



Instituto Federal de Ciência e Tecnologia de Pernambuco
Campus Olinda
Curso Superior em Produção Multimídia
Relatório de Projetos: audiovisual, design digital, animação e jogos

RELATÓRIO TÉCNICO

Relatório de Projetos: audiovisual, design digital, animação e jogos.

Autor: Vinícius Henrique Fernandes
Orientadora: Swanne Souza Tavares de Almeida
Coorientadora: Ana Helena Soares Cavalcanti

Olinda
2025

EQUIPE TÉCNICA

Projeto de audiovisual: O Óbvio Invisível

Larissa Alberta Da Silva Santos

Luiza Santos Mendes Wauthier De Souza

Vinícius Henrique Fernandes

Projeto de design digital: Assis Bibliotecário

Larissa Alberta Da Silva Santos

Vinícius Henrique Fernandes

Projeto de animação: A Chegada

Larissa Alberta Da Silva Santos

Luiza Santos Mendes Wauthier De Souza

Vinícius Henrique Fernandes

Projeto de jogos: Eldoria

Ivson José Da Silva

Larissa Alberta Da Silva Santos

Luiza Santos Mendes Wauthier De Souza

Vinícius Henrique Fernandes



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 apresenta o processo de produção de quatro projetos desenvolvidos durante o curso superior de Produção Multimídia do IFPE - Campus Olinda, abrangendo as áreas de audiovisual, design digital, animação e jogos. O curta-documentário “O Óbvio Invisível”, projeto de audiovisual do 2º período, explora as consequências de um relacionamento tóxico por meio de um depoimento emocionante, promovendo reflexão sobre abuso emocional. “Assis Bibliotecário”, projeto de design digital do 3º período, é um assistente virtual para bibliotecas, com interface intuitiva para gestão de perfil, empréstimos e catálogo, otimizando o atendimento acadêmico. “A Chegada”, projeto de animação do 4º período, é um curta 3D que narra a amizade entre duas gatas, destacando a interação entre as personagens, com movimentos fluidos e trilha emotiva. “Eldoria”, projeto de jogos do 5º período, é um jogo 2D com temática medieval, onde o cavaleiro Kael coleta fragmentos para derrotar o vilão, com cinco níveis desafiadores integrando narrativa e mecânicas. Cada projeto detalha conceito, equipe técnica e processo individual. Este relatório também apresenta as ferramentas utilizadas como Premiere Pro, Blender, Illustrator e Audition. Os trabalhos aplicam conceitos disciplinares, promovendo inovação em comunicação digital e narrativas interativas, contribuindo para avaliação semestral e discussões sociais relevantes.

Palavras-chave: Gestão de Projetos; Design; Pós-produção.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	4
2 CURTA-DOCUMENTÁRIO “O ÓBVIO INVISÍVEL”	5
2.1 Equipe Técnica	5
2.2 Metodologia	6
2.2.1 Captação de áudio e vídeo	6
2.2.2 Continuidade	6
2.2.3 Finalização de sons e áudios	7
2.2.4 Montagem e colorização	7
2.2.5 Logo animado, créditos e legenda	8
2.3 Análise dos Resultados	8
3 ASSISTENTE VIRTUAL “ASSIS BIBLIOTECÁRIO”	10
3.1 Equipe Técnica	11
3.2 Metodologia	11
3.2.1 Criação da marca	11
3.2.2 Pesquisa	12
3.2.3 Mapa mental	14
3.2.4 Interface	15
2.3 Análise dos Resultados	15
4 ANIMAÇÃO 3D “A CHEGADA”	17
4.1 Equipe Técnica	18
4.2 Metodologia	18
4.2.1 Animação	18
4.2.2 Renderização	19
4.2.3 Montagem	19
4.3 Análise dos Resultados	20
5 JOGO 2D “ELDORIA”	21
5.1 Equipe Técnica	22
5.2 Metodologia	22
5.2.1 Identidade Visual	22
5.2.2 Art 2D (personagens, animação e cenários)	23
5.2.3 Interface	26
5.2.4 Level design	27
5.3 Análise dos Resultados	27
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	30
REFERÊNCIAS	31

1 INTRODUÇÃO

Este relatório tem como propósito apresentar o processo de construção de quatro projetos realizados durante os períodos do curso superior de Produção Multimídia do IFPE - Campus Olinda, compreendendo as áreas estudadas durante o curso: audiovisual, design digital, animação e jogos. Com o objetivo de produzir conteúdos inovadores, detalhando seus respectivos conceitos, metodologias, o processo feito pelo autor deste relatório e especificando as funções dos membros da equipe técnica de cada produção. Cada projeto foi desenvolvido a partir dos assuntos absorvidos nas disciplinas obrigatórias, abordando temas específicos e promovendo aspectos da comunicação digital e suas respectivas narrativas, servindo assim como objeto de avaliação final de cada semestre.

Para o projeto de audiovisual, no segundo período, foi produzido o curta-documentário “O Óbvio Invisível”. Com duração de 12 minutos, a obra explora a temática do relacionamento tóxico, abordando suas vivências, impactos emocionais e sinais de alerta. O documentário combina depoimento de uma pessoa que vivenciou uma relação abusiva e cenas do passo a passo de uma pintura elaborada pela mesma, e que retrata as consequências dessa relação. A produção destaca a importância de reconhecer padrões prejudiciais e promover a autoconfiança para romper ciclos de abuso. Para a realização do documentário, foi preciso seguir os ciclos definidos no cronograma, importantíssimos para um trabalho audiovisual: pré-produção, produção e pós-produção.

O “Assis Bibliotecário” foi produzido no terceiro período. Trata-se de um assistente virtual projetado para otimizar a experiência dos estudantes dentro e fora da biblioteca, sendo implantado em totens. Utilizando técnicas de UI e UX design, o assistente oferece uma interface intuitiva com as abas “Perfil”, “Empréstimos” e “Títulos”, visando melhorar a eficiência do atendimento na biblioteca, reduzir filas e incentivar o uso consciente dos recursos disponíveis, contribuindo para uma gestão mais moderna e acessível do espaço acadêmico.

O projeto “A Chegada” é uma animação 3D com duração de 3 minutos, a obra narra a história de uma gatinha recém-chegada à casa de sua nova tutora, que enfrenta o desafio de conviver com uma gata mais velha. A animação foi criada com foco em movimentos fluidos e naturais, enquanto a composição destacou cores vibrantes e iluminação suave para transmitir emoção. A pós-produção inclui edição de som, com trilha sonora e efeitos que reforçam a narrativa, além da montagem final para garantir ritmo e coerência.

O jogo digital desenvolvido como projeto do quinto período, “Eldoria”, carrega uma estética 2D em pixel art e temática medieval. Ambientado no Reino de Eldoria, tomado pelas trevas, o jogo segue o cavaleiro Kael, que deve coletar os fragmentos do Coração da Luz para derrotar o vilão Malrik. A jogabilidade envolve explorar labirintos, desviar de armadilhas e inimigos, e coletar chaves para avançar por cinco níveis, divididos em dois arcos. A identidade visual, com logo geométrico e cores frias, complementa a interface estilizada. O projeto destaca-se pela integração de narrativa e mecânicas, refletindo competência técnica e criatividade.

Nas seções subsequentes, detalha-se o processo criativo e técnico de cada um dos projetos, incluindo o desenvolvimento conceitual, as metodologias adotadas, a contribuição individual e a análise dos resultados obtidos.

2 CURTA-DOCUMENTÁRIO “O ÓBVIO INVISÍVEL”

O curta-documentário, *O Óbvio Invisível*, propõe uma reflexão sensível sobre o relacionamento tóxico, revelando suas vivências, impactos emocionais e sinais de alerta que, muitas vezes, passam despercebidos. A obra intercala o depoimento real de uma pessoa que vivenciou uma relação tóxica com cenas do passo a passo de uma pintura que materializa as consequências emocionais desse vínculo.

A narrativa destaca a importância de reconhecer padrões prejudiciais e fortalecer a autoconfiança como caminho para romper ciclos de abuso. A estética adotada é intimista. A iluminação suave, enquadramentos fechados e trilha sonora emotiva criam um ambiente reflexivo, convidando o espectador a questionar comportamentos sociais que romantizam relações problemáticas e naturalizam o sofrimento causados pela desvalorização da escuta e da falta de empatia.

Técnicas de edição de som e vídeo foram empregadas com precisão. A narração em off reforça a mensagem central, mantendo tom sensível, porém impactante. O projeto foi desenvolvido ao longo do segundo período do curso, abrangendo as etapas de argumento, roteiro, captação de áudio e vídeo, e montagem final. Além de cumprir os objetivos acadêmicos, como a aplicação prática de conceitos da linguagem audiovisual, vistos nas disciplinas de direção de arte, fotografia no cinema, montagem audiovisual e edição de áudio, o documentário busca sensibilizar o público sobre saúde emocional e respeito mútuo nos relacionamentos, contribuindo para discussões sociais relevantes e promovendo conscientização.

A escolha pelo formato híbrido do estilo poético, misturando depoimento narrado com o processo artístico de pintura, permite que o espectador acompanhe, em paralelo, a construção da obra pictórica e a desconstrução do trauma narrado. A pintura, executada pela própria personagem, funciona como metáfora visual, cada pincelada revela camadas de dor, confusão e, finalmente, libertação. Esse recurso reforça a tese central de que o “óbvio”, o sofrimento, torna-se “invisível” quando normalizado pelo afeto distorcido.

