



Instituto Federal de Ciência e Tecnologia de Pernambuco
Campus Olinda
Curso Produção Multimídia
Relatório de projetos unificado

RELATÓRIO DE PROJETOS UNIFICADO

Relatório de projetos desenvolvidos no curso de Produção Multimídia: Vida do Manguezal, Quatro Cantos, Fones de Ouvido e Cat Leads.

Autor: Matheus Rosendo Ferreira
Orientadora: Swanne Souza Tavares de Almeida

Olinda, PE
2025

Equipe técnica:

Projeto 1 - Vida do Manguezal

- João Victor Alves da Silva;
- Luan Bezerra Gama Pereira;
- Matheus Rosendo Ferreira;
- Mylena Tertuliano Paulino da Silva;

Projeto 2 - Quatro Cantos

- João Victor Alves da Silva;
- João Vitor Santos de Andrade;
- Luan Bezerra Gama Pereira;
- Luíz Felipe Alves da Silva;
- Matheus Rosendo Ferreira;
- Renan Guedes Aranha de Queiroz;

Projeto 3 - Fones de Ouvido

- Ingrid Laisa Lima da Silva;
- Matheus Rosendo Ferreira;

Projeto 4 - Cat Leads

- Luan Bezerra Gama Pereira;
- Luíz Felipe Alves da Silva;
- Matheus Rosendo Ferreira;
- Renan Guedes Aranha de Queiroz;



Autorizamos a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico para fins de ensino e pesquisa desde que citada a fonte. Este documento está licenciado com uma Licença Creative Commons -Atribuição Não Comercial 4.0 Internacional.

RESUMO

Este relatório objetiva descrever os projetos desenvolvidos no curso Superior de Tecnologia de Produção Multimídia, com foco nos projetos integradores concebidos no decorrer da formação. Entre os projetos elaborados estão: (1) *Vida do Manguezal*, no semestre de Audiovisual, com a criação de um documentário que apresenta a perspectiva de um pescador sobre sua vivência no ecossistema do manguezal, destacando os impactos das ações antrópicas nos estuários pernambucanos; (2) *Quatro Cantos*, no semestre de Design Digital, com o desenvolvimento de um aplicativo para dispositivos móveis que procura fornecer informações essenciais sobre o carnaval de Olinda-PE, além de trazer utilidades que facilitam a movimentação dos foliões; (3) *Fones de Ouvido*, no semestre de Animação, com a produção de um curta-metragem que conta a história de um jovem adolescente em busca de um novo aparelho para substituir seu fone de ouvido quebrado; (4) *Cat Leads*, no semestre de Jogos Digitais, com a criação de um jogo isométrico na plataforma *Unity*, que tem um foco em mecânicas de *puzzle* e história – ao estilo de uma visual novel.

Palavras-chave: Audiovisual; Interação digital; Animação; Jogos digitais.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	5
2. DESENVOLVIMENTO	5
2.1 Projeto I: Vida do Manguezal	5
2.1.1 Metodologia	6
2.1.2 Análise dos resultados	10
2.2 Projeto II: Quatro Cantos	12
2.2.1 Metodologia	12
2.2.2 Análise dos resultados	16
2.3 Projeto III: Fones de Ouvido	16
2.3.1 Metodologia	17
2.3.2 Análise dos resultados	20
2.4 Projeto IV: Cat Leads	21
2.4.1 Metodologia	21
2.4.2 Análise dos resultados	27
3. DESCRIÇÃO DA EXPERIÊNCIA	27
3.1 Vida do Manguezal	27
3.2 Quatro Cantos	28
3.3 Fones de Ouvido	28
3.4 Cat Leads	28
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	28
AGRADECIMENTOS	29
REFERÊNCIAS	29
ANEXO A	30

1. INTRODUÇÃO

O curso de Produção Multimídia do Instituto Federal de Pernambuco, *Campus Olinda*, apresenta uma grade curricular estruturada em cinco períodos. O primeiro é dedicado à introdução dos conceitos fundamentais da área, enquanto os quatro seguintes são voltados ao desenvolvimento de projetos integradores temáticos, cada um direcionado a um campo específico da multimídia (IFPE, 2023). Neste âmbito, serão apresentados aqui, os projetos integradores desenvolvidos pelo autor em sua trajetória no curso, na sequência de estrutura curricular vivenciada.

O primeiro projeto integrador é voltado à área do Audiovisual, consistindo na aprendizagem de habilidades teóricas e práticas para o desenvolvimento de filmes, curtas-metragens, *podcasts* ou qualquer outro produto audiovisual. Para este semestre, o autor desenvolveu um documentário, intitulado *Vida do Manguezal*, que procurou retratar a realidade de um pescador local de Pernambuco diante das mudanças ambientais no ecossistema em que pratica sua profissão.

O segundo projeto integrador é voltado à área de Design Digital, consistindo na construção de projetos com ênfase no desenvolvimento de ambientes digitais, como *websites*, aplicativos móveis e outros. Neste contexto, o autor elaborou em conjunto com sua equipe, um aplicativo móvel, intitulado *Quatro Cantos*, com o intuito de auxiliar os foliões de Olinda durante o carnaval com informações sobre os blocos, suas localizações e horários, além de ajudar no acesso a serviços públicos locais como postos de saúde e paradas de ônibus.

O terceiro projeto integrador é voltado à área de Animação, possibilitando o desenvolvimento de filmes e curtas animados, utilizando conceitos visuais e desenvolvimento de personagens e cenários. O projeto produzido pelo autor é um curta-metragem animado, intitulado *Fones de Ouvido*, que conta a história de um adolescente chamado Juquinha, que precisa de um novo fone de ouvido para substituir o seu aparelho quebrado.

O quarto projeto integrador é voltado à área de Jogos Digitais, com foco na concepção e desenvolvimento de jogos eletrônicos, em especial para computadores. Neste escopo, o projeto desenvolvido pelo autor foi o *Cat Leads*, um jogo isométrico 3D com elementos em 2D de investigação e uma forte narrativa, possibilitando que o jogador pudesse resolver *puzzles* de cenário e interagir com NPCs (Personagens não jogáveis) para desenvolvimento da história. A seguir serão detalhados os desenvolvimentos de tais projetos elencando as respectivas metodologias utilizadas, bem como a análise de resultados de cada experiência formativa.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1 Projeto I: Vida do Manguezal

O documentário *Vida do Manguezal* foi idealizado como parte do projeto acadêmico do 2º semestre do curso, voltado à criação de conteúdos audiovisuais, com temática livre. Com duração mínima de dez minutos, o documentário teve como principal objetivo retratar a perspectiva de um pescador local sobre as transformações ocorridas no ecossistema do manguezal ao longo dos anos, abordando os impactos provocados pelas ações humanas nos estuários de Pernambuco. O desenvolvimento envolveu aprendizado prático em produção

audiovisual, como roteirização, captação de imagens e edição, sendo conduzido com ferramentas acessíveis e em equipe colaborativa.

Durante o processo de desenvolvimento, foram realizadas diversas etapas fundamentais, desde a escolha do tema até a finalização do produto audiovisual. A pesquisa inicial guiou a estrutura narrativa do documentário, que buscou unir depoimentos reais e científicos, além de registros feitos em campo para compor uma narrativa sensível e crítica ao mesmo tempo. A escolha do tema surgiu do interesse em abordar questões ambientais urgentes, ligadas à sustentabilidade e à preservação de ecossistemas costeiros, com destaque para a realidade enfrentada por comunidades que dependem diretamente do manguezal para sua sobrevivência.

Apesar das limitações técnicas e logísticas enfrentadas — como a ausência de gravações complementares, dificuldades na organização das filmagens e a escolha de não utilizar conteúdo documentado do biólogo convidado — o projeto foi finalizado dentro do prazo e apresentou resultados significativos em termos de reflexão e conscientização ambiental.

