



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO DE JORNALISMO

Iraci Helena de Oliveira Falavina

Peregrina:

Um newsgame sobre os abrigos para pessoas em situação de rua em Florianópolis
sob a perspectiva de uma mulher

Florianópolis

2022

Iraci Helena de Oliveira Falavina

Peregrina:

Um newsgame sobre os abrigos para pessoas em situação de rua em Florianópolis
sob a perspectiva de uma mulher

RELATÓRIO TÉCNICO

do Trabalho de Conclusão do Curso de Graduação
em Jornalismo da Universidade Federal de Santa
Catarina como requisito para a obtenção do título
de Bacharel em Jornalismo.

Disciplina JOR 6802 - Trabalho de Conclusão de
Curso, Professor Doutor Fernando Crocomo
Orientador: Professor Doutor Samuel Pantoja
Lima.

Florianópolis

2022

Ficha de identificação da obra

FALAVINA, Iraci Helena de Oliveira

Peregrina : Um newsgame sobre os abrigos para pessoas em situação de rua em Florianópolis sob a perspectiva de uma mulher / Iraci Helena de Oliveira Falavina ; orientador, Samuel Pantoja Lima, 2022.

p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Jornalismo,
Florianópolis, 2022.

Inclui referências.

1. Jornalismo. 2. Newsgame. 3. População em situação de rua. 4. Jornalismo Investigativo. 5. Social. I. Lima, Samuel Pantoja . II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Jornalismo. III. Título.

Iraci Helena de Oliveira Falavina

Peregrina:

Um newsgame sobre os abrigos para pessoas em situação de rua em Florianópolis
sob a perspectiva de uma mulher

Este Trabalho Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de
"Bacharel" e aprovado em sua forma final pelo Curso de Jornalismo.

Florianópolis, 16 de dezembro de 2022.

Profa. Valentina da Silva Nunes, Dra.
Coordenadora do Curso

Banca Examinadora:

Prof. Samuel Pantoja Lima, Dr.
Orientador
Universidade Federal de Santa Catarina

Profa. Melina de La Barrera Ayres, Dra.
Avaliadora
Universidade Federal de Santa Catarina

Profa. Rita de Cássia Romeiro Paulino, Dra.
Avaliadora
Universidade Federal de Santa Catarina

DEDICATÓRIA

Este trabalho é dedicado a todos que têm medo de ousar. Ser pioneiro pode parecer assustador, mas lembre-se que quando você lidera o caminho, pode escolher por onde seguir.

AGRADECIMENTOS

Ao meu orientador, Samuel Pantoja Lima, pela parceria e por sempre estar disponível para as minhas demandas;

Aos meus irmãos, Carlos e Antonio, responsáveis pelos testes e trilha sonora do jogo;

À minha família, por sempre me dar o suporte emocional e financeiro necessário para que eu tivesse os estudos em primeiro lugar;

Ao meu namorado, Willian, por estar presente desde a concepção à finalização do projeto e também por sempre estar disponível para minhas dúvidas e reclamações;

A Luana Moreno, Luiz Felipe Buzzi, Willian Ferreira e Carlos Falavina, por testarem o jogo antes da entrega e me ajudarem a corrigir os erros existentes;

Aos meus amigos do Insira a Ficha, por reacenderem em mim a paixão pelos games,

À minha psicóloga, Bianca Senna, visto que este Trabalho de Conclusão de Curso foi um tema recorrente em nossas sessões, por tentar me tranquilizar e me auxiliar na organização das etapas do presente Trabalho;

Ao pesquisador e jornalista Carlos Marciano, por contribuir com a resolução de dúvidas quanto à plataforma Construct 3 e em relação ao próprio jogo em si;

À Universidade Federal de Santa Catarina, por oferecer um dos melhores cursos de Jornalismo do país com professores altamente qualificados e essenciais para minha formação.

“O conflito é uma forma de dialogar dizendo ao outro que você me calou, mas minha voz vai ressoar. Você me destruiu, mas eu vou continuar a caminhar. Você cortou a minha língua, mas eu vou continuar a gritar”.

(LANCELOTTI, 2020)

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso se trata de uma reportagem em formato de jogo — formato chamado de *newsgame* — sobre os problemas dos abrigos para pessoas em situação de rua geridos pela Prefeitura Municipal de Florianópolis sob a perspectiva de uma personagem feminina, com roteiro totalmente baseado em apuração e entrevistas reais. A escolha de representar uma mulher em situação de rua deu-se uma vez que mulheres estão sujeitas a escolhas e limitações adicionais em prol de sua segurança na rua devido às frequentes violências de gênero. Pretendeu-se escutar as principais críticas a dois abrigos de Florianópolis — a Passarela da Cidadania e o Albergue Noturno Manoel Gaudino Vieira — através dos relatos de pessoas que frequentam esses locais e entender como as necessidades desses indivíduos estão sendo atendidas. Também desejou-se demonstrar a possibilidade de aplicar pautas jornalísticas em jogos e explorar mais a fundo o formato jornalístico do *newsgame*, formato que foi deixado de lado pelo jornalismo na última década. Jogo disponível em <https://iracifalavina.itch.io/peregrina>.

Palavras-chave: Newsgame. População em situação de rua. Jornalismo Investigativo. Social.

ABSTRACT

This Final Paper is a report in game format — a format called newsgame — about the problems of shelters for homeless people managed by the Municipality of Florianópolis from the perspective of a female character, with a script entirely based on verification and real interviews. The choice to represent a woman living on the street was given that women are subject to additional choices and limitations in favor of their safety on the street due to frequent gender violence. It was intended to listen to the main criticisms of two shelters in Florianópolis — Passarela da Cidadania and Albergue Noturno Manoel Gaudino Vieira — through the reports of people who frequent these places and understand how the needs of these individuals are being met. It was also intended to demonstrate the possibility of applying journalistic guidelines in games and to further explore the journalistic format of the newsgame, a format that was left aside by Journalism in the last decade. Game available at <https://iracifalavina.itch.io/peregrina>.

Keywords: Newsgame. Homeless people. Investigative Journalism. Social.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	12
1.1 O QUE É UM NEWSGAME?	12
1.2 TEMA DO NEWSGAME	14
1.3 OBJETIVOS	15
1.3.1 Objetivo Geral	15
1.3.2 Objetivos Específicos	15
2. PRODUÇÃO	16
2.1 JUSTIFICATIVA	16
2.1.1 Formato	16
2.1.2 Pauta	18
2.1.2 Plataformas	18
2.2 APURAÇÃO	19
2.2.1 Personagens	19
2.3 DIFICULDADES E APRENDIZADOS	21
2.3.1 Domínio do formato	21
2.3.2 Concepção do projeto	21
2.3.3 Correções	22
2.4 POSSÍVEIS ALTERAÇÕES	22
3. CRONOGRAMA	24
4. CUSTOS E ORÇAMENTO	25
4.1 Custos pessoais	25
4.2 Custos profissionais	25
5. FINALIDADES E CONSIDERAÇÕES FINAIS	27
6. STORYBOARD	28
REFERÊNCIAS	32
7. ANEXOS	34

1. INTRODUÇÃO

1.1 O QUE É UM NEWSGAME?

Newsgame é um formato jornalístico popularizado no início da década de 1990. No Brasil, os primeiros newsgames começaram a aparecer a partir dos anos 2000. O primeiro registro nacional, embora bastante debatido (Estrella, 2017), é atribuído ao site G1, com o título Nanopops. Essa mídia revolucionária une informações reais, obtidas por apuração jornalística, à narrativa fluida dos games.