2.1 Equipe Técnica

A equipe técnica composta por Larissa Alberta, Luiza Wauthier e Vinícius Henrique, teve atividades organizadas em três ciclos: pré-produção, produção e pós-produção. Cada integrante assumiu responsabilidade principal em um ciclo, sem prejuízo do trabalho colaborativo. Direção, roteiro, cenografia, fotografia e captação de áudio e vídeo foram as funções adotadas de forma coletiva pelos três integrantes da equipe. As demais funções foram distribuídas para cada integrante, essa distribuição de funções permitiu foco na colaboração e aplicação de conhecimentos específicos, sem fragmentar a visão artística do projeto:

- **Luiza Wauthier:** argumento, design, direção de arte, identidade visual, manipulação de imagem;
- **Larissa Alberta:** argumento, design, storyboard, produção de elenco, edição de áudio;
- **Vinícius Henrique:** continuidade, colorização, edição de música, montagem, legendas, logo animado.

2.2 Metodologia

O processo individual do curta-documentário "O Óbvio Invisível" detalhou as etapas de pós-produção. A metodologia empregada concentrou-se na edição e montagem audiovisual, iniciando com a captação de áudio e vídeo em ambiente controlado para garantir um tom intimista, seguindo com foco na continuidade para alinhar a narração com o processo artístico da pintura. A finalização de sons e áudios foi feita utilizando o Adobe Audition para limpeza de ruídos e cortes, e o Adobe Premiere Pro para alinhamento e modulação da trilha sonora. A montagem, também no Premiere Pro, estabeleceu a sincronia entre narração e imagem. A correção de cor, essencial para a estética fria, foi realizada com o uso do Lumetri Color dentro do software.

2.2.1 Captação de áudio e vídeo

A captação de áudio e vídeo durou 8 horas no laboratório de pintura. Foram utilizadas três câmeras, uma por integrante, com enquadramentos pensados para o tom intimista, plano fechado nas ações da personagem, plano detalhe nas pinceladas e plano médio para identificar a posição da personagem no ambiente. A ideia era preservar a imagem da personagem, por isso foram utilizados planos mais fechados da nuca e dos movimentos com a mão, excluindo a possibilidade de close-ups do rosto da personagem. Posteriormente, um microfone externo gravou a narração em off no mesmo ambiente, com cuidado acústico para eliminar ruídos. Além disso, tomadas extras foram filmadas para assegurar continuidade lógica e garantir quantidade e qualidade de materiais.

As escolhas de planos, médio para posicionamento no ambiente, detalhe para pinceladas e primeiríssimo plano para ações, seguem princípios da linguagem cinematográfica, nos quais o enquadramento define a inclusão de elementos na imagem para guiar a percepção do espectador, combinando distância da câmera, altura e lado do ângulo. Essa abordagem reforça o tom intimista e a metáfora visual do documentário (Primeiro Filme, s.d.).

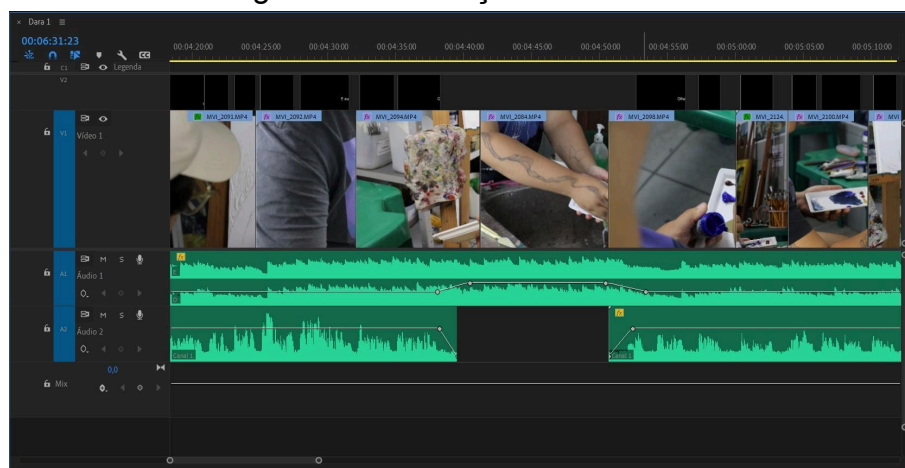
2.2.2 Continuidade

A personagem pinta um quadro que expressa sua relação com a mãe, a linearidade dessa ação que vai da organização das tintas à finalização da obra, foi preservada para reforçar a metáfora do processo terapêutico. A continuidade foi essencial para esse processo, garantindo que a narração estivesse de acordo com o passo a passo da pintura, tendo assim a construção crescente de dois processos paralelos com o mesmo fim. Os movimentos da personagem e os objetos em cena permaneceram consistentes em diferentes planos. Tanto durante as gravações, em tempo real, como nos momentos finais, de montagem e revisão, a supervisão de continuidade esteve presente garantindo o mínimo de erros possíveis.

2.2.3 Finalização de sons e áudios

A trilha sonora também teve um papel relacionado com a narração, sendo construída em camadas: apresentação e desenvolvimento com instrumentais serenos, clímax com tensão crescente, e música com voz para o desfecho a fim de amplificar a liberdade emocional. Alinhar as músicas com a narração faz toda a diferença quando a escolha do tipo musical faz sentido com a sequência dos acontecimentos narrados. No documentário, elas foram inseridas com modulação de volume, sendo reduzidas durante a narração para não competir com a voz, e elevadas nos momentos de silêncio reflexivo. As faixas foram editadas em software especializado, Adobe Audition, e finalizadas no editor de vídeo, Premiere Pro, garantindo equilíbrio dinâmico entre narração e trilha sonora.

Imagem 1 - Modulação entre áudios



Fonte: arquivo pessoal.

2.2.4 Montagem e colorização

A montagem foi iniciada com a separação dos materiais de maior qualidade, levando-os para o software de edição de vídeo, Adobe Premiere Pro. Dentro do software foi criada uma sincronia entre narração e imagem, com cortes baseados nas breves pausas presentes na narração, ajustando o vídeo à estrutura narrativa com apresentação, desenvolvimento, clímax e desfecho. A correção de cor foi etapa crítica, a utilização do Lumetri Color foi essencial, pois a luz quente utilizada nas gravações contrastava com o tom frio desejado, com isso, aplicou-se tons azulados, com redução sutil de brilho e contraste, preservando realismo documental sem artificializar as cenas da pintura.

A montagem empregou técnicas como sincronia rítmica e tonal entre narração e imagem, alinhando pausas narrativas a cortes visuais para manter o fluxo emocional, com princípios de composição visual que incluem equilíbrio, linhas guias e profundidade de campo para reforçar o storytelling (Cine8 Filmes, 2022; Rocha Júnior, 2021).

2.2.5 Logo animado, créditos e legenda

O logo animado, com uma animação sutil, serviu para intensificar a proposta do filme, parafraseando a ideia central do documentário. A legenda, inserida na parte inferior do vídeo de forma convencional, teve todo o texto digitalizado e alinhado com a narração, já que a tentativa de transcrição automática de áudio não obteve boa resposta. Ao final do documentário, foram adicionados os créditos; primeiro, no estilo cartela, seguindo o visual criado para a animação do logo e definindo as funções principais da equipe técnica do projeto; em seguida, no estilo rolagem, para as demais funções e outras informações.

Imagem 2 - Créditos estilo cartela do documentário O Óbvio Invisível.

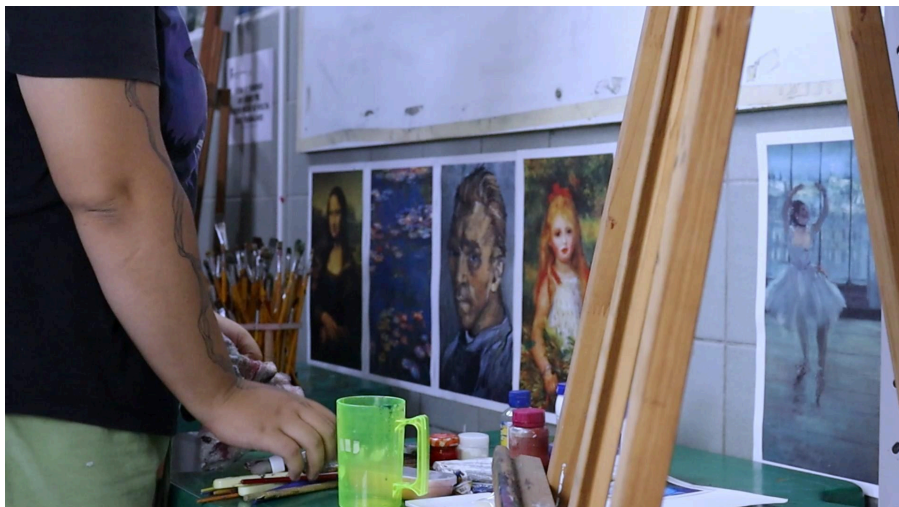


Fonte: O ÓBVIO Invisível (2024).