2.1.1 Metodologia

A metodologia adotada para a produção do documentário envolveu uma abordagem que combina pesquisa bibliográfica com entrevistas em profundidade, a fim de compreender os impactos socioambientais causados pela ação antrópica nos ecossistemas de manguezal em Pernambuco.

A primeira etapa consistiu na definição do tema e na realização de uma pesquisa teórica, baseada em materiais científicos e acadêmicos sobre espécies de caranguejo nativas da região e os efeitos do desmatamento e da poluição sobre esses habitats. Foram utilizadas fontes confiáveis da literatura científica para embasar a construção do roteiro e a formulação das entrevistas, como o estudo socioeconômico dos catadores de caranguejo de Barboza R. S. L. et al., (2008). Essa etapa teve como objetivo compreender a dinâmica ecológica do manguezal e os desafios enfrentados pelas populações que dependem desse ambiente para sua subsistência.

Na etapa seguinte, foi elaborado um documento de estudo preliminar contendo os principais elementos estruturais da produção audiovisual, funcionando como base para a condução do projeto durante todas as fases subsequentes:

- **Resumo executivo:** detalhando os objetivos principais e a mensagem central a ser transmitida;
- **Introdução:** contextualizando a abordagem proposta na produção;
- **Sinopse:** destacando os aspectos mais impactantes do tema;
- **Argumento:** descrevendo o conceito central e a abordagem narrativa;
- **Lista de entrevistados:** principais indivíduos envolvidos no documentário;
- **Estilo visual e abordagem cinematográfica:** descrição da direção de arte e estética visual;
- **Estrutura inicial do roteiro:** organização e divisão de cenas, suas conexões e toda informação necessária para a criação do roteiro;
- **Plano de produção:** cronograma do desenvolvimento do documentário, com datas estimadas de cada etapa da produção.

A fase de pré-produção incluiu a definição dos entrevistados e a elaboração de roteiros, *storyboards* (fig. 1) e perguntas. Foi realizada uma entrevista com o

pescador local Luiz Francisco que compartilhou sua experiência de vida no manguezal e os impactos das mudanças ambientais em sua atividade (figs. 2 e 3). Por fim, foi realizada uma entrevista com um biólogo especialista na área, cujo conteúdo, embora relevante, não pôde ser incorporado à edição final do documentário devido à falta de compatibilidade com a estrutura da narrativa (fig. 4).

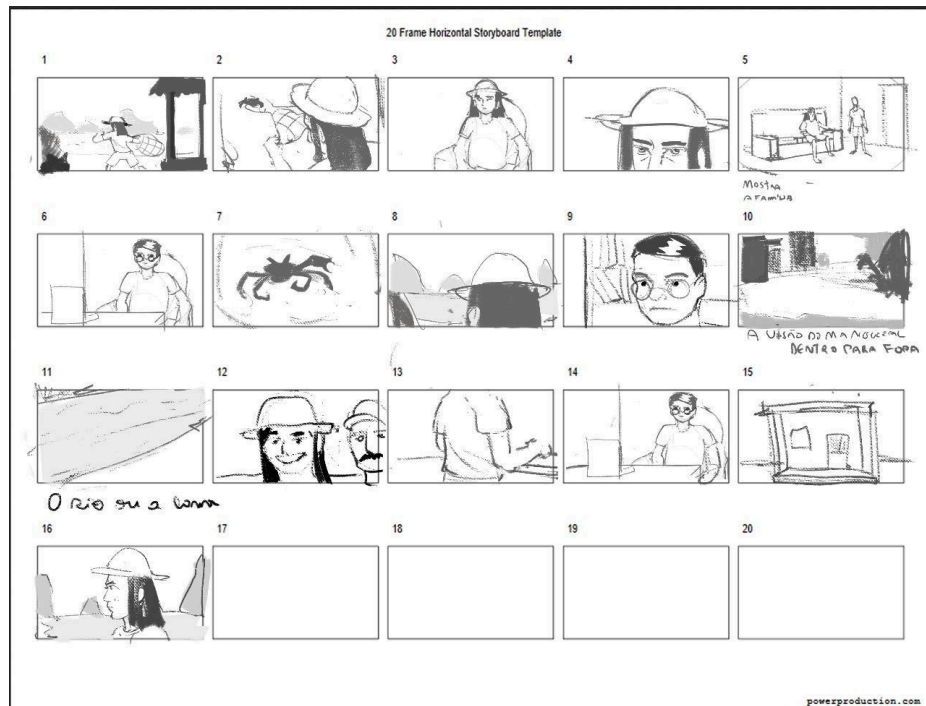


Figura 1. Esboço do storyboard inicial do documentário. Fonte: autores.



Figura 2. Luiz Francisco comentando sobre seu trabalho como pescador. Fonte: autores.



Figura 3. Luiz Francisco demonstrando como faz a captura dos caranguejos. Fonte: autores.



Figura 4. Entrevista com o Biólogo por conferência online. Fonte: autores.

A fase de produção contou com um dia de filmagem, na cidade de Tejucupapo, Goiana–PE (fig. 5) – onde foi possível captar várias imagens do local de moradia do entrevistado e do manguezal (local de trabalho do pescador). Foram utilizadas câmeras de dispositivos móveis para a captação das imagens e os *softwares Adobe Premiere* (edição de vídeo) e *Adobe Audition* (edição de áudio) para o processo de pós-produção.



Figura 5. Cidade onde as gravações foram realizadas. Fonte: autores.

A equipe também ficou responsável por confeccionar material de divulgação do documentário (*posters, reels e mockups*), no intuito de ensinar a importância da promoção de conteúdo complementar para a divulgação de produções audiovisuais em festivais e redes sociais (figs. 6 e 7).



Figura 6. Posters de divulgação do documentário *Vida do Manguezal*. Fonte: autores.



Figura 7. Mockups de divulgação do documentário *Vida do Manguezal*. Fonte: autores.

A organização da equipe foi dividida da seguinte forma: João Alves, Luan Bezerra e Matheus Rosendo atuaram na pesquisa e direção, tomando decisões estratégicas em relação ao planejamento do documentário. João Alves foi responsável pela estrutura narrativa, elaboração e revisão do roteiro. Luan Bezerra atuou como cinegrafista, responsável pela composição visual, iluminação, enquadramento, posicionamento das câmeras e confecção dos *posters*. Matheus Rosendo foi o editor principal, cuidando da seleção e organização do material, edição de vídeo e revisão final. Mylena Tertuliano ficou encarregada da edição de áudio, correção de cor, aplicação de efeitos visuais e confecção dos *reels* e *mockups*.

2.1.2 Análise dos resultados

O documentário *Vida do Manguezal* cumpriu seu principal objetivo: retratar, de forma sensível e informativa, a realidade de comunidades pesqueiras afetadas pela degradação dos manguezais em Pernambuco. O material audiovisual foi concluído dentro do prazo estipulado e conseguiu transmitir a proposta central do projeto, embora algumas limitações tenham impedido a plena execução do que havia sido planejado inicialmente, como a inclusão da entrevista com o biólogo e uma fluidez narrativa mais refinada.

Um dos principais acertos da produção foi a decisão de realizar gravações em campo, no próprio ambiente do manguezal, o que proporcionou autenticidade e imersão ao conteúdo. As imagens do pescador em atividade foram o ponto alto do documentário, contribuindo para uma conexão direta entre o espectador e a realidade vivida por aqueles que dependem economicamente desse ecossistema (figs. 8 e 9).



Figura 8. Pescador Luiz Francisco no manguezal em Tejucupapo-PE. Fonte: autores.



Figura 9. Luiz Francisco comentando sobre seu trabalho como pescador. Fonte: autores.