Segundo ACOSTA (2016, p. 51), “o crescente uso de jogos em diversificadas áreas do conhecimento não é por acaso, a sua reinvenção é fundamentada em várias pesquisas que apontam os seus benefícios”. Os *newsgames* criam produtos de não-ficção que envolvem interatividade com o público, estimulando a imersão e participação do debate acerca de um assunto verídico (Acosta, 2016).

A partir de 2007, o Brasil desenvolveu uma cena bastante relevante de newsgames. Sites de publicações como G1, Estadão e de revistas da Editora Abril iniciaram experimentos com os jogos de notícia. Há um debate acerca de qual foi o primeiro newsgame feito no país, com o título Nanopops, um simples jogo de perguntas políticas do G1, sendo o principal candidato. (ESTRELLA, 2017, p. 6).

Nesse contexto, o começo dos anos 2000 insere no cotidiano da população as tecnologias derivadas da internet e uma introdução ao mundo digital. Diversos mercados, incluindo o jornalismo, investem na participação nesse novo ambiente. Apesar de haver registros de jogos não-eletrônicos relacionados a notícias desde o século XIX, é só a partir de 2003 que o uruguaio Gonzalo Frasca começa a utilizar o termo *newsgame* para se referir a um formato de jornalismo similar ao videogame (Acosta, 2016). “O newsgame pode persuadir, informar e excitar, tornar a informação interativa, recriar um evento histórico, colocar o conteúdo das notícias em um quebra-cabeça, ensinar jornalismo ou construir uma comunidade” (ACOSTA, 2016, p. 54).

Embora tenha vigorado por algum tempo, a proliferação do formato não durou muito tempo. O *newsgame* mais recente lançado por um grande veículo jornalístico

brasileiro data de 2014, com o jogo “Mundo da Copa”¹, do jornal Folha de S. Paulo. Marciano (2020) explica que os *newsgames* são um tipo de mídia que possibilita reflexões sobre pautas jornalísticas. A crise de credibilidade do jornalismo tem levado os jornais a investir em novos formatos online, cenário no qual a disseminação dos *newsgames* se torna promissora. Lüdtké (2022) demonstra, por exemplo, que o jornalismo online se tornou o segmento com maior volume no universo do jornalismo local. Em meio a esse contexto, o *newsgame* pode oferecer possibilidades para a renovação do mercado jornalístico, conforme demonstram as tendências.

1.2 TEMA DO NEWSGAME

O trabalho aqui apresentado trata-se de um jogo jornalístico sobre as condições dos abrigos para pessoas em situação de rua na cidade de Florianópolis, focando em duas instituições de acolhimento: a Passarela da Cidadania (projeto localizado na Passarela Nego Quirido) e o Albergue Noturno Manoel Gaudino Vieira. Godinho e Ramalho (2020) dissertam a respeito do estigma envolvendo a população em situação de rua, e destacam a escolha lexical do termo “em situação de rua”; “estar na rua não representa algo definitivo, uma característica intrínseca, mas sim uma situação momentânea” (p. 14).

Desejou-se, com o presente trabalho, dar mais atenção aos cidadãos em situação de rua, em especial às mulheres, e entender os problemas dos abrigos retratados a partir de sua perspectiva. Isso porque as políticas públicas de proteção e reinserção da população de rua ao mercado de trabalho ainda pecam em sua elaboração, por não contar suficientemente com a participação de seus principais alvos (Dantas, 2007). Segundo o “Levantamento sobre Pessoas em Situação de Rua em Santa Catarina (Santa Catarina, 2019), que utiliza dados do CadÚnico, há 3.640 pessoas vivendo nas ruas no estado de Santa Catarina; dessas, 3.244 são homens e 396 mulheres.

Atentando-se especialmente às mulheres em situação de rua, pode-se dizer que a falta de dignidade encontrada na rotina nas ruas é muitas vezes iniciada antes mesmo de encontrarem-se nesta situação.

¹ Disponível em: <http://arte.folha.uol.com.br/esporte/2014/05/22/mundodacopa/tutorial/>

A mulher que hoje é vista dormindo nos bancos das praças, perpassou por perdas e violências que se tornaram parte de seu processo de desenvolvimento humano, fenômeno que vai de encontro à construção de uma nova veste, embora esta despida de qualquer indício de dignidade (CASAGRANDA, 2006, p. 47).

Casagranda (2006) destaca, por exemplo, que entrevistou mulheres atendidas pelo Projeto Abordagem de Rua em Florianópolis — sem detalhar a quantidade. Dentre as fontes, duas haviam sido diagnosticadas com o vírus HIV, ambas infectadas por seus parceiros. Além disso, todas as entrevistadas relataram ter sofrido algum tipo de violência de gênero, incluindo psicológica, física e sexual. Embora a maior parte dessas violências tenha ocorrido em âmbito doméstico, há ainda um caso de violência sexual sofrida na rua, que resultou na gravidez da vítima e contração do vírus HIV.

Em meio a todas essas vulnerabilidades extras às quais mulheres em situação de rua estão submetidas devido ao seu gênero, a autora buscou explorar a perspectiva feminina no jogo que é produto deste Trabalho de Conclusão de Curso. Mais adiante, há detalhamento das decisões em relação à construção da protagonista de Peregrina”.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo Geral

Este Trabalho de Conclusão de Curso pretendeu desenvolver um *newsgame* na qual o jogador incorpora uma personagem feminina e deve decidir, ao longo de um dia, entre dois abrigos para pessoas em situação de rua geridos pela Prefeitura Municipal de Florianópolis — a Passarela da Cidadania e o Albergue Noturno Manoel Gaudino Vieira. O roteiro do presente Trabalho foi baseado em entrevistas e apuração reais feitas pela autora.

1.3.2 Objetivos Específicos

Os objetivos específicos classificaram-se como identificar os principais abrigos para pessoas em situação de rua geridos pela Prefeitura Municipal Florianópolis e entrevistar pessoas que os frequentem, a fim de obter uma perspectiva mais real dos problemas desse processo de acolhimento, visto que a opinião das pessoas que mais precisam desse serviço é pouco divulgada. Também desejou-se desenvolver um *newsgame* com foco na história e demonstrar que esse formato pode ser melhor explorado pelo jornalismo como forma de contar uma história, e não apenas como forma de entretenimento ou complemento a uma reportagem, como é comum em diversos outros *newsgames*.

2. PRODUÇÃO

2.1 JUSTIFICATIVA

2.1.1 Formato

A escolha do formato deu-se pela percepção de oportunidade frente a um formato jornalístico pouco explorado. Conforme citado anteriormente, embora haja registro de *newsgames* desde a década de 1990, esse modo de fazer jornalismo não é tão utilizado nos dias atuais por grandes veículos da mídia. Estrella (2017) destaca que os jogos eletrônicos são capazes de cativar o público através de seu modo narrativo e oferecer sistemas de recompensa que incentivam os jogadores a persistirem até o final. Esse aspecto dos *games* tradicionais oferece um potencial enorme que o jornalismo deveria aproveitar, já que está sempre buscando novas formas envolventes de contar histórias.