2.3 Análise dos Resultados

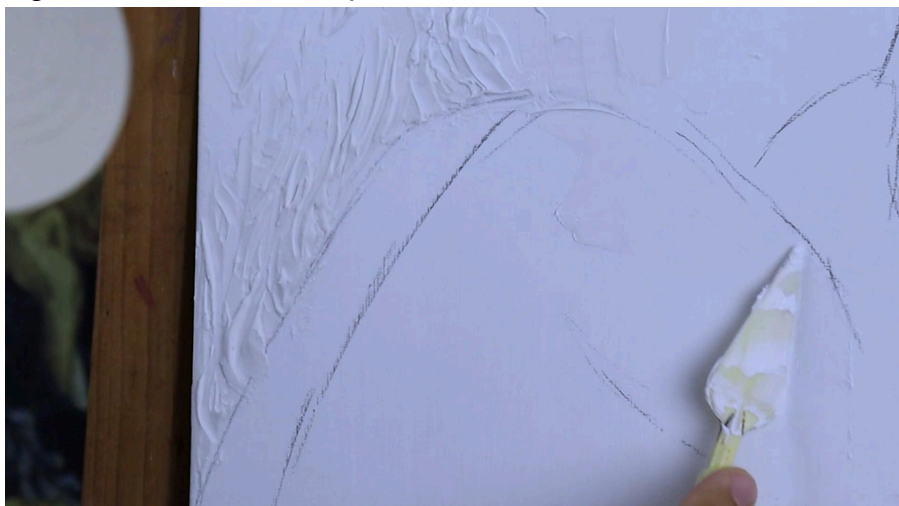
Os resultados do curta-documentário “O Óbvio Invisível” evidenciam a eficácia da aplicação de técnicas audiovisuais na sensibilização sobre a temática dos relacionamentos tóxicos e seus impactos emocionais. O projeto audiovisual buscou uma estética intimista e reflexiva, alcançada por meio de escolhas técnicas específicas. As imagens a seguir demonstram os enquadramentos utilizados para criar o tom intimista do documentário. O plano médio (Imagem 3) auxilia a identificar a posição da personagem no ambiente. O primeiríssimo plano (Imagem 4) e o plano detalhe (Imagem 5) focam nas ações e nas pinceladas, que funcionam como uma metáfora visual da desconstrução do trauma. A utilização de planos mais fechados, como na nuca ou movimentos das mãos, foi intencional para preservar a imagem da personagem, excluindo close-ups do rosto.

Imagem 3 - Plano médio do documentário O Óbvio Invisível.



Fonte: O Óbvio Invisível (2024).

Imagem 4 - Primeiríssimo plano do documentário O Óbvio Invisível.



Fonte: O Óbvio Invisível (2024).

Imagem 5 - Plano detalhe do documentário O Óbvio Invisível.



Fonte: O Óbvio Invisível (2024).

O contraste entre as duas imagens a seguir é o resultado da etapa crítica de correção de cor. A Imagem 6, sem o Lumetri Color, revela a luz quente original das gravações. A Imagem 7, com Lumetri Color, mostra o resultado final, onde foram aplicados tons azulados e reduzidos sutilmente o brilho e contraste, alcançando o tom frio desejado e preservando o realismo documental.

Imagem 6 - Sem o Lumetri Color.



Fonte: arquivo pessoal

Imagem 7 - Com Lumetri Color.



Fonte: arquivo pessoal

3 ASSISTENTE VIRTUAL “ASSIS BIBLIOTECÁRIO”

O projeto Assis Bibliotecário consiste em um assistente virtual interativo desenvolvido no terceiro período do curso, destinado a totens instalados dentro e fora da biblioteca da faculdade. Seu objetivo principal é otimizar a experiência dos estudantes, promovendo autonomia, transparência e eficiência no uso dos recursos bibliográficos. A interface intuitiva é organizada em três abas principais: Perfil, onde é exibido informações pessoais do usuário e histórico de interações com o sistema. Empréstimos, permitindo gerenciar livros emprestados, com opções de renovação, devolução, consulta de multas pendentes e prazos para regularização. Títulos da

Biblioteca, onde é apresentado o catálogo completo, com status de disponibilidade em tempo real, facilitando buscas rápidas e precisas.

O design conta com navegação simplificada, tipografia legível e paleta de cores agradável, priorizando acessibilidade visual e facilidade de uso em totem. O projeto envolveu pesquisa de usabilidade, prototipagem, criação de identidade visual, análises e testes com usuários reais. Além de atender aos requisitos acadêmicos, como aplicação de princípios de design digital e experiência do usuário, o projeto colocou em prática o que foi ensinado em sala de aula nas disciplinas: design de interação, design de interfaces, identidade visual e programação mobile.

O Assis Bibliotecário busca melhorar a eficiência do atendimento na biblioteca, reduzir filas, minimizar erros operacionais e incentivar o uso consciente do acervo. O sistema contribui para uma gestão mais moderna, digital e acessível do espaço acadêmico, alinhando-se às demandas contemporâneas por serviços automatizados e centrados no usuário, para isso, foi de extrema importância buscar a opinião dos estudantes durante o planejamento, antes da execução do projeto. E o feedback após os testes, também realizados com os estudantes.

3.1 Equipe Técnica

A equipe técnica foi composta por Larissa Alberta e Vinícius Henrique, com fluxo de trabalho estruturado em quatro etapas sequenciais: pesquisa, prototipagem, identidade visual e testes com análises. As responsabilidades foram distribuídas de forma complementar, garantindo cobertura integral do ciclo de desenvolvimento. As decisões sobre funcionalidades, fluxos de navegação e estética foram validadas em reuniões, com registro documental de gestão do projeto. Essa dinâmica permitiu ajustes ágeis e alinhamento contínuo com os objetivos acadêmicos e as necessidades do público-alvo:

- **Larissa Alberta:** prototipagem, testes com usuários e análise de resultados;
- **Vinícius Henrique:** pesquisa, mapa mental, criação de marca e identidade visual.

3.2 Metodologia

Para o “Assis Bibliotecário”, o processo individual teve foco na aplicação de princípios de design de interação e experiência do usuário (UI/UX) para otimizar o atendimento na biblioteca. A metodologia priorizou a pesquisa e usabilidade, sendo utilizada a ferramenta Google Forms para a coleta de dados qualitativos junto aos estudantes, com o objetivo de definir as funcionalidades e o fluxo do sistema. A partir dos resultados da pesquisa, foi desenvolvido um Mapa Mental, que serviu como base visual para a estrutura lógica de navegação do assistente. Em seguida, a criação de marca e a interface intuitiva foram desenvolvidas no Adobe Illustrator, estabelecendo a identidade visual com paleta de cores frias e tipografia que garantisse legibilidade em totens, alinhando-se aos valores de acessibilidade do projeto.

3.2.1 Criação da marca

O processo de criação da marca Assis Bibliotecário começou pela definição de suas funções, posicionada como tecnologia personalizada e atenta ao comportamento do usuário, com missão de fortalecer a conexão entre estudantes e biblioteca, visão de ampliar a frequência e o uso em instituições universitárias e valores de inovação, conhecimento e simplicidade. A comunicação prioriza clareza e foco nos benefícios, utilizando canais digitais para engajar a comunidade acadêmica, enquanto o logo e a paleta transmitem confiança, seriedade e acessibilidade, evocando credibilidade e calma em ambientes de estudo.

Imagem 8 - Aplicações do logotipo da marca Assis Bibliotecário.



Fonte: arquivo pessoal.

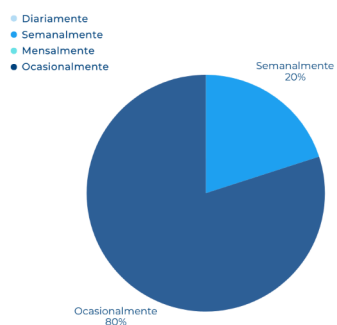
A paleta de cores frias (azuis para confiança e calma) foi escolhida com base na psicologia das cores, que associa tons azulados à serenidade e credibilidade, influenciando emoções e percepções do usuário em contextos acadêmicos (O Condado, 2024). Além disso, a identidade visual transmite valores de simplicidade e inovação, alinhando elementos gráficos (logo, tipografia) à missão de acessibilidade e engajamento com o público-alvo (Pingback, s.d.).

3.2.2 Pesquisa

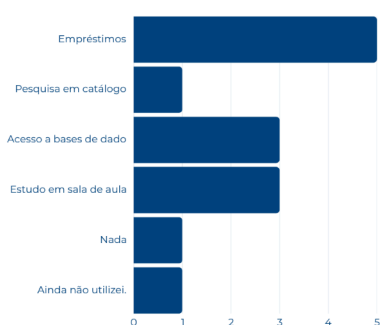
A pesquisa qualitativa envolveu 10 alunos de cursos e modalidades distintas, com 10 perguntas sobre hábitos, dificuldades, expectativas para totens digitais e preferências de interface, revelando que 80% usam a biblioteca ocasionalmente, priorizando empréstimos e catálogo, com barreiras em horários, localização e acesso digital. 90% apoiam totens fora do horário, 70% consideram um programa útil, e sugestões como reserva online e integração com QAcadêmico alinharam-se às funcionalidades essenciais, além de 100% de interesse em testes.

Gráficos 1 e 2 - Resultados da pesquisa, questões 1 e 2

Com que frequência você utiliza ou deseja utilizar a biblioteca da instituição?



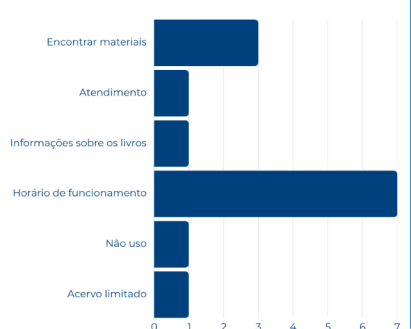
Quais serviços da biblioteca você utiliza com mais frequência?