Apesar dos êxitos, a produção enfrentou obstáculos significativos. A falta de uma organização mais eficiente no dia das gravações comprometeu a captação de conteúdos complementares que enriqueceriam a narrativa. Além disso, a ausência de equipamentos adequados, como microfones e suportes para câmera, resultou em dificuldades técnicas na qualidade do som e das imagens. A direção do documentário também careceu de uma visão mais concreta e estruturada, o que impactou na fluidez do produto final.

Caso o projeto fosse reelaborado, seriam priorizadas a ampliação da quantidade de material visual captado, a tentativa de inclusão da entrevista com o biólogo — trazendo uma perspectiva técnica para complementar o ponto de vista empírico do pescador — e um planejamento mais detalhado da produção. Ainda assim, o resultado alcançado pode ser considerado satisfatório para o público-alvo, contribuindo com a conscientização sobre a importância da preservação dos manguezais e evidenciando os desafios enfrentados por quem depende diretamente desse bioma.

2.2 Projeto II: Quatro Cantos

O projeto do 3º semestre do curso teve como objetivo a criação de um aplicativo digital funcional, cujo tema foi de livre escolha. O projeto, intitulado *Quatro Cantos*, teve como propósito criar um aplicativo que fornecesse informações essenciais sobre o carnaval de Olinda-PE, tais como: horários de saída dos blocos, localização em tempo real dos blocos, programação de shows na cidade, localização de postos de saúde, postos de segurança da polícia e paradas de ônibus mais próximas, dentre outras utilidades que facilitam a movimentação dos foliões. O projeto ainda utiliza elementos de gamificação para atrair o interesse dos usuários e diferenciar a aplicação de concorrentes similares. O desenvolvimento envolveu aprendizado de design digital, como a criação da identidade visual e o design da interface e interação do aplicativo.

A escolha do tema surgiu devido à paixão de alguns integrantes do grupo pelo carnaval pernambucano e pela procura de meios para auxiliar a vida dos cidadãos de Olinda durante as festividades. A pesquisa inicial se deu pela análise de aplicativos com a temática do carnaval, por meio da qual se obteve um melhor entendimento nas interfaces para dispositivos móveis e como as informações são apresentadas aos usuários nos aplicativos.

Embora um dos objetivos iniciais do projeto tenha sido a entrega do protótipo implementado em programação, devido a intercorrências relacionadas aos conteúdos administrados no componente de programação no semestre, foi acordado com os professores, que a entrega final do projeto seria o protótipo de alta fidelidade, que foi capaz de simular todas as funcionalidades principais da aplicação no ambiente virtual *Figma*.

2.2.1 Metodologia

A metodologia utilizada na produção do projeto seguiu a ementa de Design de Interação e Design de Interfaces, compreendendo os conceitos fundamentais sobre experiência do usuário e projeto de interações; desenvolvendo projetos de interações digitais, como *web* e móveis, bem como compreensão da função do designer de interação enquanto gerente de projetos de interfaces; o estudo dos conceitos de UI/UX design; o processo de produção de interfaces digitais, prototipagem e pesquisa com usuário (IFPE, 2023). Além disso, foi feita uma pesquisa por aplicativos similares, como referência para a produção das telas e para o desenvolvimento da identidade visual do projeto, enfatizando o carnaval de Olinda.

A partir dos resultados da pesquisa o protótipo de baixa fidelidade foi criado, buscando mostrar como as telas da aplicação estariam dispostas da forma mais simples possível. Entre as telas planejadas estão: a tela do mapa, a tela de agenda, a tela de salvos e a tela de opções. Essa etapa teve como objetivo criar um

rascunho inicial do visual da aplicação, mostrando como a informação estaria disposta na tela (fig.10).

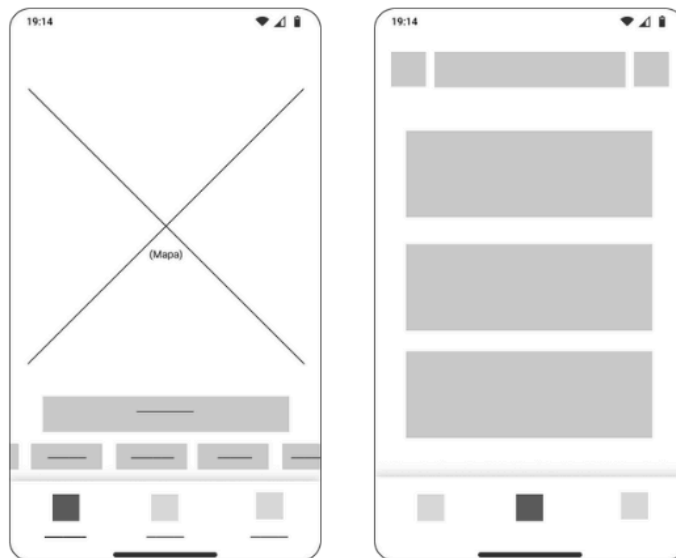


Figura 10. Telas do protótipo de baixa fidelidade do aplicativo Quatro Cantos. Fonte: autores.

Na etapa seguinte o desenvolvimento da identidade visual foi elaborado. Baseado no nome do projeto, *Quatro Cantos* – um cruzamento entre as ruas Prudente de Moraes e Bernardo Vieira de Melo – buscou-se trazer um visual menos padronizado de ícones e tornar sua identidade visual única. Acompanhado de uma paleta de cores quente, com a intenção de emular o sentimento de energia e diversão do carnaval (figs. 11 - 14).



Figura 11. Ícones desenvolvidos para o aplicativo *Quatro Cantos*. Fonte: autores.



Figura 12. Versão horizontal e vertical da logomarca da aplicação Quatro Cantos. Fonte: autores.

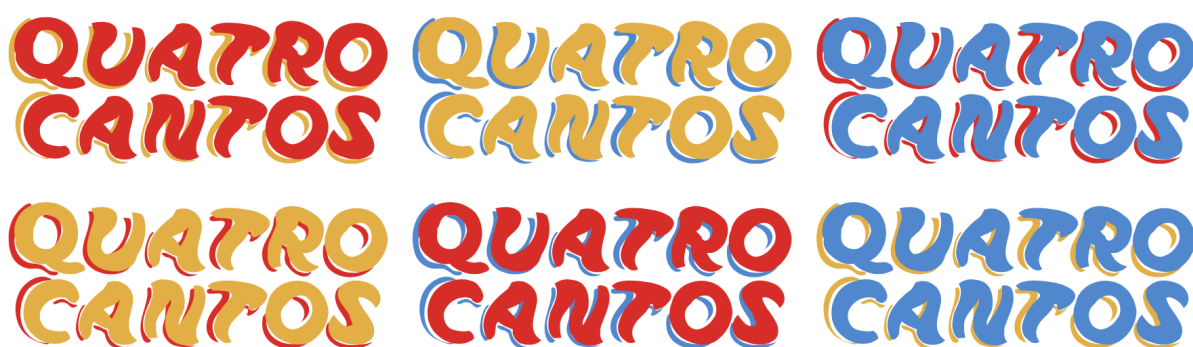


Figura 13. Variação das cores da logomarca Quatro Cantos. Fonte: autores.

Azul Marfim		Amarelo Calmo			
HEX	#5388d1	HEX	E4B147		
RGB	(83,136,209)	RGB	(228,177,71)		
HSL	(214.8,57.8%,57.3%)	HSL	(40.5,74.4%,58.6%)		
CMYK	(60,35,0,18)	CMYK	(0,22,69,11)		
Vermelho Choque		Verde Caldo	Preto Absoluto		
HEX	DB2E29	HEX	#EFF8E2	HEX	#000000
RGB	(219,46,41)	RGB	(239,248,226)	RGB	rgb(0,0,0)
HSL	(1.7,71.2%,51%)	HSL	(84.5,61.1%,92.9%)	HSL	rgb(0,0,0)
CMYK	(0,79,81,14)	CMYK	(4,0,9,3)	CMYK	(NaN,NaN,NaN,100)

Figura 14. Paleta de cores da logomarca Quatro Cantos. Fonte: autores.