O que se buscou com o presente Trabalho foi explorar esse formato que oferece tantas possibilidades e tentar moldá-lo em uma mescla perfeita entre a narrativa dos *games* tradicionais e as informações jornalísticas. O resultado final se apresentou de forma um tanto diferente do que se costuma observar nos *newsgames* produzidos pela grande mídia, buscando aprofundar a narrativa e explorar as possibilidades que o formato oferece. “Os *newsgames* podem aprender — e muito — com o que desenvolvedores tradicionais de videogames têm feito” (ESTRELLA, 2017, p.10).

Em meio à escolha do formato, também se insere a decisão de utilizar a *pixel art* como o estilo visual do jogo. A principal inspiração para esta obra é o *game* “Beat Cop” (disponível na Figura 1), produzido pelo 11 Bit Studios e lançado em 2017. Em “Beat Cop”, o jogador incorpora um policial novato que é responsável por uma determinada rua na Nova York dos anos 80 e deve explorar o ambiente, conhecer os personagens e tomar decisões. O jogo aborda temas como racismo, violência policial, neonazismo e corrupção.

Figura 1 — Beat Cop



Fonte: Google Play

O *newsgame* “Peregrina”, por ter uma temática social que se assemelha à de “Beat Cop”, teve seu estilo de arte inspirado no jogo do 11 Bit Studios. Além disso, a *pixel art*, embora seja um tipo de desenho tão complexo quanto qualquer outro, apresenta possibilidades mais amigáveis para artistas iniciantes — como é o caso da autora e é também um estilo bastante característico de jogos independentes e *videogames* mais antigos. Todo o projeto audiovisual de “Peregrina” foi elaborado considerando essa estética retrô, inspirada em games como “Beat Cop”. Nisso, inclui-se também a trilha sonora, composta por temas instrumentais melancólicos.

Figura 2 — Peregrina



Fonte: Compilação da autora

2.1.2 Pauta

A pauta do *newsgame* foi definida após a escolha do formato. Optou-se por reaproveitar o tema de uma reportagem escrita em 2021, para a disciplina de Jornalismo Investigativo, a respeito dos problemas nos abrigos para pessoas em situação de rua em Florianópolis. Naquela época, a escolha da pauta decorreu do inverno em Florianópolis e a constante propaganda da Prefeitura Municipal em relação às ações para proteger a população em situação de rua, extremamente vulnerável às baixas temperaturas. A autora do presente Trabalho de Conclusão de Curso observou a inexistência de relatos dessas pessoas a respeito dos abrigos que a Prefeitura tanto divulgava. Desejou-se, portanto, investigar as condições desses abrigos e os possíveis problemas que teriam a partir da perspectiva de indivíduos que realmente dependem desse tipo de atendimento. “A população em situação de rua se faz presente nos logradouros das cidades, e embora facilmente identificados, passam despercebidos, tornam-se invisíveis diante da sociedade, bem como perante o poder público” (CASAGRANDA, 2006, p.14).

2.1.2 Plataformas

Ao definir o formato de jogo, em seguida foi necessário decidir a plataforma na qual o produto seria desenvolvido. Optou-se por selecionar os softwares mais amigáveis para desenvolvedores iniciantes, e a autora havia primordialmente escolhido a Unity², uma das plataformas mais utilizadas no mercado de games independentes. A Unity possui uma versão gratuita para estudantes, entretanto ao longo do ano de 2022 percebeu-se que a quantidade de conhecimento técnico em programação necessário para desenvolver o jogo por completo em tal software não seria compatível com o tempo disponível para executar o Trabalho de Conclusão de Curso. Por esse motivo, a autora optou por solicitar Menção I ao curso de Jornalismo, adquirindo um semestre a mais para finalizar o projeto. Em meio a tudo isso, decidiu-se utilizar uma plataforma mais simplificada visto que o foco do Trabalho deveria ser o aspecto jornalístico e não a qualidade da programação.

² Disponível em: <https://unity.com/pt>

A escolha final foi o Construct 3³, plataforma online que também possui uma versão gratuita, embora disponha de limitação maior nos recursos para desenvolvimento. Por esse motivo, a aluna optou por fazer a assinatura do Construct 3 pelo valor mensal de R\$ 44,99 — citado mais adiante na seção de Custos e Orçamento. O Construct dispõe ao usuário um esquema de “programação visual”, no qual não é necessário mexer diretamente com o código do programa como acontecia na Unity.

A plataforma Itch.io⁴ foi selecionada para hospedagem do *game* e foi escolhida devido à gratuidade e seu uso frequente por desenvolvedores de jogos independentes, que podem utilizá-la como portfólio de seus trabalhos. Além disso, o *site* é simples e intuitivo, facilitando o compartilhamento e *download* do jogo.

Já as plataformas Piskel e Photoshop foram escolhidas para elaborar os elementos gráficos do jogo, sendo a primeira gratuita e voltada especificamente a desenhos em *pixel art*, além de oferecer a possibilidade de criar animações. O Photoshop foi utilizado majoritariamente para montagem dos cenários, inserindo os elementos criados no Piskel.

2.2 APURAÇÃO

A apuração foi feita ao longo de 2021, por meio de visitas a dois dos principais abrigos para pessoas em situação de rua em Florianópolis: a Passarela Nego Quirido — na qual funciona o projeto de acolhimento Passarela da Cidadania — e o Albergue Noturno Manoel Galdino Vieira, ambos geridos pela Prefeitura Municipal de Florianópolis.

2.2.1 Personagens

De todas as fontes entrevistadas durante a apuração da reportagem, foram selecionadas seis para se tornarem personagens dentro do jogo: Maria Dione,

³ Disponível em: <https://www.construct.net/en>

⁴ Disponível em: <https://itch.io/>

Elisandro dos Santos, Bruna Duarte, Bruna Reis e Júlio César Teodoro — todos pessoas em situação de rua que frequentaram os abrigos retratados no jogo — e a assistente social Melissa Casagrande. Maria Dione é uma mulher negra em situação de rua que mantém um relacionamento com Elisandro dos Santos, um homem branco. Ambos se conheceram em Porto Alegre, vieram a Florianópolis buscando melhores condições de vida e frequentam a Passarela da Cidadania. Bruna Duarte e Bruna Reis também são mulheres negras e se encontram na Passarela, embora apenas Bruna Reis esteja hospedada. Júlio César Teodoro é um homem branco em situação de rua que está superando uma dependência química e se hospedou no Albergue Manoel Gaudino Vieira.

A escolha dessas fontes se deu pela relevância de suas entrevistas para atingir o objetivo da reportagem de retratar os problemas presentes nos abrigos para pessoas em situação de rua gerenciados pela Prefeitura. Cada uma das fontes vivenciais trouxe denúncias valiosíssimas sobre o tratamento desumano que receberam quando precisaram buscar acolhimentos nesses abrigos, principalmente em relação à doação de roupas, que, segundo as fontes, são filtradas antes de serem distribuídas.

