



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

RELATÓRIO TÉCNICO

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

Anderson Andrade Fontes
Orientador: Rafael Suarez Ziegelmaier

Olinda
2026

EQUIPES TÉCNICAS

Projeto Audiovisual: Maracatu Nação de Oxalá: O Som que muda vidas.

Anderson Andrade
Ingrid Silva
Yasmin Cavalcanti

Projeto de Design Digital: Animorama

Anderson Andrade
Luiza Walthier
Yasmin Cavalcanti

Projeto de animação: O labirinto das Emoções

Anderson Andrade

Projeto de Jogos: Além da Moldura

Anderson Andrade
João Alves
Maria Luiza



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

O presente trabalho apresenta uma síntese de produções acadêmicas que exploram as intersecções entre o audiovisual, design digital, animação e os jogos digitais. O objetivo central deste trabalho é demonstrar os conhecimentos obtidos no curso Tecnólogo em Produção de Multimídia e mostrar como a interdisciplinaridade é importante para o desenvolvimentos dos projetos. O escopo dos projetos abrange desde a expressão subjetiva até o engajamento social e a educação mediada pela tecnologia. Inicialmente, descreve-se o desenvolvimento do documentário "Maracatu Nação de Oxalá", que registra a manifestação cultural na comunidade do Coque, em Recife, analisando o papel do audiovisual como ferramenta de resistência, inclusão social e preservação de identidades tradicionais. No âmbito da animação tridimensional temos "O Labirinto das Emoções", que transpõe uma narrativa autoral de cunho emocional para uma estrutura de fantasia, utilizando o labirinto como metáfora visual para o percurso interno dos sentimentos humanos. A vertente do design digital é abordada através do projeto "Animorama", um aplicativo desenvolvido para o festival Animage que integra informação e mediação cultural por meio de mecânicas de jogo. Complementarmente, descreve-se a criação do jogo digital "Além da Moldura", voltado ao público infantil, que utiliza o motor GameMaker para introduzir conceitos de curadoria e profissões artísticas de forma lúdica. Os resultados demonstram a importância da interdisciplinaridade na formação do artista visual, evidenciando como o domínio de técnicas de modelagem, linguagem cinematográfica e programação permite a criação de produtos que aliam rigor acadêmico, sensibilidade estética e relevância social.

Palavras-chave: Artes Visuais. Audiovisual. Gamificação. Animação 3D. Maracatu. Documentário.

LISTA DE ABREVIATURAS

IFPE	Instituto Federal de Pernambuco
ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	6
2 DOCUMENTÁRIO: MARACATU NAÇÃO DE OXALÁ — O SOM QUE MUDA VIDAS.....	7
2.1 Desenvolvimento.....	7
2.2 Metodologia.....	11
2.3 Descrição da Experiência.....	12
3. DESIGN DIGITAL: ANIMORAMA.....	12
3.1 Desenvolvimento.....	12
3.2 Metodologia.....	13
3.3 Descrição da Experiência.....	17
4. ANIMAÇÃO 3D: O LABIRINTO DAS EMOÇÕES.....	18
4.1 Desenvolvimento.....	18
4.2 Metodologia.....	18
4.3 Descrição da experiência.....	23
5. JOGOS DIGITAIS: ALÉM DA MOLDURA.....	24
5.1 Desenvolvimento.....	24
5.1.1 Planejamento inicial.....	24
5.1.2 Design.....	24
5.1.2.1 Personagem.....	25
5.1.2.2 Interface e Telas.....	26
5.1.3 Programação.....	27
5.1.4 Testes.....	27
5.1.5 Sequência de Fases.....	27
5.2 METODOLOGIA.....	29
5.3 DESCRIÇÃO DA EXPERIÊNCIA.....	29
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	29
7. REFERÊNCIAS.....	30

1. INTRODUÇÃO

O presente relatório tem como finalidade analisar e apresentar os processos envolvidos na produção dos quatro projetos integradores efetuados no fim de cada um dos períodos do curso superior Tecnólogo em Produção de Multimídia do IFPE - Campus Olinda, abrangendo as áreas de estudo do curso (Audiovisual, Design Digital, Animação e Jogos Digitais). Cada projeto foi desenvolvido utilizando os conhecimentos abordados nas aulas e também envolvendo pesquisa e aprimoramento pessoal de cada integrante do grupo.