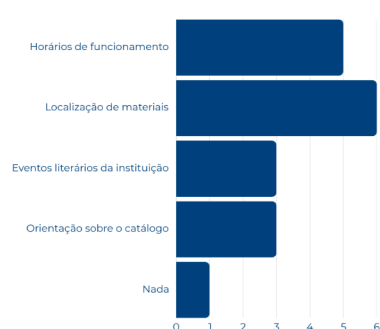
Fonte: arquivo pessoal

Gráficos 3 e 4 - Resultados da pesquisa, questões 3 e 4 da pesquisa

Quais dificuldades você enfrenta ao utilizar a biblioteca?



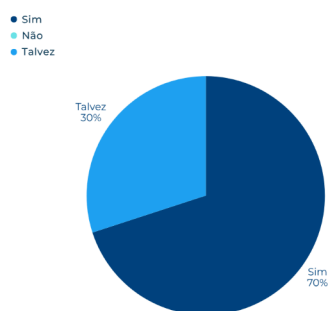
Quais informações você gostaria de encontrar mais facilmente na biblioteca?



Fonte: arquivo pessoal

Gráficos 5 e 6 - Resultados da pesquisa, questões 5 e 6 da pesquisa

Você acredita que um programa que auxilie no uso da biblioteca seria útil?



Quais funcionalidades você gostaria que este programa tivesse?

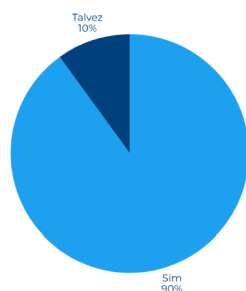


Fonte: arquivo pessoal

Gráficos 7 e 8 - Resultados da pesquisa, questões 7 e 8 da pesquisa

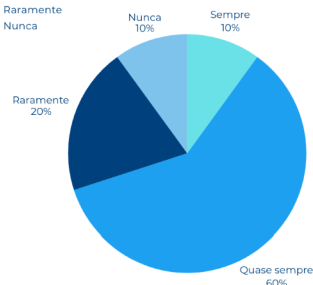
Você usaria o programa através de um totem, nos horários em que a biblioteca estivesse fora de funcionamento?

● Sim
● Não
● Talvez



Com que frequência você utilizaria este programa?

● Sempre
● Quase sempre
● Raramente
● Nunca

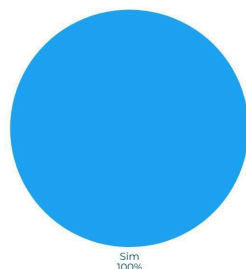


Fonte: arquivo pessoal

Gráfico 9 - Resultados da pesquisa, questões 9 e 10 da pesquisa

Você teria interesse em participar de testes para avaliar o programa antes de seu lançamento?

● Sim
● Não



Você possui alguma sugestão para melhorar os serviços da biblioteca? Se sim, qual?

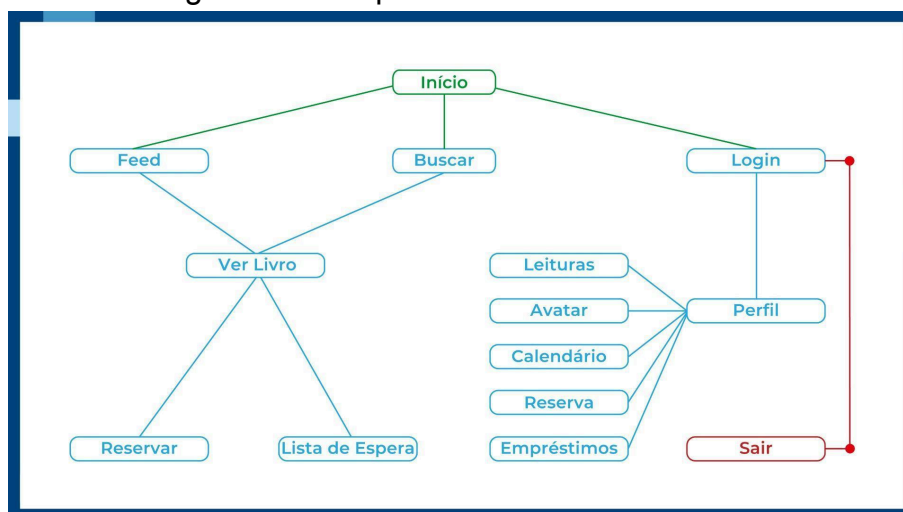
- Um app ou site que facilite renovação e reserva de livros.
- Uso intuitivo da biblioteca no Qacademico.
- Queria comentar a ideia do totem. Acho que facilitaria bastante pra quando a biblioteca estivesse fechada.

Fonte: arquivo pessoal

3.2.3 Mapa mental

Os dados da pesquisa foram organizados em mapa mental, partindo do nó "Início" e ramificando-se em Feed, Buscar e Login, com fluxos lógicos para Ver Livro, Reserva, Lista de Espera, Perfil, Avatar, Calendário e Empréstimos, destacando saídas claras como o botão "Sair" em vermelho. Essa estrutura visualizou interações intuitivas, prevenindo fricções e servindo de base para os recursos do sistema.

Fluxograma 1 - Mapa mental do Assis Bibliotecário.



Fonte: arquivo pessoal

3.2.4 Interface

A identidade visual adotou tons frios de azul claro para ações ativas e azul escuro para destaques, fundo branco com alto contraste, botões e ícones claros, tipografia Poppins (Regular, Medium, Semibold) e Seconda Soft-Black para legibilidade em totens, com espaçamentos padronizados: 100px margem e 15px entre elementos. O design foi consolidado em manual de marca e mockups interativos de alta fidelidade, reforçando a simplicidade e inovação.

O design da interface priorizou princípios de UI Design, focando em legibilidade, contraste alto, hierarquia visual e acessibilidade em totens, diferenciando-se do UX ao traduzir fluxos de usabilidade em elementos visuais concretos como botões, ícones e tipografia intuitiva (Silveira, 2023).

2.3 Análise dos Resultados

Os resultados do assistente virtual “Assis Bibliotecário” revelam o impacto positivo de um design centrado no usuário para a otimização do atendimento acadêmico e a promoção da autonomia estudantil. Através de uma metodologia que integrou pesquisa de usabilidade e prototipagem, o projeto conseguiu transformar dados qualitativos em uma interface intuitiva e funcional, capaz de facilitar o acesso ao acervo bibliográfico.

Os mockups a seguir demonstram o resultado do design da interface, definida com tipografia legível (Poppins e Seconda Soft-Black) e espaçamentos padronizados para garantir legibilidade em totens. A Tela de início (Mockup 1) e as telas de Catálogo (Mockup 2), Título (Mockup 3) e Perfil (Mockup 4) exibem a organização intuitiva do assistente, que utiliza tons frios de azul para ações ativas e para destaques.

Mockup 1 - Tela de início do Assis Bibliotecário.



Fonte: arquivo pessoal

Mockup 2 - Tela de catálogo do Assis Bibliotecário.



Fonte: arquivo pessoal

Mockup 3 - Tela de Título do Assis Bibliotecário.



Fonte: arquivo pessoal.

Mockup 4 - Tela de Perfil do Assis Bibliotecário.



Fonte: arquivo pessoal.

4 ANIMAÇÃO 3D “A CHEGADA”

O projeto “A Chegada” é uma animação 3D, desenvolvida por Larissa Alberta, Luiza Wauthier e Vinícius Henrique, como avaliação do quarto período. A narrativa acompanha a chegada de uma gatinha recém-chegada à casa de sua nova tutora, onde enfrenta o desafio de conviver com uma gata mais velha. Após tentativas frustradas de interação, marcadas por mal-entendidos e rejeições iniciais, as duas desenvolvem uma amizade sincera, culminando em momentos de cumplicidade e carinho mútuo.

O projeto priorizou a modelagem 3D com cenários de uma casa acolhedora com elementos realistas (móveis, janelas, texturas) e personagens felinos com olhos emotivos e anatomia precisa. Os movimentos foram planejados para fluidez natural, simulando comportamentos reais de gatos, como saltos, ronronados e interações

sutis. A renderização empregou cores vibrantes e iluminação suave, criando atmosfera acolhedora e emocional.

Na pós-produção foram incluídas a edição de som com trilha e efeitos sonoros (miados, patas no chão, roncos) que reforçam a narrativa, além de montagem para ritmo dinâmico e coerência temporal. Desenvolvido com tema livre, a equipe escolheu uma história leve sobre aceitação e amizade, aplicando técnicas aprendidas em sala, nas disciplinas de animação, modelagem de cenários, modelagem de personagens e direção de arte em animação. Além de cumprir objetivos acadêmicos, “A Chegada” encanta o público com mensagem positiva, convidando à reflexão sobre adaptação e laços afetivos em um formato acessível.