O parceiro da personagem principal, referido no jogo como “Gui”, não se trata de uma pessoa real, mas foi inspirado no caso de Agnaldo Rosa, de 47 anos, que morreu de frio em maio de 2022 na cidade de Navegantes (Meyer; Catie, 2022).

A protagonista também não representa uma fonte entrevistada, mas reúne um compilado de informações obtidas durante a apuração da reportagem, como por exemplo o fato de que existem especificidades na abordagem da mulher em situação de rua que exigem maior atenção. Segundo Casagrande (2006), observa-se que a mulher nesses casos busca ter um companheiro, visando maior segurança nas ruas, conforme observado no roteiro do jogo. “A mudança freqüente no número de parceiros é característica evidente entre as mulheres moradoras de rua, porém, ter um marido traduz-se como forma de proteção” (CASAGRANDE, 2006, p.33). Essa proteção extra se faz necessária visto que mulheres estão mais sujeitas a serem vítimas de violências de gênero, como estupro. Segundo o Anuário Brasileiro de Segurança Pública (Fórum Brasileiro de Segurança Pública, 2022), 88,2% dos casos de estupro e estupro de vulnerável têm como vítimas pessoas do gênero feminino. Ainda segundo o documento, no ano de 2021, ocorreram 1.354

feminicídios e 3.999 homicídios cujas vítimas eram mulheres. Além disso, o segundo local de maior incidência entre os casos de feminicídios e demais mortes violentas intencionais de mulheres foi a via pública. Isso justifica a necessidade de, dentro do jogo, garantir que a personagem não fique na rua sozinha, devido aos diversos perigos que circundam seu gênero.

Ao elaborar o visual da personagem principal, a autora do presente Trabalho preocupou-se em investigar o perfil demográfico das pessoas vivendo em situação de rua na cidade de Florianópolis. As informações nas quais esse processo se baseou foram advindas do documento “Diagnóstico social participativo da população em situação de rua na Grande Florianópolis” (ICOM-SC, 2017) e do “Levantamento sobre Pessoas em Situação de Rua em Santa Catarina” (Santa Catarina, 2019). Nessas duas bases de dados, foi possível concluir que a população em situação de rua em Florianópolis é composta majoritariamente por homens brancos, sendo 77,8% do gênero masculino e 47% de cor branca (ICOM-SC, 2017). Entretanto, em meio à apuração, a entrevista com a assistente social Melissa Casagrande indicou que a abordagem com as mulheres em situação de rua costuma ser mais desafiadora, e daí nasceu o desejo de explorar a questão de gênero dentro do jogo. A cor da pele da personagem, entretanto, seguiu o indicado pelos dados consultados.

2.3 DIFICULDADES E APRENDIZADOS

2.3.1 *Domínio do formato*

O maior desafio encontrado na execução deste projeto resume-se à falta de domínio sobre o desenvolvimento de jogos, principalmente quanto à prática da programação. A autora buscou desde o início realizar cursos de capacitação na linguagem C# e na plataforma Unity, que se mostraram complexas demais para a disponibilidade de tempo existente para o Trabalho de Conclusão de Curso. Mesmo com a mudança para a plataforma simplificada Construct 3, a capacitação foi

necessária, visto que o Construct aplica conceitos de programação da linguagem C#.

Além da parte de programação, a autora foi responsável por toda a parte gráfica do *game*, e para isso também foi necessário realizar cursos de treinamento em *pixel art*. Já a trilha sonora foi desenvolvida pelo irmão da autora, Carlos Falavina, que é violinista e possui experiência em orquestras. A trilha sonora foi elaborada através de conversas por meio das quais tentou-se passar o sentimento desejado. Com os temas musicais completos, foi necessário encaixá-los nos devidos momentos da narrativa. CIGANCI (2010) explica que “com a evolução dos vídeo games e computadores, a música começou a ser empregada para ‘preencher’ o ambiente. Aos poucos, tornou-se um elemento fundamental para um jogo, além dos efeitos sonoros e visuais”.

Embora os Trabalhos de Conclusão de Curso costumem aplicar conceitos estudados durante o curso, "Peregrina" foi um desafio do início ao fim e exigiu aprendizados extras além da grade curricular do curso de Jornalismo.

2.3.2 *Concepção do projeto*

Outro dos grandes desafios do presente Trabalho foi a sua concepção em si. Considerando que a decisão de utilizar o formato *newsgame* veio antes da pauta, houve uma dificuldade inicial em decidir um tema que se encaixasse como jogo sem deixar de lado o aspecto jornalístico.

A respeito disso, houve uma preocupação constante em provar o caráter jornalístico do *newsgame*, visto que é um trabalho de conclusão de curso inédito no Departamento de Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina.

2.3.3 *Correções*

Por fim, outro grande desafio, relacionado ao primeiro, foi a quantidade de correções necessárias a fazer durante todo o processo de desenvolvimento. Devido à falta de experiência com a programação e à própria imprevisibilidade do formato, foi necessário realizar correções de *bugs*⁵ até as etapas finais do Trabalho de

⁵ Falha no código de um programa que provoca mau funcionamento.

Conclusão de Curso. A autora realizou diversos testes por conta própria e enviou o arquivo do *game* para que outras pessoas fornecessem um *feedback* sobre o funcionamento do jogo.

Embora todos os problemas tenham sido corrigidos, houve um incômodo referente a uma limitação da própria plataforma Construct: ao executar o jogo em um determinado computador, a tipografia selecionada para o projeto só é exibida se estiver instalada no computador — algo inexistente em jogos comuns. Do contrário, ocorre uma desconfiguração do formato da caixa de texto, gerando problemas para a experiência do usuário. Apesar desse imprevisto, notou-se que essa questão seria resolvida enviando o arquivo da fonte necessária junto com o arquivo do jogo.

2.4 POSSÍVEIS ALTERAÇÕES

Diante das condições de tempo e conhecimento sob as quais o trabalho foi realizado, diversas ideias para o projeto foram descartadas. Desejava-se, por exemplo, inserir no jogo um sistema de horários pelo qual o jogador deveria se orientar a fim de criar um desafio extra. Além disso, outras ideias como inserir pequenas missões secundárias, mais opções de finais, mais personagens e elementos extras de cenários também estavam previstas.

Entretanto, considerando o tempo gasto na execução de outras etapas como a capacitação da autora, programação das fases, correção de *bugs*, finalização das artes, roteiro e elaboração do relatório, não foi possível dedicar o tempo necessário para estas funcionalidades extras.

3. CRONOGRAMA

O cronograma inicial sofreu diversas alterações devido ao fato da autora ter solicitado Menção I para concluir a execução do projeto. O projeto foi iniciado oficialmente durante a disciplina de Planejamento de TCC no semestre de 2021.2, que foi de 25 de outubro de 2021 a 26 de março de 2022, e durante esse período houve bastante foco na capacitação e decisão da pauta.

