguir papéis também. Désirée fica um pouco mais desconfiada. Os três vão dormir.

Dia seguinte. Os três vão para o local das audições para conhecer Harold, mas o diretor não parece nem um pouco interessado. Antoine **COMEÇA SEU SOLO** (apenas primeira estrofe). Como ninguém parece o ouvir, ele sai frustrado. Francine continua tentando chamar a atenção do diretor, até que Désirée chama sua atenção com um grito, dizendo que ele vai ouvir o que elas têm a dizer. Neste momento, entra Antoine vestido em drag e **TERMINA SEU SOLO**, com toda pompa e estilo. O diretor o elogia, mas diz que seu interesse é apenas por Francine e sai. Désirée fala para eles irem embora, pois Harold é apenas um oportunista, mas Francine se recusa, dizendo que aquele era o sonho dela. Os trigêmeos começam uma discussão, falando todos ao mesmo tempo, até que Désirée dá um basta, dizendo que Francine pode ficar se quiser, mas ela e Antoine estão indo embora.

Na rua, Désirée está reclamando inflamadamente sobre o que ocorreu, quando Yuri se aproxima de Antoine, tentando lhe dizer que viu sua apresentação em drag. No entanto, por causa de Désirée que não para de falar, Antoine não consegue dar a devida atenção ao rapaz, que acaba indo embora. Irritado, Antoine dá um basta em Désirée e se enfurece, dizendo que as duas estão atrapalhando a vida dele porque são teimosas demais, elas brigam e é sempre ele que paga, agora ele vai seguir o próprio caminho. Antoine sai de cabeça quente. **COMEÇA O SOLO DE DÉsirÉE**. Ela canta sobre a ingratidão dos irmãos e sobre como ela sempre faz tudo pensando neles. Enquanto canta, ela vai andando, até se encontrar com uns caras mal-encarados que mexem com ela. **FIM DO SOLO**. Quando a coisa parece que vai piorar, uma voz manda-os parar e Pearl aparece novamente. As duas conversam brevemente e Pearl diz que vê muito potencial em Désirée. Começa **MÚSICA DE APRESENTAÇÃO DA PEARL**. Na música, ela tenta vender seu peixe e convencer Désirée a trabalhar para ela (não necessariamente como prostituta). Ao fim da música, Désirée aceita.





Intervalo

Ato II

1892. MÚSICA MOSTRANDO COMO ELES ESTÃO AGORA. Antoine trabalhando de carregador, tentando alavancar sua carreira durante as noites, sem sucesso. Ele encontrou um lugar que seria perfeito para o cabaré e suspira sobre isso. Désirée trabalhando para a cafetina, ela agora tem dinheiro para conseguir montar um cabaré. Francine é uma atriz de sucesso presa em um casamento abusivo. Ela comenta sobre os contatos que ela tem e que seriam úteis para montar um cabaré. Os três cantam sobre os sonhos que tinham mas que “perderam” por causa da briga. Ao FINAL DA MÚSICA, os três se reencontram e se reconciliam (ainda que não seja como antes), decidindo botar em prática os planos de abrir um cabaré.

O evento começa. A pessoa importante chega e cumprimenta os três. Pearl observa tudo do andar de cima. Começa o NÚMERO MUSICAL QUE ELES ESTAVAM ENSAIANDO ANTES. De vez em quando, Pearl faz uns comentários dentro da música. No meio da apresentação, Harold aparece e Francine o vê. [[Nota: sugestão que Harold apareça do meio da plateia e tudo congele, com exceção dele e de Francine que se olham. Tudo fica mais escuro, com holofotes em Francine e Harold para enfatizar essa ação]]. O número volta ao normal, mas Désirée e Antoine percebem que Francine está mais tensa. Antes do final, assim que acaba a parte dela, Francine sobe correndo para o andar de cima e Harold vai atrás. Pearl percebe e se esconde. A apresentação continua, enquanto Francine e Harold discutem no andar de cima. [[Nota: seriam como duas músicas intercaladas, a da apresentação e a da briga]]. A apresentação acaba, Désirée diz para Antoine cuidar da festa enquanto ela vai ver o que aconteceu com Francine. No andar de cima, a MÚSICA CULMINA COM FRANCINE MATANDO HAROLD, bem na hora que Désirée chega. Francine entra em choque enquanto Désirée pergunta o que ela fez. Antoine chega, seguido por Yuri, dizendo que estava preocupado. Ao ver o corpo, pergunta o que aconteceu. Vendo o estado da irmã, Désirée mente e diz que foi ela que matou Harold,