4.1 Equipe Técnica

A equipe técnica, composta por Larissa Alberta, Luiza Wauthier e Vinícius Henrique, adotou a mesma estrutura do projeto audiovisual anterior, divisão em três ciclos: pré-produção, produção e pós-produção, com responsabilidades específicas por integrante, complementadas por colaboração coletiva. Reuniões semanais sincronizaram as etapas de processo, aprovação de storyboards, revisão de rigs e testes de render. Essa divisão garantiu especialização técnica sem perder a visão artística unificada, resultando em uma animação coesa e profissional:

- **Larissa Alberta:** roteiro, modelagem de cenário e personagens, rigagem;
- **Luiza Wauthier:** pesquisa, identidade visual, sonoplastia, storyboard;
- **Vinícius Henrique:** animação, renderização, edição de áudio/vídeo, montagem.

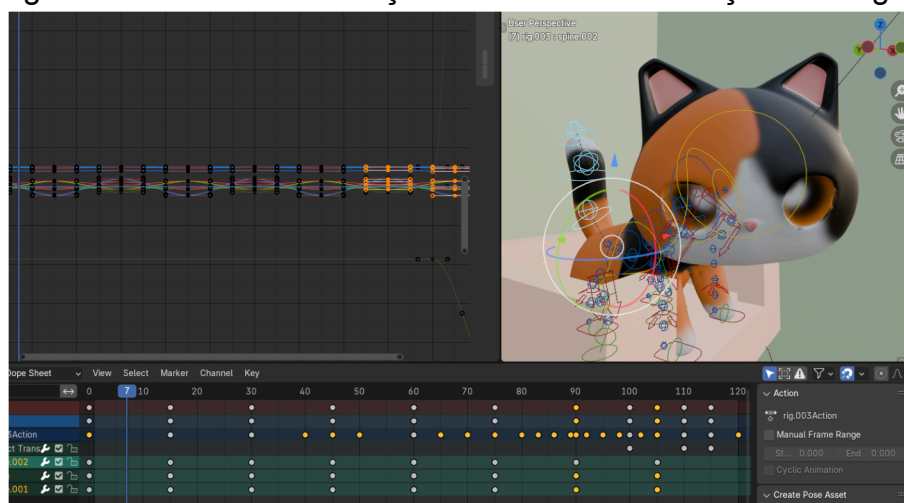
4.2 Metodologia

Para “A Chegada”, a metodologia no processo individual girou em torno do software Blender, utilizado na etapa de animação propriamente dita, que utilizou keyframes para simular a elasticidade e peso dos movimentos dos gatos. A renderização foi executada frame a frame em alta resolução, aplicando iluminação suave e texturas PBR (Physically Based Rendering). Finalizando com a montagem, realizada no Adobe Premiere Pro, após a importação dos frames renderizados, sincronizando-os com a trilha e os efeitos sonoros, além da adição de transições suaves como fades.

4.2.1 Animação

Após o recebimento dos personagens com seus respectivos rigs e do cenário modelado, foi iniciada a animação utilizando keyframes, definindo poses chave em momentos narrativos essenciais. Os movimentos das gatinhas priorizaram fluidez natural, com simulação precisa de peso, elasticidade felina e transições suaves, complementados por uma direção de câmera dinâmica, com ângulos variados e enquadramentos que enriqueceram a expressividade da narrativa. Na imagem a seguir, vemos o gráfico dos movimentos do rabo da gata, em todos os pontos que se movimentaram durante a cena.

Imagem 9 - Gráfico de animação e timeline da animação A Chegada.

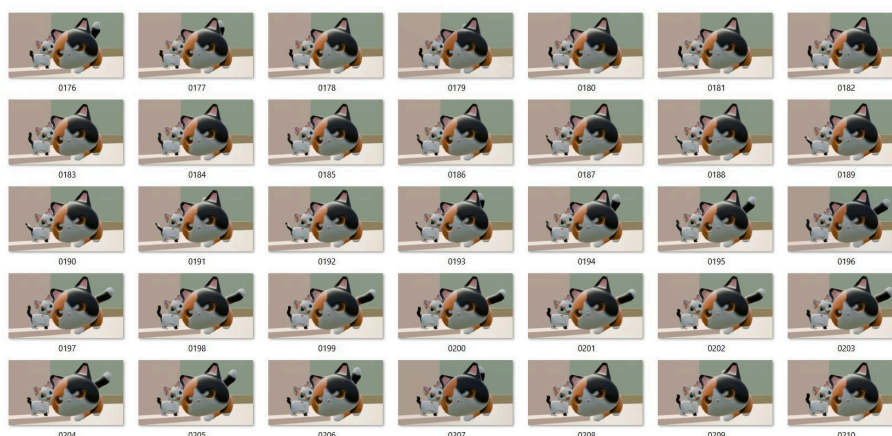


Fonte: arquivo pessoal.

4.2.2 Renderização

Na renderização, cada cena foi processada frame a frame em alta resolução com 24 fps, garantindo qualidade e segurança técnica. Aplicou configurações avançadas de iluminação de área e texturas PBR (Physically Based Rendering), resultando em cores vibrantes e luz suave que criaram uma atmosfera acolhedora e emocional. A organização rigorosa em pastas por sequência facilitou o controle de cenas e preparou os arquivos para a etapa seguinte.

Imagem 10 - Frames da animação A Chegada.



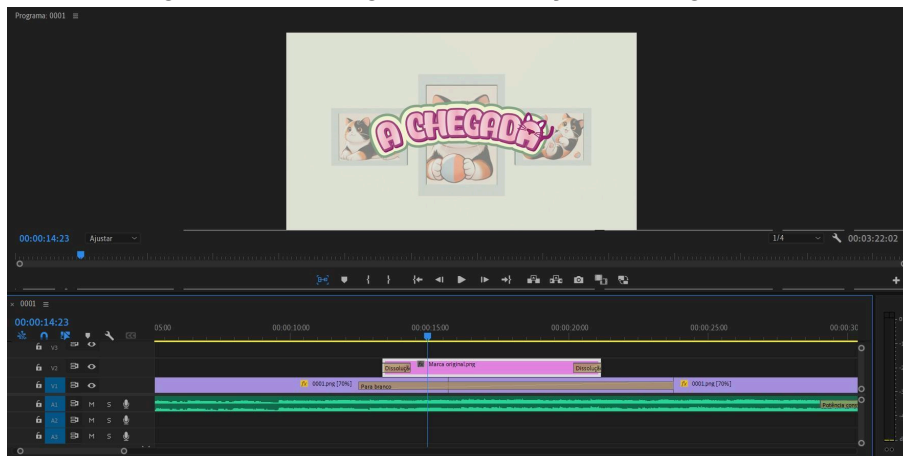
Fonte: arquivo pessoal.

4.2.3 Montagem

Na pós-produção, a montagem final foi iniciada na importação dos frames renderizados para o software de edição, Adobe Premiere Pro, verificando as sobreposições, timing e coerência visual, assegurando um ritmo dinâmico. Realizou

também a edição de áudio e vídeo, sincronizando com precisão efeitos sonoros realistas, como miados, passos e roncos, e uma trilha emotiva, além de transições suaves como fades. A imagem abaixo mostra o efeito de fade utilizado na cena para destacar o logo da animação, durante a apresentação no início.

Imagem 11 - Montagem da animação A Chegada.



Fonte: arquivo pessoal.

4.3 Análise dos Resultados

Os resultados da animação 3D “A Chegada” reflete o sucesso na aplicação de técnicas de modelagem, rigging e animação, chegando em uma narrativa envolvente sobre amizade e aceitação. O projeto focou na fluidez de movimentos e na criação de uma atmosfera acolhedora através da iluminação e renderização.

Imagem 12 - Montagem da animação A Chegada.



Fonte: arquivo pessoal.

Imagem 13 - Montagem da animação A Chegada.



Fonte: arquivo pessoal.

Imagem 14 - Montagem da animação A Chegada.



Fonte: arquivo pessoal.

Cada cena foi processada frame a frame em alta resolução (24 fps), com aplicação de texturas e iluminação suave, o que contribuiu para a atmosfera emocional e acolhedora do curta.

5 JOGO 2D “ELDORIA”

Eldoria é um jogo 2D em pixel art desenvolvido como projeto do quinto período, com temática medieval e referências a clássicos do gênero aventura/labirinto. A narrativa se passa no Reino de Eldoria, coberto de trevas após a ascensão do vilão Malrik. O cavaleiro Kael, a serviço da Rainha Elaria, recebe a missão de coletar os fragmentos do Coração da Luz espalhados pelo castelo e arredores, para derrotar o vilão e restaurar a paz. O jogador explora cinco níveis 20 divididos em dois arcos narrativos: arco 1, ambientado no Salão do Castelo e Cripta, e arco 2, ambientado no Jardim do Castelo, Floresta e Arena (confronto final).

Cada fase exige estratégia e habilidade: desviar de inimigos, superar armadilhas, como pedras redondas rolantes, coletar fragmentos e apanhar a chave de saída para o próximo nível. O jogador conta com seis vidas por labirinto e poções de imunidade por 10 segundos contados a partir da coleta. A estética pixel art foi escolhida por evocar nostalgia, atender limitações técnicas e manter qualidade visual expressiva. A paleta medieval, tons terrosos, metálicos e verdes profundos, reforça a imersão. A narrativa interativa integra visuais, sons e mecânicas, criando experiência coesa, acessível e desafiadora.

O design de níveis segue progressão equilibrada, dificuldade crescente, aprendizado por tentativa e erro, e recompensa por exploração. O projeto aplica conceitos das disciplinas do período: game design, level design, design de cenários e caracteres, e programação de jogos. Resultando em um jogo criativo, funcional, esteticamente consistente e academicamente relevante.