Durante a última etapa do projeto, o desenvolvimento do protótipo de alta fidelidade, foi acrescentada a implementação de elementos de gamificação, com o intuito de tornar a experiência do usuário mais atrativa. A ideia foi a criação de cartas personalizadas baseadas nos blocos icônicos de Olinda (fig. 15). Para adquirir as cartas, o usuário teria que participar de cada bloco mencionado nas cartas. Logo após sua participação, a arte seria desbloqueada no aplicativo.



Figura 15: Cartas Colecionáveis baseadas nos famosos blocos de Olinda. Fonte: autores.

A etapa final do projeto foi o desenvolvimento do protótipo de alta fidelidade. Utilizando o ambiente virtual *Figma*, as principais funcionalidades foram simuladas e as telas do aplicativo foram implementadas (fig. 16):

- **Tela do mapa:** apresentando o mapa de Olinda e a localização dos pontos de interesse (blocos, postos de saúde, postos de segurança policial, paradas de ônibus);
- **Tela de agenda:** apresentando data, horário e localização dos principais blocos de Olinda, além de trazer, através de um resumo, a história de cada bloco. Apresenta duas versões: uma em lista e uma em blocos;
- **Tela salvos:** apresentando os blocos que foram favoritados pelo usuário e a sua coleção de cartas;
- **Tela de opções:** apresentando as opções de notificação de saída de bloco favorito, notificação de bloco favorito próximo, permitir localização e sobre;



Figura 16: Telas do protótipo de alta fidelidade do aplicativo *Quatro Cantos*. Fonte: autores.

Durante a produção do aplicativo, a equipe ficou encarregada de uma atividade complementar: a elaboração de um *podcast* que descrevesse as funções

desempenhadas por cada integrante, suas experiências no desenvolvimento do projeto e suas percepções sobre o aprendizado obtido ao longo do semestre. A gravação do *podcast* ocorreu no IFPE - Olinda, utilizando o dispositivo móvel de um dos integrantes do grupo. Em seguida, o áudio foi editado no *software Adobe Audition*.

2.2.2 Análise dos resultados

O projeto *Quatro Cantos*, demonstrou com clareza sua proposta e suas funcionalidades por meio do protótipo de alta fidelidade: auxiliar os foliões de Olinda durante o carnaval com localização, horário e data de eventos, e na localização de serviços ao cidadão (postos de saúde, postos de segurança da polícia, paradas de ônibus).

Um dos principais pontos positivos do projeto foi a construção de uma identidade visual sólida, composta por elementos gráficos e uma paleta de cores que chamam a atenção do público-alvo e proporcionam uma interação intuitiva entre o usuário e a interface.

O principal obstáculo enfrentado no desenvolvimento da aplicação foi a ausência de conhecimentos técnicos necessários para transformar o protótipo de alta fidelidade em uma aplicação funcional para dispositivos móveis. Essa limitação no domínio de programação inviabilizou a implementação prática do aplicativo durante o período do projeto.

Caso o projeto tenha continuidade, o foco será direcionado para a codificação e implementação da aplicação em dispositivos móveis, utilizando a identidade visual e as telas já desenvolvidas como base para o processo de programação, de forma a tornar o projeto plenamente funcional e acessível ao público-alvo.

2.3 Projeto III: Fones de Ouvido

O objetivo do projeto do 4º semestre foi o desenvolvimento de um curta-metragem em 3D utilizando o *software Blender*, com duração mínima de 1 minuto, além de 30 segundos destinados para os créditos. O tema foi de livre escolha, podendo ser trabalhado individualmente ou em equipe. O curta, intitulado *Fones de Ouvido*, induz a reflexão de um momento do cotidiano na vida de um jovem adolescente nos tempos atuais, que nesse cenário busca um novo aparelho para substituir seu fone de ouvido quebrado. A narrativa também aborda a ideia de fuga da realidade, enfatizada pela eficiência do novo dispositivo e pela forma como a imaginação do personagem reage à interação com o aparelho.

O processo de produção da animação foi realizado em várias etapas, desde o desenvolvimento do roteiro até a animação final. O roteiro foi baseado no cotidiano de um dos autores do projeto e procurou trazer um tom descontraído e de bom humor para a história. O design do personagem e do cenário procurou seguir a premissa do roteiro, trazendo um estilo cartunesco que se encaixasse com o projeto.

O resultado da produção em vídeo foi alcançado, mediante a entrega do curta-metragem no prazo exigido. No entanto, não correspondeu às expectativas idealizadas inicialmente, devido ao tempo reduzido e conhecimento limitado em alguns aspectos de animação, que influenciaram no resultado do produto final. O aprofundamento em pesquisas sobre o processo de animação seria o próximo passo em busca de um resultado satisfatório.

2.3.1 Metodologia

A metodologia utilizada na produção do projeto seguiu a ementa de Animação, Direção de Arte em Animação, Modelagem de Personagens e Modelagem de Cenários, definindo as doze leis da animação e suas aplicações; mecânicas e expressões corporais em animação, pose, atuação e apelo em personagens; ferramentas de animação em *software* 3D (*Blender*); idealização, pesquisa e conceitualização de personagens, objetos de cena e cenários para cinema de animação; elaboração de projetos, execução e apresentação de cenários voltados para animações ou jogos; processos de criação de personagens: da idealização e pesquisa à conclusão (IFPE, 2023).

O desenvolvimento da animação seguiu as seguintes etapas:

1. Escolha do tema e criação do roteiro
2. Criação do *storyboard*
3. Criação do personagem e suas características
4. Modelagem do cenário
5. *Rigging* do personagem
6. Animação
7. Edição

A primeira etapa consistiu na decisão do tema, que foi baseado em uma história do cotidiano de um dos autores do projeto, envolvendo um personagem (um adolescente) e um cenário (seu quarto). O roteiro foi estruturado de forma simples, para evitar grande demanda na produção da animação, muitas vezes utilizando ângulos de câmera e efeitos sonoros que auxiliaram na agilidade da produção.

Na etapa seguinte foi elaborado um *storyboard* da animação, indicando os planos, angulação das câmeras e ações do personagem (fig. 17).

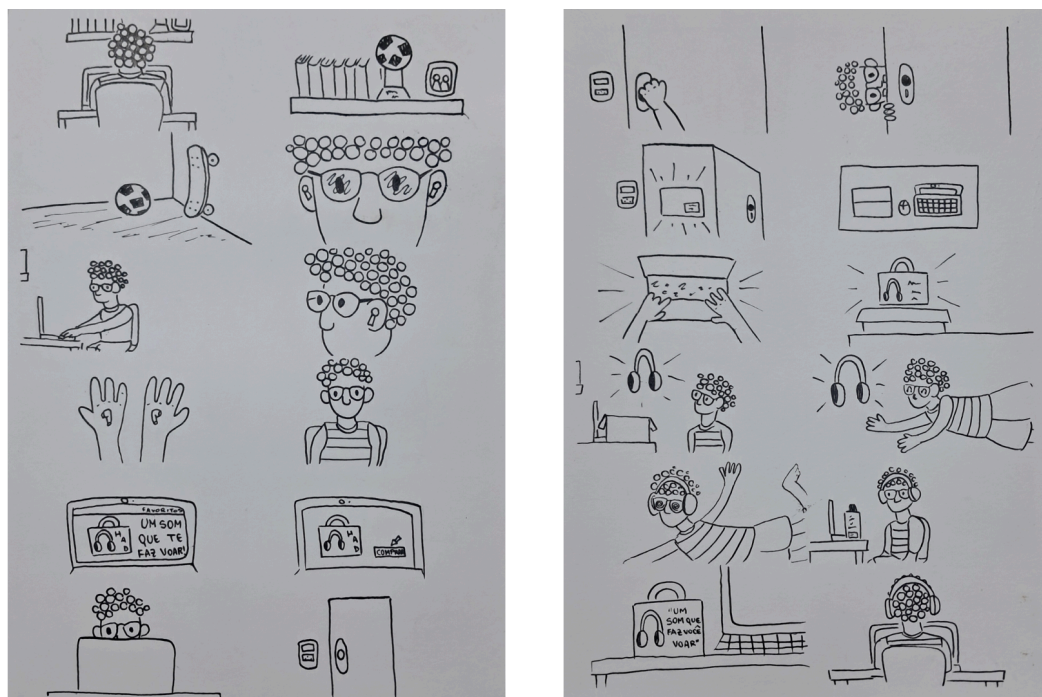


Figura 17: *Storyboard* do curta-metragem Fones de Ouvido. Fonte: autores.