Argumento para o roteiro do espetáculo The Rotfather: o musical.



para proteger Francine. Antoine entra em pânico, perguntando o que ela tinha na cabeça pra fazer aquilo justo num dia tão importante como aquele. Désirée dá um basta na histeria, falando que ninguém vai se ferrar por causa daquilo. A primeira coisa a fazer é se livrar do corpo. Yuri se oferece, dizendo que pode esconder o corpo num carregamento e levar até as docas, onde trabalha, para despejá-lo no rio. Antoine é contra, mas Yuri insiste. Então, Antoine diz que vai junto, mas Désirée o impede, dizendo para ele levar Francine a algum lugar seguro e quieto, considerando o estado da irmã. Antoine concorda, relutante. Yuri sai com o corpo e Antoine com a irmã.

Désirée, então, conta o que ocorreu a partir dali. Yuri conseguiu se livrar do corpo sem deixar rastros. O diplomata/artista que assistiu ao show deles adorou Antoine e o convidou a se apresentar em outras cidades. Chegada a hora da partida, Antoine e Yuri confessaram seus sentimentos e resolveram viajar juntos. Francine se recuperou do choque, vendo que estava melhor sem Harold e se jogou na carreira. O cabaré continuou um sucesso. Nisso, Désirée pausa. Ela diz que isso teria sido um sonho, mas não foi bem assim que aconteceu. Enquanto ela fala, a cena rebobina para quando Yuri sai com o corpo e Antoine com a irmã.

Désirée começa a contar outra versão. Yuri foi pego com o corpo, condenado pelo assassinato e sentenciado à morte. Francine não suportou a culpa e cometeu suicídio. Com isso, Antoine teve um colapso nervoso e foi internado num manicômio, sem nunca perdoar Désirée. Ela pausa de novo. Désirée diz que aquilo era perfeito para um tragédia grega, mas, como se tratava da vida real, mais uma vez não foi bem assim. Enquanto ela fala, a cena rebobina para quando Yuri sai com o corpo e Antoine com a irmã.

Desta vez, Désirée conta a verdade. Yuri foi visto se livrando do corpo e a polícia emitiu um mandato de busca para ele. Yuri é obrigado a fugir e, sem suportar a saudade, Antoine larga tudo e vai atrás dele. Francine



Argumento para o roteiro do espetáculo The Rotfather: o musical.



não soube lidar com o assassinato que cometeu e perde toda a sua vivacidade característica, esvaecendo-se ao fundo. [[Nota: a iluminação vai se apagando nela suavemente, como um fade]]. Quanto a Désirée, ela diz que vamos ver o que aconteceu agora. [[Nota: a cena está no local do assassinato, depois que todos já foram e sobrou apenas Désirée]].

Após todos terem saído, Pearl aparece, surpreendendo Désirée. Ela diz que viu tudo. Désirée diz que Pearl pode ficar com o cabaré, desde que fique quieta. Pearl ri e diz que o cabaré é pouco, ela já o tem, o que ela quer agora é a própria Désirée, afinal, ela é a estrela do cabaré, quem traz o dinheiro. Pressionada, Désirée não tem escolha a não ser trabalhar para Pearl, por medo de que sua irmã vá presa. Assim, ela se tornou escrava do próprio sonho.

MÚSICA DE ENCERRAMENTO.