5.1 Equipe Técnica

O desenvolvimento do projeto foi conduzido por uma equipe de quatro integrantes, com funções específicas e colaboração interdisciplinar constante. Reuniões semanais e repositório compartilhado garantiram alinhamento criativo e técnico. A integração entre áreas foi essencial: o roteiro orientou arte e level design; o game design definiu mecânicas validadas em playtests; a sonoplastia reforçou tensão e recompensa; a arte 2D unificou identidade visual.

- **Ivson José:** Roteiro, Concept Art;
- **Larissa Alberta:** Programação, Game Design, Level Design;
- **Luiza Wauthier:** Sons, Game Design;
- **Vinícius Henrique:** Identidade Visual, Arte 2D, Animação, Level Design.

5.2 Metodologia

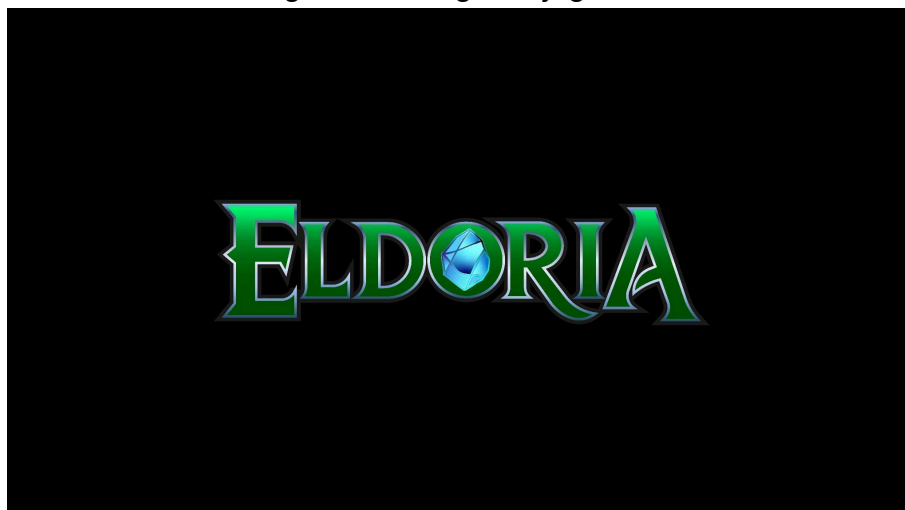
O Processo Individual do jogo “Eldoria” detalhou a criação dos elementos visuais e a estrutura do desafio interativo, integrando conceitos de Game Design e Design Gráfico. A identidade visual do jogo, incluindo o logo com formas geométricas e cores frias, foi desenvolvida com o Adobe Illustrator. Em relação à Arte 2D, o processo incluiu a vetorização dos rascunhos, a criação das poses e animação frame a frame para os personagens, e a produção de cinco tilesets únicos para os cenários medievais. A interface do jogo, que também adota a estética pixel art, foi estilizada no Illustrator para garantir a legibilidade. Por fim, o Level Design seguiu a etapa metodológica de validação, focando na disposição estratégica de armadilhas, inimigos, fragmentos e chaves, com testes internos para garantir a progressão e dificuldade equilibrada nos cinco níveis do jogo.

5.2.1 Identidade Visual

O logo de Eldoria foi projetado com formas geométricas e cores frias, cor verde que coincide com os cenários, e detalhe prata que concorda com o metal da arma, evocando aventura, seriedade e atmosfera medieval. Além disso, o logo

apresenta um dos elementos centrais de Eldoria, o Coração da Luz. A tipografia feita com formas geométricas e com traços estilizados reforça a ambientação do jogo. O logo foi integrado à tela inicial, servindo como âncora visual do jogo.

Imagem 15 - Logo do jogo Eldoria.

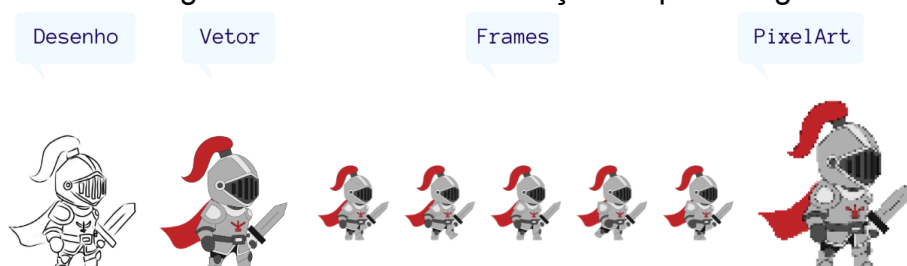


Fonte: arquivo pessoal.

5.2.2 Art 2D (personagens, animação e cenários)

As artes dos personagens foram finalizadas em pixel art, desenvolvidas a partir de rascunhos iniciais de Larissa Alberta. O fluxo, após a entrega dos rascunhos, incluiu: vetorização dos desenhos em alta resolução. Colorização com paleta limitada. Criação de três a seis poses, animação frame a frame (6-12 fps) para movimentos fluidos e expressivos. E transformação dos vetores em pixel art.

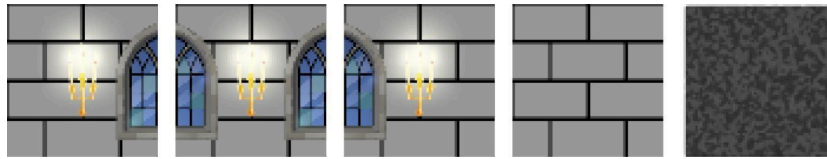
Imagem 16 - Processo de criação do personagem.



Fonte: arquivo pessoal.

Para os cenários, foram criados cinco tilesets únicos, combinando texturas originais com elementos de bancos de imagens. Cada tileset reflete a progressão narrativa, aumentando a complexidade visual, com detalhes que guiam o olhar do jogador. Seguindo o padrão definido para a construção do cenário, os tilesets foram definidos da seguinte forma: tileset parede lateral esquerda, tileset meio da parede, tileset parede lateral direita, tileset parede superior e inferior e tileset piso.

Figura 1 - Tilesets Salão do castelo.



Fonte: arquivo pessoal

Figura 2 - Tilesets Cripta.



Fonte: arquivo pessoal

Figura 3 - Tilesets Jardim do castelo.



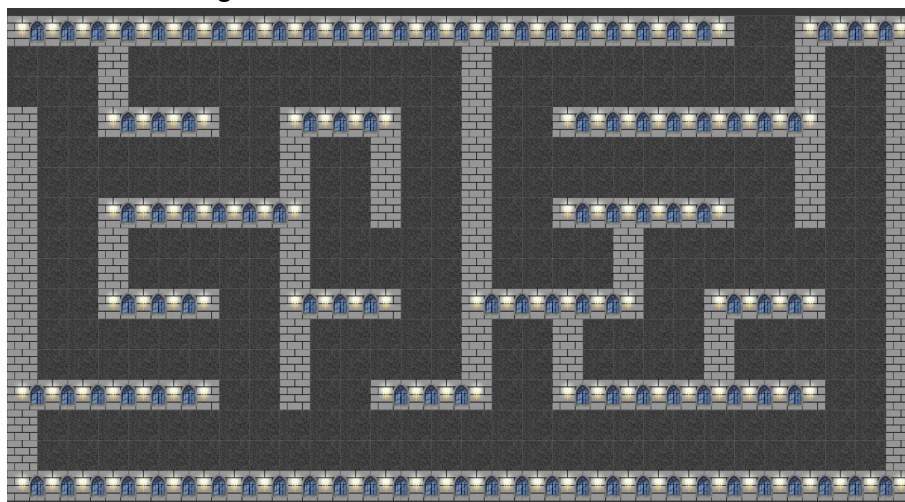
Fonte: arquivo pessoal

Figura 4 - Tilesets Floresta e Arena.



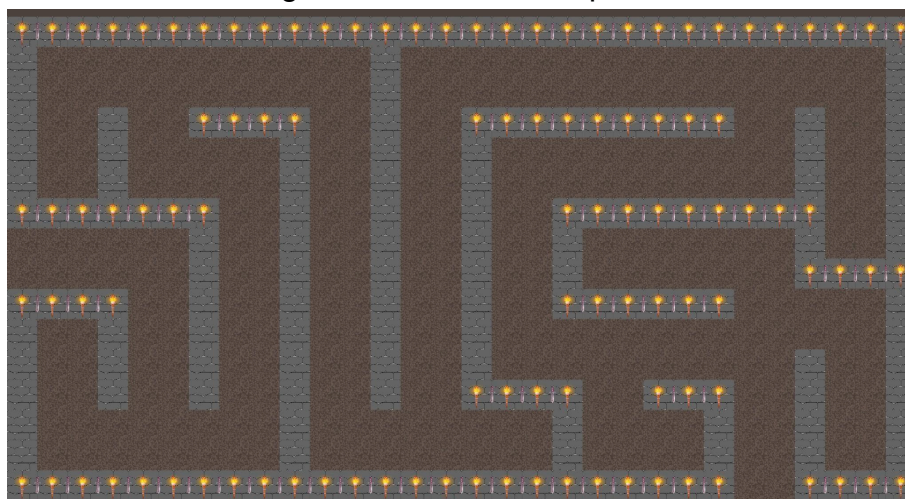
Fonte: arquivo pessoal.

Imagem 17 - Labirinto Salão do castelo.