Em seguida, durante a disciplina de TCC, no semestre 2022.1 (de 18 de abril a 03 de agosto de 2022), a autora continuou a capacitação, começou a desenvolver a identidade visual e iniciou o processo de desenvolvimento com o Unity — que foi substituído posteriormente pela versão gratuita do Construct. Ao perceber a necessidade de mais tempo para desenvolver o projeto conforme se desejava, decidiu-se por estender a entrega até o semestre seguinte, por meio da solicitação de Menção I.

Por fim, no semestre 2022.2 (de 25 de agosto a 23 de dezembro), o foco foi no desenvolvimento, correção de *bugs*, finalização dos elementos gráficos e desenvolvimento do relatório de Trabalho de Conclusão de Curso.

4. CUSTOS E ORÇAMENTO

4.1 Custos pessoais

ITEM	DESCRIÇÃO	VALOR	QUANTIDADE	TOTAL
Equipamento	Computador para desenho e programação	R\$ 4.500,00 (próprio)	1	R\$ 4.500,00
Deslocamento	Viagens de Uber até os locais de apuração	R\$ 20,00	6	R\$ 120,00
Capacitação	Curso de programação em C#	R\$ 25,99	1	R\$ 25,99
Capacitação	Curso de desenho em Pixel Art	R\$ 27,90	1	R\$ 27,90
Ferramenta	Construct 3	R\$ 44,90	4	R\$ 179,60
Ferramenta	Photoshop	R\$ 90,00	5	R\$ 450,00
-	-	-	-	R\$ 5.302,60

4.2 Custos profissionais

Para efeitos de comparação, decidiu-se por incluir neste relatório quais seriam os custos profissionais de produção de um newsgame, incluindo jornalista, designer, desenvolvedor e *sound designer*. Considerando a necessidade constante de correções em todas as áreas e a falta de informações claras sobre o valor das horas cobradas por tais profissionais em um projeto similar a este, optou-se por incluir na tabela o valor dos salários mensais da equipe — o que não ficaria longe da realidade, uma vez que o jogo foi desenvolvido diariamente ao longo de vários meses. Os valores foram consultados junto às entidades Sindicato dos Jornalistas de Santa Catarina, Sindicato dos Empregados em Empresas de Processamento de

Dados de Santa Catarina e Federação dos Trabalhadores da Indústria Gráfica da Comunicação Gráfica e dos Serviços Gráficos do Estado de Santa Catarina. A média salarial do *Sound Designer* foi consultada pelo site Glassdoor⁶ — plataforma que utiliza avaliações anônimas de funcionários sobre as próprias empresas. As tabelas utilizadas podem ser conferidas na seção “Anexos”.

PROFISSIONAL	FUNÇÃO	SALÁRIO	PERÍODO	TOTAL
Jornalista	Apuração, redação da reportagem e roteiro	R\$ 2.585,77	6 meses	R\$ 15.514,62
Designer gráfico	Projeto gráfico do game, incluindo logotipo	R\$ 1.468,00	8 meses	R\$ 11.744,00
Desenvolvedor	Desenvolvimento do game e correção de <i>bugs</i>	R\$ 3.110,00	8 meses	R\$ 24.880,00
Sound Designer	Desenvolvimento da trilha sonora e efeitos sonoros	R\$ 3.032	1 mês	R\$ 3.032
-	-	-	-	R\$ 55.170,00

⁶Disponível em:
https://www.glassdoor.com.br/Sal%C3%A1rios/sound-design-sal%C3%A1rio-SRCH_KO0,12.htm

5. FINALIDADES E CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este Trabalho de Conclusão de Curso possui como finalidade levantar o debate sobre a falta de participação das pessoas em situação de rua nas políticas públicas voltadas a elas. O Trabalho buscou demonstrar o uso do *newsgame* como potencialidade de formato jornalístico ao mesmo tempo em que desejou explorar a temática dos problemas nos abrigos para pessoas em situação de rua em Florianópolis.

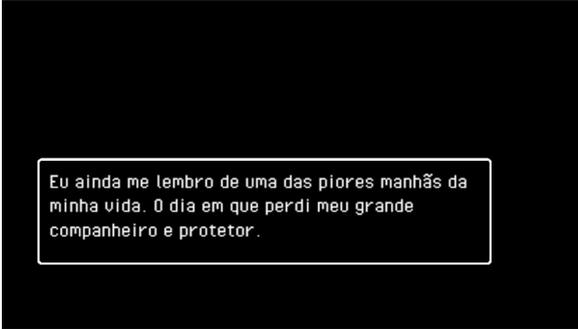
Desde sua produção até sua finalização, este foi um projeto totalmente experimental, durante o qual a autora se retraiu em diversos momentos devido à falta de experiência com áreas diferentes do jornalismo. De toda forma, o Trabalho possibilitou explorar diferentes recursos e ir além do jornalismo tradicional que é demonstrado no cotidiano.

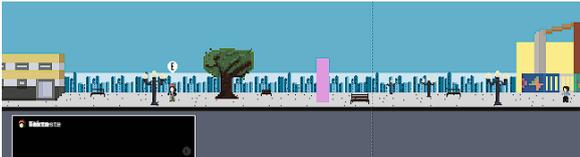
Este projeto foi um desafio do início ao fim e, por ser o primeiro de sua espécie no Departamento de Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina, foi ao mesmo tempo assustador e libertador. Assustador pois não havia referência dos limites entre jornalismo e criação literária, ou seja, a partir de que momento o *newsgame* deixaria de ser jornalístico e se tornaria um simples jogo. Libertador pelo mesmo motivo. Ser pioneiro significa guiar o caminho pelas suas próprias intuições.

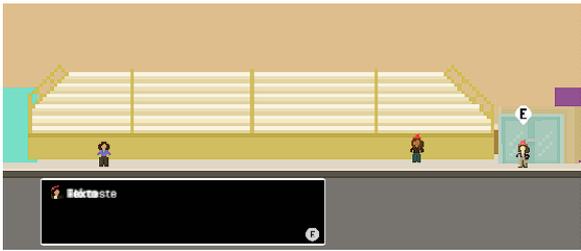
Por fim, a autora destaca que, no mundo dos jogos, é bastante comum os desenvolvedores liberarem periodicamente atualizações com novos conteúdos para um *game*. Considerando todas as sugestões e ideias que não puderam ser executadas no período de produção do Trabalho de Conclusão de Curso, a autora orienta que os interessados continuem acompanhando o “Peregrina”, que deve receber atualizações no futuro.

6. STORYBOARD

O Storyboard do *newsgame* apresentado, assim como o cronograma, sofreu diversas alterações ao longo do processo. A seguir, encontra-se a versão final do Storyboard.