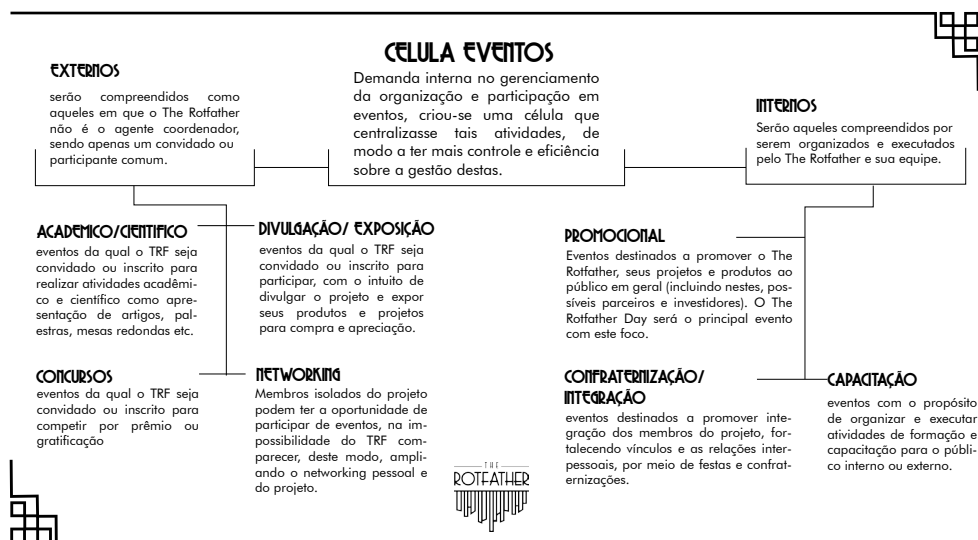
Argumento para o roteiro do espetáculo The Rotfather: o musical.

AÇÃO 3:

Planejamento da nova célula dentro do projeto The Rotfather.

Briefing: Analisar as demandas internas referentes a organização e participação de eventos dentro do projeto. Catalogar eventos regionais e nacionais e organizar eventos de responsabilidade do projeto The Rotfather.

Público-alvo: Membros da célula Musical, responsável pelo planejamento do espetáculo e possíveis parceiros.



Mapa mental de organização da célula de eventos.

Justificativa:

Vista a grande demanda interna no gerenciamento da organização e participação em eventos, decidiu-se criar uma célula que centralizasse tais atividades, de modo a ter mais controle e eficiência sobre a gestão destas.

Objetivo:

Pesquisar, analisar e catalogar eventos de exposição, divulgação, concursos e competições, acadêmicos e científicos, de caráter regional e nacional, com potencial e características que se alinhem a proposta do The Rotfather, envolvendo mídia, jogos, produção audiovisual, desenvolvimento de produtos dentre outros aspectos relacionados às atividades das células, da qual seja interessante e necessária a participação do TRF. Além disso, a célula fica responsável por gerir tais atividades, preparar material de apoio, bem preparar e coordenar a equipe que participará de tais eventos. A célula de eventos ainda fica responsável por planejar, organizar e executar eventos internos de capacitação, confraternização/integração, promocional e aca-



Descritivo da célula de eventos.



dêmico/científico.

Organização da célula:

A célula de eventos dividida em dois núcleos principais: Eventos Internos e Eventos Externos.

Eventos internos serão aqueles compreendidos por serem organizados e executados pelo The Rotfather e sua equipe. Já os eventos externos, serão compreendidos como aqueles em que o The Rotfather não é o agente coordenador, sendo apenas um convidado ou participante comum.

Dentro de cada núcleo, haverá subdivisões a fim de detalhar e classificar as atividades realizadas.

No núcleo de eventos internos, haverá as seguintes subdivisões:

Promocional: Eventos destinados a promover o The Rotfather, seus projetos e produtos ao público em geral (incluindo nestes, possíveis parceiros e investidores). O The Rotfather Day será o principal evento com este foco.

Capacitação: eventos com o propósito de organizar e executar atividades de formação e capacitação para o público interno ou externo.

Confraternização e integração: eventos destinados a promover integração dos membros do projeto, fortale-



Descritivo da célula de eventos.



cendo vínculos e as relações interpessoais, por meio de festas e confraternizações.