Começando pelo projeto audiovisual onde foi produzido o documentário *Maracatu Nação de Oxalá*, uma produção audiovisual universitária que investiga a manifestação cultural do maracatu na comunidade do Coque, em Recife, sob a ótica da resistência social e da constituição da identidade nacional. Ao eleger o maracatu por seu valor sociocultural e sua capacidade de promover inclusão e pertencimento em territórios periféricos, a iniciativa integrou competências técnicas em linguagem cinematográfica, identidade visual e pesquisa de campo para consolidar o audiovisual como um instrumento de expressão crítica e registro histórico. Através do relato das etapas de produção e da metodologia adotada, o texto reflete sobre os desafios enfrentados e as contribuições acadêmicas e sociais do projeto, reafirmando o papel transformador das tradições afro-brasileiras e a importância da produção estudantil na valorização das expressões artísticas populares.

No âmbito do design digital o projeto Animorama cria uma proposta gamificada desenvolvida para o **Animage** — Festival Internacional de Animação de Pernambuco. O projeto visa explorar as potencialidades do design de interface e da gamificação como ferramentas para enriquecer a experiência dos participantes do festival, promovendo, ao mesmo tempo, o acesso à informação e o entretenimento. A proposta surgiu da observação da necessidade de ampliar os meios de mediação cultural dentro de eventos de caráter audiovisual, aliando inovação tecnológica à valorização da experiência do espectador. Com isso, foi idealizado um aplicativo interativo com dupla funcionalidade: fornecer acesso à programação oficial do festival e oferecer uma experiência lúdica por meio de um jogo de perguntas e respostas relacionadas às animações exibidas.

Na área da animação 3D o projeto “O Labirinto das Emoções”, que teve início durante o curso de Artes Visuais. Originalmente concebida como uma narrativa autoral de caráter pessoal — inspirada por vivências de desilusão amorosa —, a ideia foi inicialmente estruturada em um formato de *artbook*, com conceitos visuais e estudos de personagem para a obra. Com a transição para o curso de **Produção de Multimídia**, a proposta evoluiu de um conjunto de ideias gráficas para uma produção audiovisual completa. Dessa forma, a obra utiliza o gênero da fantasia e a linguagem tridimensional para transmutar sentimentos subjetivos em uma experiência estética palpável.

Já para a produção de Jogos Digitais foi visto que o desenvolvimento de jogos digitais educacionais vem sendo amplamente estudado como uma ferramenta de

aprendizado capaz de estimular o raciocínio lógico, a criatividade e a interação social (PRENSKY, 2001). No caso específico de **Além da Moldura**, buscou-se associar mecânicas de organização e manipulação de objetos — semelhantes às presentes em títulos como *A Little to the Left* — a conteúdos ligados ao universo das artes e museus, aproximando o público infantil desse contexto.

A reunião dos desses quatro projetos reflete uma busca por uma prática artística e acadêmica interdisciplinar. O objetivo central deste trabalho é demonstrar como diferentes linguagens tecnológicas e visuais podem convergir para a valorização da cultura e a inovação no design. Para tanto, o texto a seguir está estruturado de modo a detalhar as fundamentações teóricas, as metodologias e os resultados alcançados em cada uma dessas frentes, proporcionando uma visão mais ampla da produção realizada.

2 DOCUMENTÁRIO: MARACATU NAÇÃO DE OXALÁ — O SOM QUE MUDA VIDAS

2.1 Desenvolvimento

O documentário *Maracatu Nação de Oxalá* foi concebido como uma proposta de intervenção artística e educativa, articulando o fazer audiovisual à valorização das culturas tradicionais. A escolha pela comunidade do Coque se deu pela forte presença do maracatu como elemento de identidade e resistência local. A partir dessa realidade, a narrativa audiovisual foi construída com base em entrevistas com integrantes do grupo cultural, registros de ensaios e apresentações, além de cenas do cotidiano dos participantes.

Primeiramente foi feita a visita de forma mais informal ao local para poder entender mais como era o local e ver as possibilidades para as cenas que seriam feitas. Entretanto, nesta primeira visita já haviam algumas cenas interessantes e o grupo aproveitou para poder gravar algumas cenas e também pegar áudio do maracatu utilizando de um Iphone 11 com a filmagem em 4k.

Após esta primeira visita foi solicitado o equipamento do campus para que fosse feita a captação com maior qualidade de imagem e áudio, pois seriam feitas as entrevistas e também a captação de imagens das pessoas envolvidas no movimento Maracatu Nação de Oxalá. Já a iluminação foi totalmente natural, porém observou-se que para captar melhor seriam necessários softbox. Entretanto, só foi necessário compensar a exposição na edição das últimas entrevistas. A seguir é possível ver algumas imagens das captações.