A produção começou com a criação do personagem no software 3D *Blender*. Foi realizado um estudo para o entendimento da criação do personagem baseando-se no esboço das suas características visuais (figs. 18 e 19).

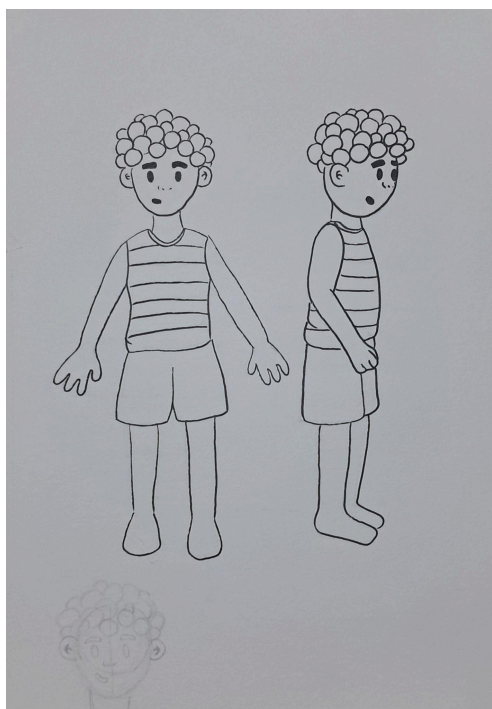


Figura 18: Esboço do personagem principal, Juquinha. Fonte: autores.

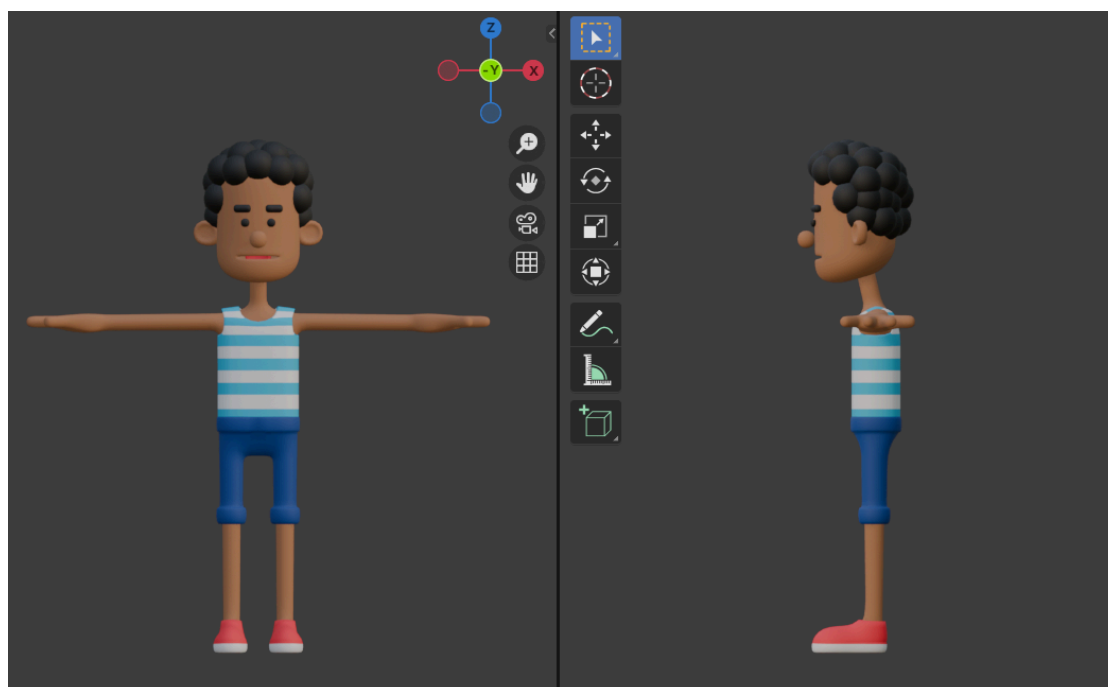


Figura 19: Modelagem completa, com textura, do personagem principal, Juquinha no *Blender*. Fonte: autores.

O único cenário da animação foi o quarto de Juquinha, inspirado na moradia de um dos autores. Essa escolha tornou mais ágil o processo de criação dos

elementos no *software Blender*. O ambiente foi composto por objetos como cama, mesa, cadeira, estante de livros, mesa de cabeceira, ventilador e outros modelos, com o objetivo de conferir verossimilhança e riqueza de detalhes à cena (fig. 20).



Figura 20. Cenário principal da animação: o quarto de Juquinha. Fonte: autores.

Após essa etapa, o personagem passou pelo processo de *rigging*, que consiste em preparar o modelo 3D para animação, permitindo que seus movimentos sejam controlados no *software* (fig. 21).

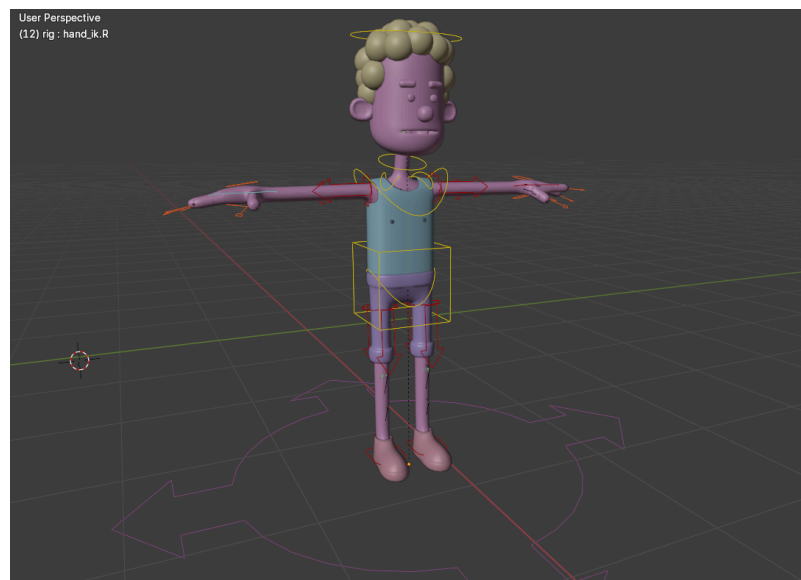


Figura 21. Modelagem com *rigging* finalizado. Fonte: autores.

Após a conclusão do cenário e personagem, foi iniciado o processo de animação das cenas do storyboard (fig. 22). A produção da animação foi feita no Blender e cada cena foi animada separadamente, para evitar problemas com a demanda computacional que o *Blender* exige.