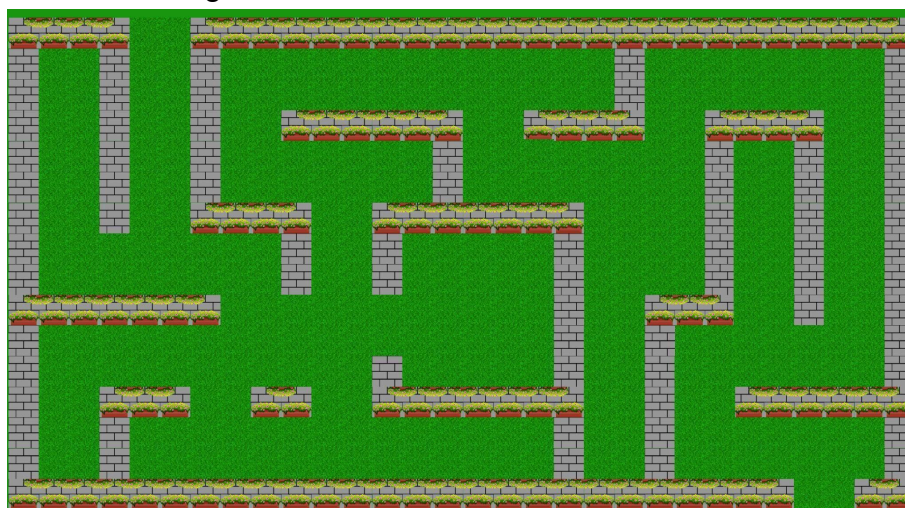
Fonte: Arquivo pessoal.

Imagem 18 - Labirinto Cripta.



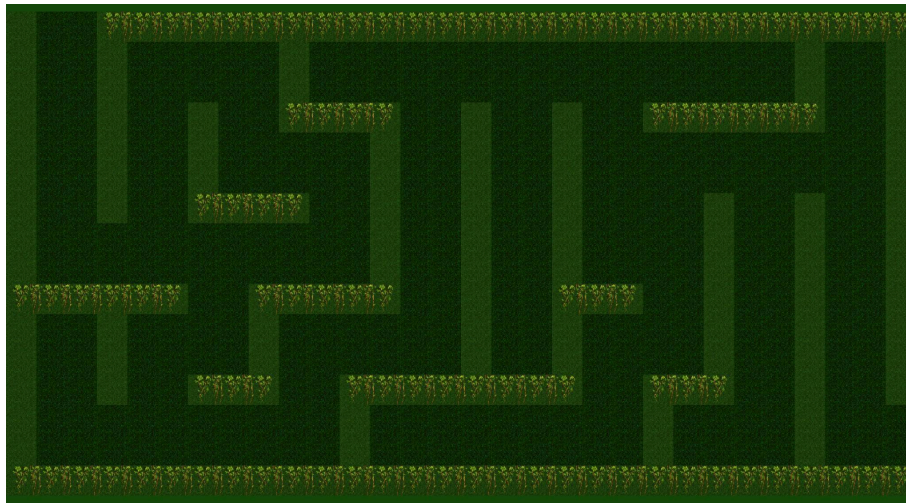
Fonte: arquivo pessoal

Imagem 19 - Labirinto Jardim do castelo



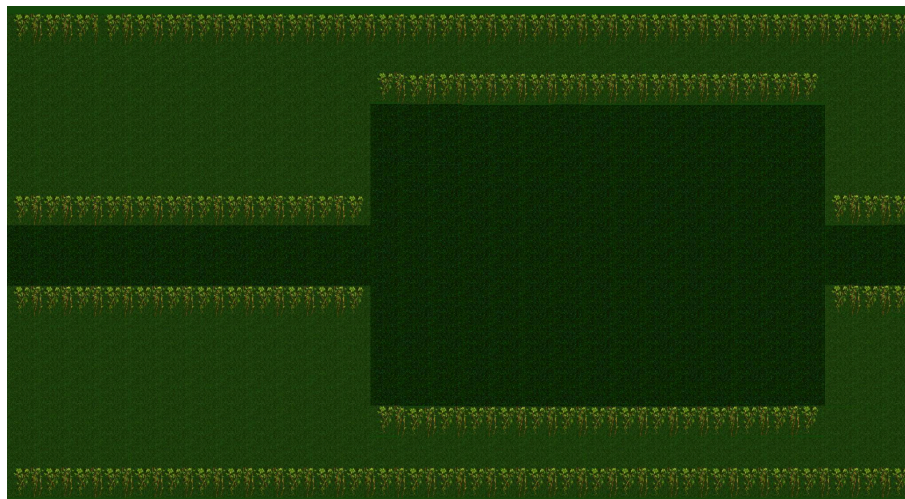
Fonte: arquivo pessoal.

Imagem 20 - Labirinto Floresta.



Fonte: arquivo pessoal.

Imagem 21 - Arena.



Fonte: arquivo pessoal.

5.2.3 Interface

A interface do jogo também foi cuidadosamente estilizada em pixel art, adotando um design coeso e encantador que reforça a identidade visual do projeto, com botões de contornos metálicos brilhantes, pop-ups elegantes com bordas metalizadas e caixas de diálogo decoradas com detalhes em relevo e sombras sutis para maior profundidade. O HUD, posicionado de forma estratégica na parte superior da tela, apresenta barras de vida em vermelho vibrante, um contador de fragmentos do Coração da Luz em azul luminoso, o ícone da poção com um timer regressivo em verde e a marcação clara do nível atual com numeral destacado e efeito de brilho. Todos esses elementos foram otimizados para garantir legibilidade impecável em tela cheia, com fontes pixeladas de fácil leitura e espaçamento equilibrado.

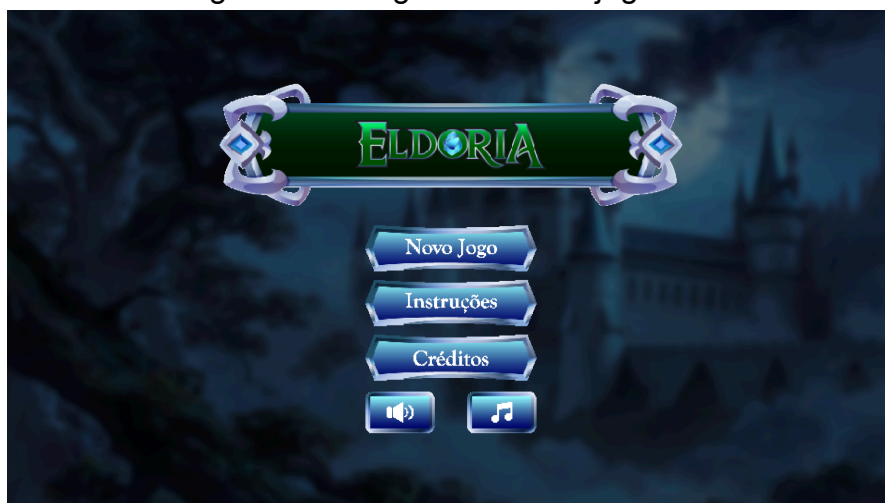
5.2.4 Level design

O level design focou na disposição estratégica de desafios: armadilhas como pedras rolantes com timing previsível, mas exigente. Inimigos com ataques. Fragmentos e chaves: posicionados para incentivar exploração e backtracking. Cada nível foi testado internamente com feedback relacionado aos ajustes em espaçamento, dificuldade e fluxo. A progressão de dificuldade nos níveis, com ajustes baseados em testes internos, inspira-se em técnicas de geração procedural adaptável, onde cenários e desafios se moldam ao desempenho do jogador para manter equilíbrio e replay value (Sá et al., 2016).

5.3 Análise dos Resultados

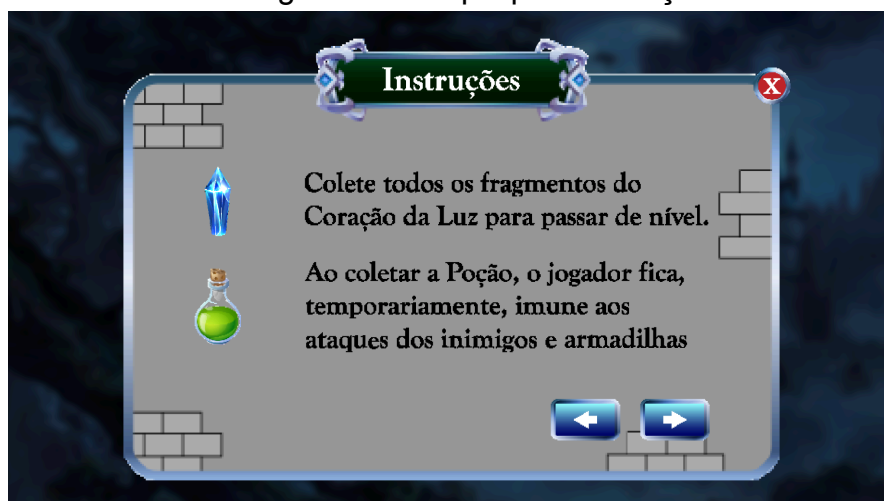
Os resultados do jogo “Eldoria” evidenciam a união entre o game design e uma estética pixel art, resultando em uma jornada de aventura medieval envolvente. O desenvolvimento de uma identidade visual coesa, integrada a uma interface otimizada para legibilidade, permitiu uma imersão clara nas mecânicas de exploração e coleta de itens. A estruturação dos cinco níveis e a validação dos desafios por meio de testes internos garantiram uma progressão equilibrada de dificuldade, definindo o projeto como um produto interativo funcional que une o domínio de ferramentas de programação e arte 2D. As imagens a seguir mostram a interface estilizada em pixel art para reforçar a identidade visual. O HUD, posicionado na parte superior, mostra elementos cruciais como barras de vida em vermelho, contador de fragmentos em azul luminoso e o timer da poção em verde, otimizados para legibilidade em tela cheia. O pop up e a caixa de diálogo ilustram elementos com contornos metálicos, detalhes e sombras sutis para profundidade. As telas finais: Vitória e Game Over finalizam o ciclo de jogabilidade, atendendo aos requisitos de uma experiência interativa.