Cena	Descrição
<p>Cena 1 - Menu Inicial</p> 	<p>É a primeira tela com a qual o jogador se depara ao abrir o jogo. A partir daqui, é possível iniciar a história do game ou ir diretamente para os créditos.</p>
<p>Cena 2 - Abertura</p> 	<p>Nesta cena, temos a narração do ponto de vista da personagem principal. De forma vaga, ela descreve o dia durante o qual o jogo se passa e introduz o jogador à cena seguinte.</p>
<p>Cena 3 - Cena Inicial</p> 	<p>Esta cena se inicia com a personagem principal tendo um pesadelo. Em seguida, ela acorda assustada e chama seu companheiro "Gui", que se mostra imóvel e não responde.</p>
<p>Cena 4 - Ponte</p>	<p>Nesta cena não vemos mais o companheiro da personagem, mas sim um enfermeiro que conversa com a</p>

	<p>protagonista. Ele a informa de que o parceiro não resistiu e recomenda que ela não fique na rua à noite sozinha.</p>
<p>Cena 5 - Créditos Iniciais</p> 	<p>Os créditos iniciais mostram o logotipo do <i>newsgame</i> e o cenário onde o jogo se inicia. Após alguns segundos, o logotipo se apaga e a câmera se move até o cenário da próxima cena.</p>
<p>Cena 6 - Gameplay</p> 	<p>Este é o primeiro momento em que o jogador fica livre para andar pelo mapa. Antes disso, há uma breve cena da protagonista refletindo sobre seu objetivo de encontrar um lugar para dormir e um rápido tutorial de como andar pelo mapa e interagir com pessoas e objetos. No lado direito do mapa, é possível encontrar um portão para a Passarela Nego Quirido.</p>
<p>Cena 7 - Passarela Nego Quirido</p> 	<p>Nesta cena, é possível encontrar uma personagem que indica o caminho para uma porta de vidro no lado direito do mapa, que é na verdade um gatilho para a próxima cena.</p>
<p>Cena 8 - Interior da Passarela</p>	<p>Ao iniciar esta cena, a personagem ficará parada e presenciará uma assistente social negando atendimento</p>

	<p>a uma mulher. A narradora então explica que aquela era Maria Dione, uma das fontes da reportagem, junto de Elisandro dos Santos. Por fim, o jogador ficará livre para conversar com todos os personagens desta cena, incluindo a atendente no lado direito do mapa, que dará mais informações sobre a Passarela. Ao interagir com a porta no lado esquerdo do mapa, o jogador irá para a saída da Passarela.</p>
<p>Cena 9 - Saída da Passarela</p> 	<p>Este é o mesmo mapa de antes da cena do atendimento, mas com novas personagens. Aqui é possível conversar com Bruna Duarte e Bruna Reis, outras duas fontes da reportagem, que darão seu parecer sobre a Passarela.</p>
<p>Cena 10 - Praça XV de Novembro</p> 	<p>Aqui é possível andar pela Praça XV e perceber pessoas começando a dormir pelo chão. No lado esquerdo do mapa, é possível acessar o portão do Albergue.</p>
<p>Cena 11 - Albergue Noturno Manoel Gaudino Vieira</p> 	<p>Nesta cena, é possível interagir com mais duas fontes da reportagem: Melissa Casagranda e Júlio César Teodoro. Melissa fornece mais informações sobre o Albergue e Júlio César dá seu relato pessoal sobre como veio parar em Florianópolis.</p>

Cena 12 - Praça XV de Novembro à noite



Esta é a última cena antes dos finais. Aqui a personagem pode sentar em um banco da Praça XV de Novembro e refletir sobre os relatos que ouviu naquele dia. Ao fim disso, o jogador pode escolher ir para a Passarela ou para o Albergue.

Cena 12.1 - Final da Passarela



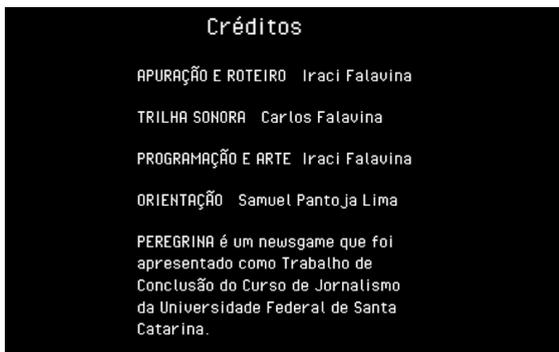
Ao escolher a Passarela, o jogador é levado para uma cena da personagem dormindo e em que são feitas reflexões sobre as críticas à Passarela.

Cena 12.2 - Final do Albergue



Nesta cena, o jogador pode observar a personagem jantando com Júlio César, além de outras pessoas no mesmo ambiente. A personagem reflete sobre o fato do Albergue só oferecer pernoite e ter que voltar amanhã novamente para ter um lugar para dormir.

Cena 13 - Créditos



Após qualquer um dos finais, inicia-se a rolagem dos créditos do jogo. Ao fim dos créditos, o jogo retorna para o Menu Inicial.

REFERÊNCIAS

ACOSTA, Danielle Rufino de Medeiros. **Transição e inovação: as potencialidades dos newsgames para o jornalismo on-line**. 2016. 265 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Engenharia e Gestão do Conhecimento, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/167586>. Acesso em: 08 mar. 2022.

CASAGRANDA, Melissa. **Dando visibilidade às mulheres moradoras de rua de Florianópolis**. 2006. 73 f. TCC (Graduação) - Curso de Serviço Social, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2006. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/118791>. Acesso em: 08 mar. 2021.

CICANCI, Bruno. **A importância da música e efeitos sonoros nos jogos digitais**. 2010. Disponível em: <https://gamedeveloper.com.br/a-importancia-da-musica-e-efeitos-sonoros-nos-jogos-digitais/>. Acesso em: 06 dez. 2022.

DANTAS, Mônica Lucia Gomes. **Construção de políticas públicas para população em situação de rua no Município do Rio de Janeiro: limites, avanços e desafios**. 2007. 163 f. Dissertação (Mestrado em Saúde Pública) - Escola Nacional de Saúde Pública Sergio Arouca, Fundação Oswaldo Cruz, Rio de Janeiro, 2007.

ESTRELLA, Carlos Felipe Penedo de Paiva. **O jogo da informação: diferenças e lições da representação de fatos reais no newsgame Cutthroat Capitalism e em Assassin's Creed IV: Black Flag**. 2017. 15 f. TCC (Graduação) - Curso de Jornalismo, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/189482>. Acesso em: 08 mar. 2022.

Fórum Brasileiro de Segurança Pública. **Anuário Brasileiro de Segurança Pública**. 2022. Disponível em: <https://forumseguranca.org.br/wp-content/uploads/2022/06/anuario-2022.pdf>. Acesso em: 20 dez. 2022.

INSTITUTO COMUNITÁRIO GRANDE FLORIANÓPOLIS - ICOM/SC (Santa Catarina). **Diagnóstico social participativo da população em situação de rua na Grande Florianópolis**. 2017. Disponível em: <https://comunicacao.icomfloripa.org.br/diagnostico-social-participativo-populacao-em-situacao-de-rua-grande-florianopolis>. Acesso em: 05 dez. 2022.

LÜDTKE, Sérgio. **Atlas da Notícia identifica redução de desertos e liderança do jornalismo online no Brasil**. 2022. Disponível em: <https://www.atlas.jor.br/>. Acesso em: 06 dez. 2022.

MARCIANO, Carlos Nascimento. **Da pauta ao play: proposta metodológica para o planejamento e desenvolvimento de newsgames**. 2020. 435 f. Tese (Doutorado) - Curso de Jornalismo, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/216047>. Acesso em: 08 mar. 2022.