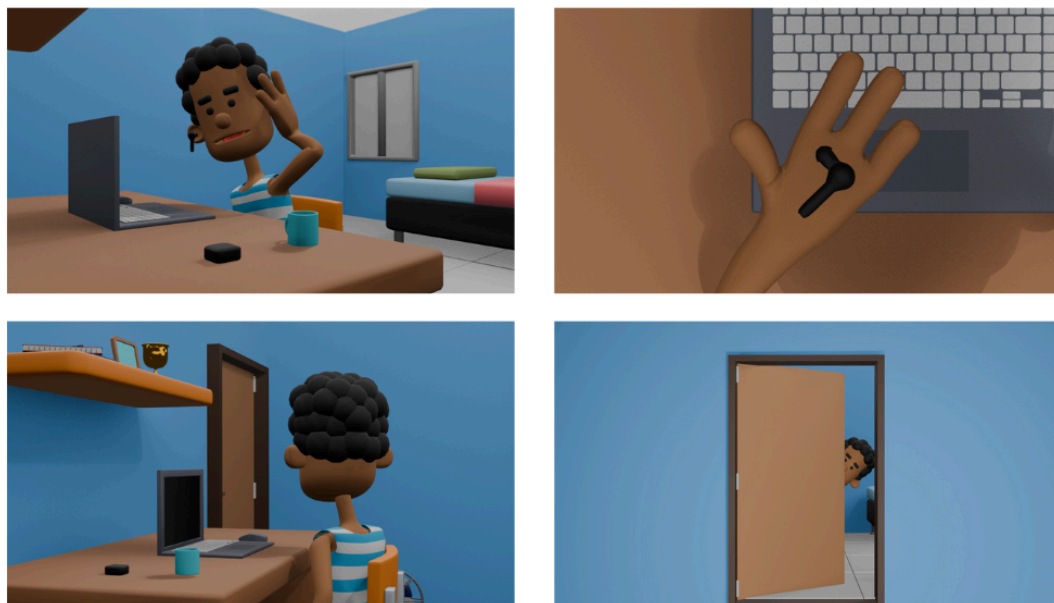


Figura 22. Cenas-chave da animação *Fones de Ouvido*. Fonte: autores.

A edição do curta-metragem foi realizada por completo no software *CapCut*. Ele foi escolhido pela familiaridade dos integrantes do grupo com a ferramenta.

A organização da equipe foi dividida da seguinte forma: Matheus Rosendo ficou responsável pela direção, roteiro, animação, modelagem de cenário, modelagem de personagem e edição; Ingrid Silva ficou responsável pelo storyboard, animação, modelagem do cenário, efeitos sonoros e edição.

2.3.2 Análise dos resultados

A animação *Fones de Ouvido* conseguiu transmitir uma história coesa e alinhada ao roteiro e ao *storyboard* desenvolvidos, resultando em um curta-metragem bem-humorado e fiel à proposta inicial. A produção foi entregue dentro do prazo estipulado, apesar dos desafios enfrentados durante a fase de animação.

Entre os principais acertos do projeto, destacam-se os efeitos sonoros, fundamentais para a construção do clima de humor, e o design do personagem principal, Juquinha, que contribuiu significativamente para a identidade visual da animação.

Entretanto, a produção enfrentou alguns obstáculos, especialmente relacionados à limitação de conhecimento prévio da equipe no uso do *software* 3D *Blender*, o que impactou o planejamento inicial e demandou ajustes em determinadas cenas do curta-metragem.

Caso o projeto tenha continuidade, considera-se essencial o aprofundamento no domínio do *Blender*, permitindo a aplicação de técnicas e efeitos de animação que possam enriquecer o aspecto visual e narrativo do curta-metragem, aprimorando a experiência para o público-alvo.

2.4 Projeto IV: Cat Leads

O projeto teve como objetivo o desenvolvimento de um jogo digital em 2.5D, utilizando o *software Unity* como *game engine*. O tema foi de livre escolha, podendo ser elaborado individualmente ou em equipe. A proposta escolhida resultou no jogo *Cat Leads*, que narra a história de Milo, um gato detetive em busca de seu amigo desaparecido, Oliver Paws. Para alcançar esse objetivo, o jogador deve investigar diferentes cenários e interagir com NPCs a fim de coletar pistas e desvendar o mistério.

O processo de desenvolvimento ocorreu em diversas etapas, abrangendo desde a definição do tema até a programação final no *Unity*. A pesquisa inicial teve como finalidade consolidar a proposta narrativa e estética do projeto, resultando na escolha de um jogo com perspectiva isométrica, mecânicas de diálogo interativo e exploração de cenários. Para compor essa identidade, realizou-se uma curadoria de jogos e outras mídias – como histórias em quadrinhos e filmes – que permitiu aprofundar a compreensão da atmosfera *noir* alinhada com o tom humorístico que o enredo traz.

Durante o percurso, surgiram desafios que exigiram ajustes no escopo original, especialmente na etapa de roteirização. A complexidade da narrativa e a limitação de tempo até a entrega final levaram à redução do conteúdo planejado. Ainda assim, foi possível concluir dois cenários jogáveis, responsáveis por apresentar o início da história e servir como demonstração das funcionalidades implementadas no jogo.

2.4.1 Metodologia

A metodologia utilizada na produção do projeto seguiu a ementa de Game Design e Level Design, aplicando fundamentos do desenvolvimento de jogos digitais; introdução ao Design de Jogos; princípios de Game Design; prototipagem, balanceamento e validação; elaboração de fases (níveis) de jogos de acordo com suas características tais como ambientes, cenários, metas e outros elementos relacionados; especificação de condições de entrada e saída de uma fase (IFPE, 2023).

O desenvolvimento do jogo segue seis etapas principais:

1. Escolha do tema e da *game engine*;
2. Pesquisa inicial;
3. Criação do roteiro;
4. Desenvolvimento dos personagens e cenários;
5. Programação do jogo;
6. Teste das funcionalidades.

As equipes foram instruídas a escolher um perfil que seria o molde para o desenvolvimento do jogo:

- Perfil 1 - 2D ou 3D:
 - Consiste num jogo que deverá ser construído no programa *Game Maker*;
 - O foco do conteúdo está na história;
 - A equipe deverá desenvolver arcos (capítulos) da sua história – com pelo menos 2 arcos. Em que cada um deles deverá conter no mínimo quatro fases.

- As mecânicas mais complexas e diferentes umas das outras.
- Perfil 2 - 3D:
 - Consiste num jogo que deverá ser construído no programa *Unity*, *Unreal* ou *Godot*;
 - O foco está no ritmo do jogo e criar cenários consistentes;
 - A equipe deverá desenvolver no mínimo de 3 fases.
 - As mecânicas de média complexidade.
- Perfil 3 - 2D OU 3D:
 - Consiste num jogo que deverá ser construído no programa *rpgMaker*;
 - O foco do conteúdo está na história e a arte gráfica;
 - A equipe deverá desenvolver arcos (capítulos) da sua história – com pelo menos 2 arcos. Em que cada um deles deverá conter no mínimo cinco fases.

Seguindo o perfil 2, foi decidido que a *game engine* utilizada seria o *Unity*. O tema foi definido a partir de uma pesquisa sobre jogos que despertaram o interesse dos membros da equipe. Dentre os títulos analisados, *Duck Detective: The Secret Salami* (fig. 23) destacou-se e serviu como principal referência para o projeto, influenciando tanto o estilo visual, quanto a jogabilidade. A utilização de personagens em 2D sobre cenários em 3D, aliados a uma perspectiva isométrica, foi um dos elementos inspirados diretamente nesse jogo. Optou-se pela *game engine* *Unity* por sua versatilidade e compatibilidade com o estilo de produção adotado.



Figura 23: Captura de tela de *Duck Detective: The Secret Salami*. Fonte: Steam.

Por se tratar de um jogo com foco narrativo, o roteiro teve papel central no direcionamento da história. Ele envolveu o desenvolvimento de personagens com personalidades distintas e a elaboração de pontos de decisão capazes de alterar o curso da narrativa. Essa etapa apresentou dificuldades, especialmente no

gerenciamento do escopo e no alinhamento entre enredo e mecânicas, e foi conduzida em paralelo à criação dos cenários e ao design dos personagens.