Já no núcleo de eventos externos haverá as seguintes subdivisões

Divulgação/exposição: eventos da qual o TRF seja convidado ou inscrito para participar, com o intuito de divulgar o projeto e expor seus produtos e projetos para compra e apreciação.

Concurso/competição eventos da qual o TRF seja convidado ou inscrito para competir por prêmio ou gratificação

Acadêmico/científico: eventos da qual o TRF seja convidado ou inscrito para realizar atividades acadêmico e científico como apresentação de artigos, palestras, mesas redondas etc.

Networking: eventos da qual o TRF não possa comparecer como grupo ou projeto, sendo inviável levar material para apresentação ou venda. Neste caso, membros isolados do projeto podem ter a oportunidade de participar do evento isoladamente (por conta própria) e acabar aproveitando para ampliar o networking pessoal e do projeto.



Descritivo da célula de eventos.

AÇÃO 3:

Glossário de Referência visual de vestimenta dos anos 20 e 30.

Briefing: Pesquisa histórica sobre a vestimenta feminina, masculina e infantil sobre vestimenta dos 20 ao 30, classificando em looks conforme turnos do dia, classe social, gênero etc gerando um glossário de referência para criação de artes de personagens dentro do universo transmidia.

Público-alvo: Membros do projeto The Rotfather que necessitem deste material para consultoria.



PAINEL DE INSPIRAÇÃO – GLOSSÁRIO



Página do glossário de vestimenta The Rotfather.

LOOK NITE



ANOS 20

LOOK DIA

Tecidos lisos
sem estampas ou
estampas leves

Vestidos longos,
retos e soltos, com
pouco ou nenhum
recorte

Sapatos baixos



Uso frequente
de chapéus

Cintura
extremamente
baixa

Meias cobrindo
os pés e pernas



ANOS 20

RÓUPA DE BANHO

Tecidos grossos e pesados

Decotes minuciosos



Meias e sapatos

Pouca pele à mostra



ANOS 20

Página do glossário de vestimenta The Rotfather.

RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO CURRICULAR

BLOCO 3

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

Majoritariamente sim, porém teve um fator que prejudicou muito o andamento de algumas atividades (incluindo o evento que foi a principal) que foi a greve. Pelo projeto ser ligado UFSC e seu espaço ficar dentro da universidade, a greve teve grande impacto nas atividades, onde muitas delas foram atrasadas, adiadas e alteradas. Inclusive, inicialmente o evento The Rotfather Day era pra ter ocorrido dentro da universidade, mas com a greve teve que se fazer grandes mudanças em cima da hora. Houve dificuldade de acessar o prédio e a sala do projeto. Mas este foi o relevante empecilho, o projeto apesar desta dificuldade se mostrou muito preparado e profissional, acolhedor e muito produtivo. Tive a oportunidade de aplicar os conhecimentos em minha área específica que é a moda, pude absorver ainda mais experiências e aprendizados profissionais e pessoais.

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

Posso citar como pontos positivos o fato de eu poder atuar na minha área de interesse, design de moda e gestão do design, pois dentro do curso essa possibilidade é pequena. Além disso a liberdade de poder criar projetos, ter a contribuição dos demais membros, e principalmente ter a orientação da Mônica, que é uma excelente professora e profissional, estando sempre disponível para dúvidas e para fazer o projeto acontecer, buscando recursos, parcerias, investimentos e patrocínios. outro fator positivo é o tamanho do projeto e da equipe, que é multifacetada e super diversa, dando a possibilidade de absorver as mais diversas experiências.

Como pontos negativos devo citar a falta de investimento financeiro no projeto pela universidade, pois o pouco recurso que se tem, muitas vezes acaba vindo de parcerias e investimentos externos. Outro ponto é o espaço físico que é muito pequeno e a infraestrutura física que poderia ser melhor, e como já foi citado, a greve que acabou prejudicando de forma considerável o estágio.