MAYER, Sofia; CATIE, Talita. **Ministério Público vai investigar morte de morador de rua em dia de frio intenso em SC**. G1. Florianópolis, 20 maio 2022. Disponível em:

<https://g1.globo.com/sc/santa-catarina/noticia/2022/05/20/ministerio-publico-vai-investigar-morte-de-morador-de-rua-em-dia-de-frio-intenso-em-sc.ghtml>. Acesso em: 5 dez. 2022.

SANTA CATARINA. Diretoria de Assistência Social. Secretaria de Estado do Desenvolvimento Social. **Levantamento sobre Pessoas em Situação de Rua em Santa Catarina**. 2019. Disponível em: https://www.sds.sc.gov.br/images/Levantamento_Pessoa_com_Situa%C3%A7%C3%A3o_de_Rua.pdf. Acesso em: 05 dez. 2022.

7. ANEXOS

ANEXO A - Trabalho Final de Jornalismo Investigativo

**Universidade Federal de Santa Catarina
Centro de Comunicação e Expressão
Departamento de Jornalismo
Iraci Helena de Oliveira Falavina**

Relato: Reportagem Investigativa

Ao longo do primeiro semestre letivo de 2021, participei da turma de Jornalismo Investigativo com o professor Samuel Pantoja Lima. Foi-nos solicitado escolher uma pauta e apurar uma reportagem investigativa. Dentre as diversas opções, decidi investigar as condições dos abrigos para pessoas em situação de rua em Florianópolis.

Comecei a refletir sobre essa pauta em meados de julho, um momento em que Florianópolis alcançava temperaturas baixíssimas, e por conseguinte a prefeitura investia em uma campanha nas redes sociais que demonstrava os esforços em levar a população em situação de rua para os abrigos.

Entretanto, dentre as diversas matérias que saíam sobre o assunto, nenhuma entrevistava o alvo daquela campanha: as pessoas que utilizavam esses abrigos. Essas questões me intrigaram, e decidi ir atrás da perspectiva que faltava.

A princípio, obtive ajuda do professor Samuel com fontes ligadas ao trabalho com as pessoas em situação de rua, mais especificamente Denílson Machado, do Instituto Arco-Íris, especializado em direitos humanos.

O contato com Denílson acabou me levando ao pastor Marcos Ramos, coordenador do Núcleo de Recuperação e Reabilitação de Vidas, que gerencia o espaço da Passarela da Cidadania — um projeto que acolhe pessoas em situação de rua na Passarela Nego Quirido, e que é também o maior em relação ao número de abrigados.

Ao combinar um encontro com Marcos na própria Passarela, eu ainda não fazia ideia de como abordar as fontes vivenciais. “Olá, estou fazendo uma reportagem sobre abrigos para

peessoas em situação de rua, aceita me dar uma entrevista?”, eu repetia na minha cabeça, ensaiando. Como uma pessoa extremamente tímida, iniciar uma conversa sem qualquer planejamento me parecia um dos maiores desafios desta reportagem, por receio de talvez não conseguir qualquer resposta.

Enquanto aguardava o pastor Marcos sair de sua reunião, no dia em que combinamos, sentei na sala de espera e presenciei uma discussão entre uma mulher que implorava para ser atendida e uma assistente social. Observei de forma atenta, guardando os detalhes na cabeça e anotando discretamente. Depois que a assistente social se afastou, tentei uma abordagem com a mulher, que se sentou perto de mim. “Você está esperando há muito tempo?”, comecei. Foi o bastante para que eu passasse mais de uma hora conversando com o casal que me fazia companhia na sala de espera.

Eu escrevia sem parar, tentando registrar a maior parte do que me falavam, e guardava na cabeça o que não era possível anotar. O que observei, desde o começo dessa reportagem, era que o meu maior medo — o de que não quisessem falar — era infundado. Queriam, sim, falar, mas não havia quem os escutasse.

Optei por não gravar nenhum dos relatos; as conversas surgiam de forma natural, sem entrevistas marcadas. Temia também assustar as fontes ou cortar-lhes a espontaneidade com detalhes burocráticos. Meu fiel companheiro na apuração foi o caderno de receitas da minha mãe, reaproveitado, além de dois ou três lápis com borracha.

Minha metodologia de investigação era basicamente pesquisar sobre o próximo abrigo ou instituição a ser visitado e ir até lá, mesmo sem marcar horário, observar e me aproximar do máximo de pessoas possível, apenas conversando. No caso do albergue, relatado mais adiante, a abordagem foi mais direta: disse à assistente social o meu objetivo e ela encaminhou o resto.

Uma questão que me fazia prestar o máximo de atenção em cada detalhe das conversas e ao redor delas, além da falta do gravador, era o conhecimento de que possivelmente eu não encontraria nenhuma daquelas pessoas novamente, já que a grande maioria não possuía telefone ou formas exatas de contato.

No dia em que fui encontrar o pastor Marcos, a conversa com ele acabou sendo a menor parte da reportagem, já que as verdadeiras fontes estavam fora de sua sala. Conversei com mais algumas pessoas que transitavam pelo local, e ouvi diversas histórias naquele dia, mas infelizmente nem todas couberam na reportagem.

Algum tempo depois, já mais segura de minha abordagem *freestyle*, participei de um evento do Movimento Pop Rua, que ofereceu gratuitamente café da manhã e consultoria jurídico-social às pessoas em situação de rua. Tive a oportunidade de conversar com mais fontes, mas desta vez, por ser um evento mais disperso, não pude me aproximar de forma tão natural. André Schaefer, o organizador do evento, auxiliou-me convidando algumas pessoas para conversarem comigo.

Visitei também o Centro Pop, especializado nos direitos da população em situação de rua, que me concedeu alguns dados e orientações, e me recomendou visitar o Albergue Noturno Manoel Galdino Vieira. Tentei ir ao albergue naquele mesmo dia, mas, por ser muito cedo, ainda não estava aberto.

Retornei outro dia e, enquanto aguardava o albergue ser aberto, conversei com uma senhora que frequentava o local, e estava sentada na calçada, em frente ao portão trancado. Ela me contou um pouco sobre sua vida, mas sua narrativa, um tanto dispersa devido à sua condição psicológica, não entrou na reportagem por falta de habilidade da repórter em reconstruir os fatos.

Ainda assim, naquele dia fui apresentada a Melissa Casagranda, assistente social responsável pelo albergue noturno, que também convidou alguns dos acolhidos para conversar comigo. Novamente tive o receio de que não quisessem compartilhar suas histórias, mas não houve qualquer indício disso nas entrevistas.

Até o momento que pausei a investigação para finalizar a disciplina, percebi nos relatos — concedidos por pessoas diferentes, em diversos dias, horários e locais — uma constante reclamação sobre o acolhimento na Passarela da Cidadania: falta de comida, roupas, boa vontade, além de ocorrências de violência e uso de drogas por parte da organização do projeto.

Atualmente, sigo apurando a reportagem. Aguardo por dados que solicitei à Secretaria de Assistência Social do Município de Florianópolis, que ainda não me respondeu. Pretendo visitar o Centro Pop novamente, na esperança de que possam me fornecer tais dados ou me orientar melhor. Também estou tentando marcar outro encontro com o pastor Marcos, a fim de apresentar-lhe as queixas que chegaram a mim. Ainda pretendo visitar outros abrigos e talvez elaborar um mapa com essas instituições na cidade.