A identidade visual do jogo, incluindo personagens e elementos de interface, foi criada em 2D no *software Clip Studio* (figs. 24 - 26). Os cenários foram modelados no *software Blender*, utilizando como base *concept arts* produzidas para o primeiro ato do jogo (figs. 27 - 32) e imagens de referência para o segundo ato.



Figura 24. Personagens do jogo *Cat Leads*. Fonte: autores.



Figura 25. Ícones da interface do jogo *Cat Leads*. Fonte: autores.



Figura 26. Itens do inventário do jogo *Cat Leads*. Fonte: autores.



Figura 27. *Concept Art* do escritório no apartamento de Oliver Paws. Fonte: autores.



Figura 28. Cenário do quarto de Oliver Paws no apartamento. Fonte: autores.



Figura 29. Cenário do Clube Perfect Spot. Fonte: autores.



Figura 30. Camarim do Clube Perfect Spot. Fonte: autores.



Figura 31. Cozinha do Clube Purfect Spot. Fonte: autores.

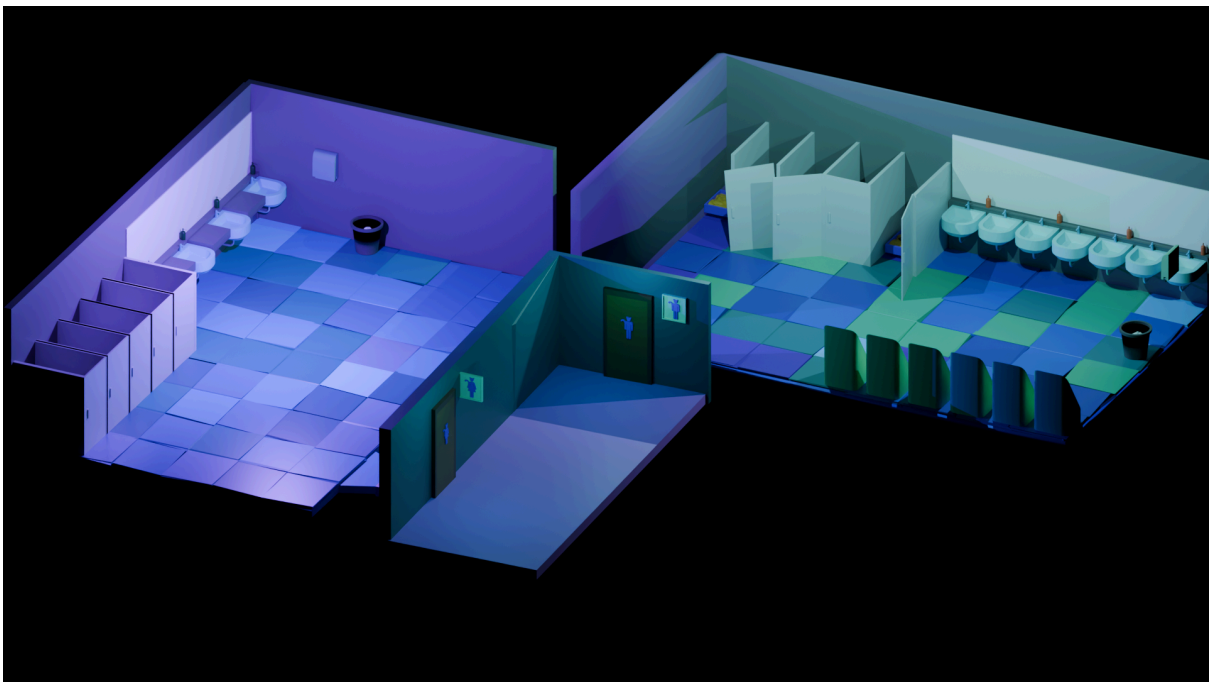


Figura 32. Banheiros do Clube Purfect Spot. Fonte: autores.

A programação foi desenvolvida na *game engine Unity*, utilizando a linguagem C#. Essa etapa envolveu a implementação das mecânicas, do sistema de diálogo interativo e de elementos de interação com o cenário. Após a finalização de cada conjunto de mecânicas ou seções jogáveis, foram realizados testes de funcionalidade para identificar falhas que pudessem comprometer a experiência do jogador. Esses testes incluíram a verificação de erros de colisão, problemas de interface e estabilidade geral do jogo.

A organização da equipe foi dividida da seguinte forma: Luan Bezerra ficou responsável pela criação da identidade visual do projeto e criação dos personagens; Luiz Felipe ficou responsável pela programação, modelagem do cenário; Matheus Rosendo ficou responsável pela modelagem do cenário; Renan Guedes ficou responsável pelo roteiro do jogo.

2.4.2 Análise dos resultados

Apesar das dificuldades enfrentadas durante o desenvolvimento, o jogo digital *Cat Leads* proporcionou uma experiência de jogabilidade satisfatória, apresentando uma demonstração das principais mecânicas e do sistema de diálogo interativo. A complexidade na finalização do roteiro, aliada ao amplo escopo do projeto — que contemplava diversos cenários e personagens — revelou-se inviável dentro do prazo disponível.

Esses desafios, entretanto, resultaram em um importante aprendizado para a equipe, especialmente no que diz respeito ao gerenciamento e à conclusão das tarefas. A etapa do roteiro ocasionou atrasos que impactaram o andamento geral do projeto, e a demora da equipe em se adaptar a essa situação contribuiu para a perda de controle do cronograma.

Considerando essa experiência e o interesse da equipe em continuar o desenvolvimento, a produção pode ser avaliada como positiva, evidenciando tanto as dificuldades enfrentadas quanto às lições adquiridas para projetos futuros.

Em conclusão, o desenvolvimento do jogo digital proporcionou à equipe um aprendizado significativo em múltiplas áreas do processo de criação, abrangendo desde a elaboração do roteiro até a modelagem 3D e a programação em *game engine*. Essa experiência não apenas consolidou competências técnicas e criativas, mas também evidenciou a importância do planejamento, da gestão de tempo e da adaptação diante de imprevistos — elementos essenciais para o êxito em futuros projetos de desenvolvimento de jogos digitais.

3. DESCRIÇÃO DA EXPERIÊNCIA

A seguir, relato minha experiência pessoal em cada projeto integrador, destacando como cada etapa contribuiu na minha formação ao longo do curso.

3.1 Vida do Manguezal

O principal aprendizado durante o processo de criação do documentário foi o uso dos *softwares* de edição *Adobe Premiere* e *Adobe Audition*. O domínio dessas ferramentas mostrou-se essencial tanto para o desenvolvimento do projeto quanto para o aprimoramento das minhas habilidades técnicas. Essa experiência esteve relacionada à minha função na equipe, que envolveu a edição e seleção das cenas utilizadas no documentário. Além disso, colaborei na busca por entrevistados, contribuindo para a construção do conteúdo audiovisual. Todos os integrantes da equipe participaram do estudo do material de pesquisa, a fim de compreender melhor o tema abordado e elaborar as perguntas destinadas às entrevistas. Considero que o principal desafio enfrentado pela produção foi a falta de preparo da equipe, especialmente no dia da gravação. A ausência de um roteiro e de *storyboards* bem estruturados resultou em um material bruto limitado, o que dificultou a obtenção de um resultado final mais consistente.