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, porém muito teve que adequado para melhor resultado. Os conceitos, métodos e técnicas foram coerentes com boa parte do conteúdo do curso, principalmente a disciplina de gestão do design, as disciplinas do projeto 4, 11 e 14 que os conhecimentos sobre gestão, comunicação e moda

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

O estágio no projeto The Rotfather contribuiu muito para minha formação, e foi de extrema importância. Contribuiu para minha formação profissional e pessoal, aprimorando minhas habilidades de oratória, trabalho em equipe, gestão de atividades e liderança. Me possibilitou ter experiências, contato com pessoas e assuntos que eu não teria em outro lugar.

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

Ao decorrer do estágio pude aplicar diversos conhecimentos teóricos e práticos em minhas atividades diárias. Dentre estes posso destacar os básicos como os princípios do design, teoria da cor e da forma, metodologia de projeto em design, noções de composição, além de conhecimentos sobre gestão do design, fundamentos da modelagem e costura, branding, sistema e história da moda, comportamento e consumo de moda dentre outros.

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

Acredito que algo mais profundo relacionado a design de experiência, design de ambientação, merchandising etc. Maiores conhecimentos em softwares gráficos também seriam de grande valia.

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

10. Creio que o estágio seja uma excelente ferramenta de aplicação e absorção de conhecimento. Pra mim serviu também como algo para superar minhas expectativas pessoais, porque dentro da graduação eu me sentia numa “bolha”, e não tinha muita confiança para trabalhar na profissão, um certo medo. E o estágio serviu para diminuir muito esse medo.

RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO CURRICULAR

BLOCO 4

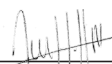
Carta de Avaliação de Estágio - Supervisor / Empresa Concedente

Nome da Empresa Concedente: G2E - Grupo de Educação e Entretenimento
 Estagiário: Yago Rodrigues Redede
 Área do Estágio: Design e Animação
 Período de realização do estágio: 01/08/2019 a 06/12/19
 Supervisor de Estágio: Mônica Stein
 Contatado Supervisor de Estágio (fone/e-mail): 48-99123 1890 / moni_stein@yahoo.com.br

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

Outras Considerações: _____

Florianópolis, _____, 03/12/2019
 Cidade Data


 Assinatura do supervisor/concedente.

Carta de Avaliação de Estágio - Professor Orientador/Avaliador

Estagiário: Yago Rodrigues Redede

Nome do Prof. Orientador/Avaliador: Mônica Stein

E-mail do Prof. Orientador/Avaliador: moni_stein@yahoo.com.br

Data da entrega do Relatório para a avaliação: 29/11/2019 / ____

Para a auxiliar a avaliação

Esta carta deve ser preenchida pelo(a) Prof.(a) Orientador(a) a partir da disponibilização do Relatório Final de Estágio pelo(a) aluno(a) orientado(a). Os itens abaixo dizem respeito aos quesitos padrões deste documento. Para auxiliar na avaliação, o(a) Prof.(a) Orientador(a) pode encontrar recomendações e um modelo de relatório padrão no seguinte link, na aba "Manual do Prof. Orientador":

<http://estagiodesign.paginas.ufsc.br>

1. Relatório - Conteúdo: Preenchimento adequado das seções do relatório, ortografia, organização textual e gráfica.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X

2. Relatório - Projetos: Apresentação adequada das imagens dos projetos desenvolvidos.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X

3. Conhecimento aplicado: A demonstração do uso de conhecimentos técnicos e práticos adequados no desenvolvimento dos projetos.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X

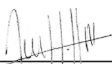
4. Objetivos Alcançados: Se o aluno cumpriu, do ponto de vista acadêmico e profissional, objetivos propostos pelos projetos desenvolvidos.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X

5. Prazo: Entrega do relatório com o prazo mínimo de uma semana para a avaliação.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										X

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

Outras Considerações: _____

Florianópolis, 03/12/2019
Cidade Data



Assinatura do Prof. Orientador de Estágio Obrigatório



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**

**RELATÓRIO FINAL
DE ESTÁGIO CURRICULAR**

DESIGN

Yago Rodruigues Redede
The Rotfather
01/08/2019-06/12/2019