Desejo a todos os futuros alunos dessa disciplina boa sorte com as pautas, perseverança e atenção. As histórias estão por aí, só precisamos ouvi-las.

ANEXO B – Tabela do Sindicato dos Jornalistas de Santa Catarina

Santa Catarina	
Pisos e categorias	Salário Normativo 2019/2020
- Jornais e Revistas	R\$ 2.585,77 – data base: Mai

São Paulo	
Pisos e categorias	Salário Normativo 2022/2023
- Jornais e Revistas da Capital 5 horas (2022/2023)	R\$ 3.902,44 – data base: Jun
- Jornais e Revistas do Interior e Litoral 5 horas (2021/2022)	R\$ 2.929,04 – data base: Jun
- Rádio e TV da Capital 5 horas (2021/2022)	R\$ 3.050,85 – data base: Dez
- Rádio e TV (município com mais de 80.000 habitantes) 5 horas (2021/2022)	R\$ 1.983,05 – data base: Dez
- Rádio e TV (município com menos de 80.000 habitantes) 5 horas (2021/2022)	R\$ 1.908,96 – data base: Dez

Sergipe	
Pisos e categorias	Salário Normativo 2022/2023
- Rádio, TV e Jornais	R\$ 2.027,44 – data base: Mai

Fonte: Sindicato dos Jornalistas de Santa Catarina

**ANEXO C – Tabela do Sindicato dos Empregados em Empresas de
Processamento de Dados de Santa Catarina**

CLÁUSULA TERCEIRA - PISOS SALARIAIS

Os pisos salariais da categoria profissional, a partir da assinatura do presente instrumento, serão os seguintes:

a) Analistas de Sistemas	R\$ 3.852,00
b) Funções que exijam formação universitária de graduação plena	R\$ 3.586,00
c) Programadores e Instrutores	R\$ 3.110,00
d) Supervisores e Cargos de Nível Técnico	R\$ 2.723,00
e) Auxiliares Administrativos, Financeiros e de Escritórios e Assistentes de Apoio ao Usuário	R\$ 1.728,00
f) Digitadores e Telefonistas	R\$ 1.728,00
g) Pessoal de Serviços Gerais e Contínuos	R\$ 1.728,00

Parágrafo Único: Os empregados que tenham o primeiro registro em carteira para os cargos enquadrados nas letras “a”, “b” e “c” desta cláusula, receberão, no mínimo, 75% (setenta e cinco por cento) do salário acima fixado para a função, nos primeiros 360 (trezentos e sessenta) dias do contrato de trabalho.

Fonte: Sindicato dos Empregados em Empresas de Processamento de Dados de Santa Catarina

ANEXO D – Tabela da Federação dos Trabalhadores da Indústria Gráfica da Comunicação Gráfica e dos Serviços Gráficos do Estado de Santa Catarina

Faixa e categorias que o Piso Salarial Estadual abrange	Valor em 2021	Valor em 2022
<p>Faixa 1</p> <p>a) na agricultura e na pecuária b) nas indústrias extrativas e beneficiamento c) em empresas de pesca e aquicultura d) empregados domésticos e) em turismo e hospitalidade; (Redação da alínea revogada pela LPC 551/11) f) nas indústrias da construção civil g) nas indústrias de instrumentos musicais e brinquedos h) em estabelecimentos hípicos e i) empregados motociclistas, motoboys, e do transporte em geral, exceto motoristas</p>	R\$ 1.281,00	R\$ 1.416,00
<p>Faixa 2</p> <p>a) nas indústrias do vestuário e calçado b) nas indústrias de fiação e tecelagem c) nas indústrias de artefatos de couro d) nas indústrias do papel, papelão e cortiça e) em empresas distribuidoras e vendedoras de jornais e revistas e empregados em bancas, vendedores ambulantes de jornais e revistas f) empregados da administração empresas proprietárias de jornais e revistas g) empregados em empresas de comunicações e telemarketing e h) nas indústrias do mobiliário</p>	R\$ 1.329,00	R\$ 1.468,00

Fonte: Federação dos Trabalhadores da Indústria Gráfica da Comunicação Gráfica e dos Serviços Gráficos do Estado de Santa Catarina

ANEXO E – Média Salarial de um Sound Designer



Fonte: Glassdoor

ANEXO F – Certificado de Curso de Programação em C#

Nº do certificado: UC-cb010f7a-8fb5-4f91-9a86-8846b832636e
URL do certificado: ude.my/UC-cb010f7a-8fb5-4f91-9a86-8846b832636e
Número de referência: 0004

CERTIFICADO DE CONCLUSÃO

Unity 5 + C#: Simplificando o Desenvolvimento de Jogos

Instrutores **José Augusto Thomas**

Iraci Helena de Oliveira Falavina

Data **18 de Maio de 2022**

Duração **12 horas no total**

ANEXO G – Certificado de Curso de Pixel Art

Nº do certificado: UC-6ed63043-02b0-4f0d-b2b3-20ecb6de8d5e
URL do certificado: ude.my/UC-6ed63043-02b0-4f0d-b2b3-20ecb6de8d5e
Número de referência: 0004

CERTIFICADO DE CONCLUSÃO

Aprenda Pixel Art de forma Correta e Descomplicada + Extras

Instrutores **Next Indie Academy**

Iraci Helena de Oliveira Falavina

Data **20 de Maio de 2022**

Duração **3.5 horas no total**

ANEXO H – Ficha de Identificação

FICHA DO TCC – Trabalho de Conclusão de Curso – JORNALISMO UFSC		
ANO	2022	
ALUNO (A)	Iraci Helena de Oliveira Falavina	
TÍTULO	Peregrina: Os abrigos para pessoas em situação de rua em Florianópolis sob a perspectiva de uma mulher	
ORIENTADOR (A)	Stefanie Carlan da Silveira	
MÍDIA	<input type="checkbox"/> Impresso	
	<input type="checkbox"/> Rádio	
	<input type="checkbox"/> TV/Vídeo	
	<input type="checkbox"/> Foto	
	<input type="checkbox"/> Website	
	<input checked="" type="checkbox"/> Multimídia	
CATEGORIA	<input type="checkbox"/> Pesquisa Científica	
	<input type="checkbox"/> Produto Comunicacional	
	<input type="checkbox"/> Produto Institucional (assessoria de imprensa)	
	<input checked="" type="checkbox"/> Produto Jornalístico (inteiro)	Local da apuração:
	<input type="checkbox"/> Reportagem livro-reportagem ()	(x) Florianópolis () Brasil () SC () Internacional () Região Sul País: _____
ÁREAS	Games; Jornalismo; Newsgames; Social	
RESUMO	O objetivo deste Trabalho de Conclusão de Curso é desenvolver um newsgame sobre as condições dos abrigos para pessoas em situação de rua sob a perspectiva de uma mulher. Busca-se explorar o newsgame como formato jornalístico e ir além dos modelos já vistos no Brasil, que em sua maioria limitavam-se a ser um complemento de uma reportagem, fazendo com que o jogo em si seja o produto principal.	