3.2 Quatro Cantos

Durante o projeto *Quatro Cantos* fui responsável pela criação e prototipação de telas em conjunto com João Vitor Santos de Andrade no *website Figma* por causa da minha familiaridade com os comandos do *website*. Apesar de ser um ambiente familiar, consegui agregar novos conhecimentos do *Figma* graças ao meu colega de equipe. Além disso, minha participação no projeto incluiu ajuda na pesquisa inicial de aplicativos com ideias similares e na elaboração de ideias de *layout* visual para o protótipo de alta fidelidade. Acredito que a falta de comunicação mais assertiva da minha parte, tenha afetado meu desempenho em outras áreas do projeto, por não conseguir expressar minhas opiniões em algumas situações. Somado a isso, alguns conflitos internos entre outros membros dificultaram a comunicação do grupo.

3.3 Fones de Ouvido

O projeto *Fones de Ouvido* foi desenvolvido a partir de uma ideia de animação formulada em semestres anteriores do curso. Dessa forma, o roteiro já estava idealizado, restando apenas sua descrição detalhada. A principal demanda do projeto concentrou-se, portanto, na criação do personagem e do cenário. Fiquei responsável pela descrição do roteiro, pela modelagem e pelo *rigging* do personagem. Em parceria com minha colega Ingrid Laisa Lima da Silva, desenvolvemos o cenário da animação e dividimos as tarefas de animação das cenas no *software Blender*, além de realizarmos a edição final no *CapCut*. Um dos desafios nesse projeto foi dividir as demandas de forma equânime. Acabei concentrando muitas funções, considerando que a equipe era composta por apenas dois integrantes. Vale ressaltar que também recebemos ajuda de uma estudante – Mylena Tertuliano Paulino da Silva – que apesar de não integrar a equipe, contribuiu na animação de uma das cenas.

3.4 Cat Leads

O projeto *Cat Leads* teve como foco o desenvolvimento de um jogo isométrico com elementos em 3D e 2D. Nesse contexto, fiquei responsável pela modelagem dos cenários, em colaboração com Luiz Felipe Alves da Silva, contribuindo para a criação dos dois ambientes do jogo: o *apartamento de Oliver Paws* e o *Clube Purfect Spot*. Embora já possuísse conhecimentos básicos sobre as funcionalidades do *software Blender*, o projeto possibilitou ampliar meu domínio da ferramenta e aprimorar meu ritmo de produção ao longo do semestre. Considero, entretanto, que minha falta de comunicação com os demais membros da equipe, especialmente na troca de ideias e opiniões sobre o desenvolvimento, foi o principal desafio enfrentado durante o processo.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Analisando o meu percurso acadêmico, acredito que o desenvolvimento dos projetos integradores constituem uma boa forma de aplicação prática dos conteúdos aprendidos durante o curso. Ter a possibilidade de utilizar uma câmera profissional ou aprender a utilizar um *software* de edição ou animação, enquanto atendemos a desafios práticos que simulavam as funções de um profissional de multimídia foi

interessante e desafiador. Porém, o meio como essas atividades e projetos foram estruturados não funcionou da melhor forma possível para mim.

A proposta do curso é manter a interdisciplinaridade dos componentes curriculares de cada semestre por meio do projeto integrador, obrigando que o estudante curse todas as disciplinas de cada período para o bom andamento dos projetos. Apesar da estrutura estabelecida, em alguns momentos da minha formação, ela não foi bem aplicada. Em minha visão, como egresso, alguns problemas ficaram evidentes, demonstrando falha na estrutura curricular. Entre os principais fatores que observei estão: a falta de comunicação sobre o que deve ser entregue nas atividades e projetos; a aplicação de atividades que, por vezes, pareciam ser mais importantes que o projeto integrador do semestre em disciplinas específicas; a não oferta de alguns componentes optativos e a falta de um entendimento coeso sobre a entrega do TCC. Considero, por exemplo, que deveria haver um semestre voltado apenas para o desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso. Acredito que a resolução desses problemas ajudará na melhor estruturação do curso como um todo.

De forma geral, foi possível tirar um bom proveito da maioria das disciplinas e colocar em prática muitos dos ensinamentos de sala de aula. O fato de aprendermos por meio de aulas práticas com o manuseio de equipamentos técnicos como câmeras profissionais e o uso de *softwares* teve um efeito impulsionador para mim. A comunidade acadêmica do IFPE - Olinda também é um ponto muito positivo. Ter a capacidade de aprender com estudantes de outras áreas do *Campus* foi bem interessante. A experiência que adquiri durante os dois anos e seis meses de curso serão levadas comigo como um grande aprendizado na minha carreira profissional e na minha vida pessoal.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a minha mãe, Kátia Francisca Rosendo, por todo apoio, compreensão e carinho durante a minha formação acadêmica.

Aos meus professores, por todo o incentivo e aprendizado, apesar das dificuldades. Em especial, agradeço à Profa. Swanne Souza Tavares de Almeida pela sua disponibilidade, orientação, competência e paciência.

Aos meus colegas de turma, que me acompanharam e ajudaram nessa formação durante dois anos e seis meses.

Enfim, à instituição de ensino IFPE, essencial no meu processo de formação profissional e por tudo que aprendi ao longo dos anos do curso.

REFERÊNCIAS

BARBOZA, R. S. L. et al. "Fui no mangue catar lixo, pegar caranguejo, conversar com o urubu": estudo socioeconômico dos catadores de caranguejo no litoral norte de Pernambuco. *Revista Brasileira de Engenharia de Pesca*, v. 3, n. 2, p. 117-130, jul. 2008.

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE
PERNAMBUCO (IFPE). *Projeto Pedagógico do Curso Superior de Tecnologia em
Produção Multimídia*. Campus Olinda. Olinda: IFPE, 2023.

ANEXO A
(informativo)

Dados do relatório técnico e/ou científico	
Título e subtítulo Título: Relatório de Projetos Unificado Subtítulo: Relatório de projetos desenvolvidos no curso de Produção Multimídia: Vida do Manguezal, Quatro Cantos, Fones de Ouvido e Cat Leads.	classificação de segurança (se houver)
	Nº(se houver)
Tipo de relatório Relatório técnico-científico	data 07/11/2025
Título do projeto/programa/plano Relatório de Projetos Unificado	Nº
Nome do Autor(es), Email, Link ativo ORCID Nome: Matheus Rosendo Ferreira E-mail: mrf@discente.ifpe.edu.br	
Nome do Orientador, Email, Link ativo ORCID Orientadora: Swanne Souza Tavares de Almeida E-mail: swanne.almeida@olinda.ifpe.edu.br	
Instituição executora e endereço completo Instituto Federal de Pernambuco IFPE - Olinda Endereço: Av. Fagundes Varela, 375 - Jardim Atlântico, Olinda - PE, 53140-080	
Instituição patrocinadora e endereço completo (se houver)	
Resumo Este relatório objetiva descrever os projetos desenvolvidos no curso Superior de Tecnologia de Produção Multimídia, com foco nos projetos integradores concebidos no decorrer da formação. Entre os projetos elaborados estão: (1) <i>Vida do Manguezal</i> , no semestre de Audiovisual, com a criação de um documentário que apresenta a perspectiva de um pescador sobre sua vivência no ecossistema do manguezal, destacando os impactos das ações antrópicas nos estuários pernambucanos; (2) <i>Quatro Cantos</i> , no semestre de Design Digital, com o desenvolvimento de um	

aplicativo para dispositivos móveis que procura fornecer informações essenciais sobre o carnaval de Olinda-PE, além de trazer utilidades que facilitam a movimentação dos foliões; (3) *Fones de Ouvido*, no semestre de Animação, com a produção de um curta-metragem que conta a história de um jovem adolescente em busca de um novo aparelho para substituir seu fone de ouvido quebrado; (4) *Cat Leads*, no semestre de Jogos Digitais, com a criação de um jogo isométrico na plataforma Unity, que tem um foco em mecânicas de puzzle e história – ao estilo de uma visual novel.

Palavras-chave

Audiovisual; Interação digital; Animação; Jogos digitais.

Nº de páginas

31