Imagem 22 - Página inicial do jogo Eldoria.



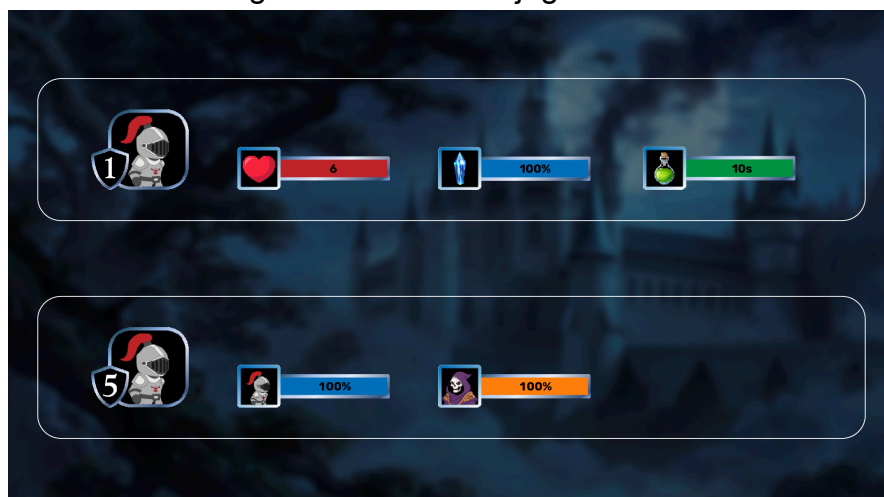
Fonte: arquivo pessoal.

Imagem 23 - Pop Up de instruções.



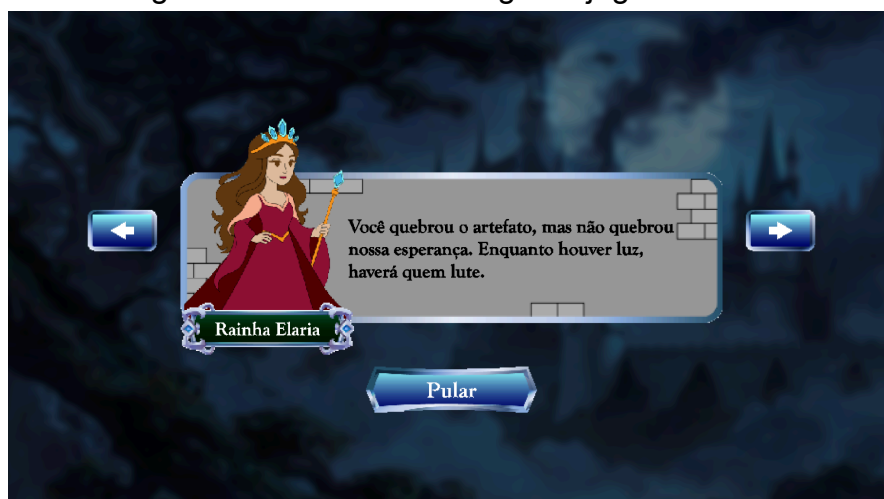
Fonte: arquivo pessoal.

Imagem 24 - HUD do jogo Eldoria.



Fonte: arquivo pessoal

Imagem 25 - Caixa de diálogo do jogo Eldoria.



Fonte: arquivo pessoal

Imagem 26 - Tela de vitória do jogo Eldoria.



Fonte: arquivo pessoal.

Imagem 27 - Tela de Game Over do jogo Eldoria.



Fonte: arquivo pessoal.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Trabalho de Conclusão de Curso em Produção Multimídia, desenvolvido ao longo dos períodos do curso, resultou em um portfólio integrado que demonstra o domínio progressivo das competências técnicas, criativas e colaborativas exigidas pela formação. Os quatro projetos, “O Óbvio Invisível” (audiovisual), “Assis Bibliotecário” (design digital), “A Chegada” (animação) e “Eldoria” (jogos), foram concebidos como etapas complementares de um percurso acadêmico, cada um explorando linguagens e níveis específicos da área multimídia, mas compartilhando princípios comuns de narrativa, usabilidade, estética e impacto social.

O curta-documentário consolidou habilidades de captação, edição e montagem audiovisual, com ênfase em sensibilidade temática e construção de empatia. A abordagem híbrida, depoimento e processo artístico, revelou o potencial do audiovisual como ferramenta de conscientização sobre relacionamentos tóxicos,

cumprindo não apenas os objetivos acadêmicos do segundo período, mas também contribuindo para o debate público sobre saúde emocional.

O assistente virtual “Assis Bibliotecário” evidenciou a aplicação prática de design centrado no usuário, com pesquisa de usabilidade, prototipagem e identidade visual. Desenvolvido no terceiro período, o projeto propôs uma solução funcional para um problema real da instituição, reforçando a relevância do design digital na modernização de serviços acadêmicos e na redução de barreiras de acesso à informação.

A animação “A Chegada” representou o ápice técnico do quarto período, com domínio do Blender: modelagem, rigging, animação, renderização e composição. A narrativa leve sobre amizade e aceitação demonstrou que histórias simples, quando executadas com rigor técnico e emocional, podem gerar forte conexão com o público, ampliando o repertório expressivo do aluno em produção 3D. E o jogo “Eldoria” sintetizou conceitos de game design, level design, pixel art e programação, resultando em uma experiência interativa nostálgica, desafiadora e narrativamente coesa. A estrutura em cinco níveis com progressão equilibrada e mecânicas acessíveis atendeu aos requisitos acadêmicos e revelou o potencial comercial e criativo do desenvolvimento de jogos independentes.

A equipe técnica manteve uma dinâmica de trabalho colaborativa, interativa e documentada. A divisão de ciclos e funções em cada projeto foi aplicada de forma consistente, com especialização por integrante sem prejuízo da visão integrada. Reuniões regulares, cronograma e mudanças importantes garantiram transparência, alinhamento e qualidade em todas as entregas.

Do ponto de vista metodológico, o uso de softwares padrão da indústria (Adobe Illustrator, Premiere Pro, Audition, Blender e Game Maker,) em ambiente acadêmico permitiu a simulação de fluxos profissionais, com arquivos alterados, renders otimizados e testes reais com usuários. A pesquisa de usabilidade no projeto de design digital e os testes no jogo reforçaram a importância da validação externa, enquanto a documentação técnica (storyboards, mapas mentais, relatórios de render) compôs um portfólio robusto e defensável.

REFERÊNCIAS

ENQUADRAMENTOS: planos e ângulos. **Primeiro Filme**, [S.l.], [s.d.]. Disponível em: <https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>. Acesso em: 19 dez. 2025.

MONTAGEM cinematográfica: técnicas e exemplos. **YouTube**, [S.l.], 2023. Vídeo (duração aproximada não especificada). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=nFgzyyXvZCU>. Acesso em: 19 dez. 2025.

O CONDADO. Psicologia das cores: o que é e como usar em sua marca. **O Condado**, [S.l.], 29 out. 2024. Disponível em: <https://ocondado.com.br/blog/psicologia-das-cores/>. Acesso em: 19 dez. 2025.

PINGBACK. Identidade de marca: o que é e 6 cases de sucesso para inspirar. **Pingback**, [S.l.], [s.d.]. Disponível em: <https://pingback.com.br/resources/identidade-de-marca/>. Acesso em: 19 dez. 2025.

ROCHA JÚNIOR, Carlos Augusto de França. **Edição e publicação de vídeos educacionais**. Cuiabá: Universidade Federal de Mato Grosso, Secretaria de Tecnologia Educacional, 2021. 58 p. : il. color. ; 30 cm. ISBN 978-65-86743-35-7. Disponível em: https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/597863/2/Fasciculo_Edicao_e_Publicacao_de_Videos_Educacionais_ISBN.pdf. Acesso em: 19 dez. 2025.

SÁ, Kévin C. de; MARTINS, Márcio G.; WICHMAN, Matheus H.; COSTA, Cristiano A. da. Gerando cenários procedurais adaptáveis em um jogo mobile. In: SIMPÓSIO LATINO-AMERICANO DE JOGOS, 1., 2016, Araranguá, SC. **Anais eletrônicos...** Araranguá: UFSC, 2016. p. 128-135. Disponível em: <https://www.slatjogos.ufsc.br/Arquivos/articles/16.pdf>. Acesso em: 19 dez. 2025.

SILVEIRA, Maria Isabelle. UI Design: o que é, UX vs UI e um guia da profissão de UI Designer. **Alura**, [S.l.], 18 jul. 2023. Disponível em: <https://www.alura.com.br/artigos/ui-design>. Acesso em: 19 dez. 2025.