Figura 1 — Câmera 1: Vista frontal do entrevistado.



Fonte: Equipe Técnica do Documentário (2025)

Figura 2 — Câmera 2: Vista ¾ do candidato.



Fonte: Equipe Técnica do Documentário (2025)

Figura 3 — Ensaio do maracatu captado por iphone



Fonte: Equipe Técnica do Documentário (2025)

Figura 4 — Câmera em plano Plongée para captação de detalhes



Fonte: Equipe Técnica do Documentário (2025)

Figura 5 — Cena do ensaio com detalhe do logotipo do maracatu.



Fonte: Equipe Técnica do Documentário (2025)

Figura 6 — Cena com baixa exposição corrigida em pós-produção.



Fonte: Equipe Técnica do Documentário (2025)

A construção da narrativa buscou uma abordagem sensível e coerente com a temática, respeitando as simbologias, os ritos e a estética do maracatu. A equipe responsável utilizou técnicas de produção audiovisual aprendidas em disciplinas do curso, como enquadramento, escolha de ângulos, composição de cenas e planejamento de roteiro. A trilha sonora foi selecionada de forma a valorizar os elementos sonoros do maracatu, reforçando a identidade e a autenticidade do documentário.

Além da produção do vídeo, o projeto também incluiu a criação da identidade visual do documentário, com logotipo, cartaz e elementos gráficos inspirados nas cores, formas e referências culturais do maracatu. Essa etapa visou comunicar visualmente a proposta do projeto e ampliar seu alcance junto ao público. Para o visual uniu-se o ícone do maracatu que faz alusão ao orixá Oxalá e também algumas texturas e desenhos dos instrumentos usados pelo grupo. O projeto visual pode ser visto a seguir.

Figura 7 — Projeto do cartaz do documentário.



Fonte: Equipe Técnica do Documentário (2025)

Figura 8 — Aplicação de uma variação do cartaz como Lamb através de Mockup.



Fonte: Equipe Técnica do Documentário (2025)

Foi feita uma mostra com os documentários da disciplina e todos puderam ver seus documentários passando no teatro do Mercado Eufrásio que fica em Olinda. Após este dia o documentário recebeu avaliações dos professores e seguiu para correções.

2.2 Metodologia

A abordagem metodológica do documentário foi pautada na pesquisa de campo, entrevistas com integrantes do grupo cultural e observação direta das práticas cotidianas da comunidade envolvida. Não houve a confecção de um roteiro prévio para o documentário. O grupo preferiu escutar as vozes de cada integrante, saber cada história que passava por aquele movimento para então definir qual seria o melhor caminho para o documentário.

Foram utilizados recursos técnicos como planejamento de cenas, definição de ângulos de câmera e escolha de trilha sonora, visando uma narrativa visual coerente e sensível à temática abordada. Toda esta construção se deu pela observação prévia do local e também pela disposição de seus integrantes no dia oficial de gravação. As escolhas dos ângulos de câmera foram pautadas na escolha de evidenciar a simplicidade e maestria do lugar, seus instrumentos e das pessoas.

A construção da identidade visual do projeto incluiu o desenvolvimento de logotipo, cartaz e demais elementos gráficos que dialogam com a estética e a simbologia do maracatu. Uma das integrantes faz parte do maracatú, o que facilitou a escolha de cores, imagens e até mesmo a tipografia escolhida. Para evidenciar ainda mais a brasilidade foi escolhida a fonte “Brasilêro” que é uma fonte vernacular.

2.3 Descrição da Experiência

Durante o processo de produção do documentário, os estudantes vivenciaram uma série de etapas práticas que envolveram desde a pesquisa inicial até a finalização da obra. A experiência permitiu o contato direto com os saberes da comunidade e revelou a potência do maracatu como instrumento de formação cidadã.

A convivência com os integrantes do grupo cultural possibilitou a compreensão do maracatu não apenas como performance artística, mas como um modo de vida. O engajamento das crianças nas atividades musicais e a importância do coletivo na manutenção da tradição foram aspectos centrais observados ao longo da gravação.

Entre os principais desafios enfrentados, destacam-se as limitações técnicas e logísticas, como equipamentos e locomoção. Contudo, o envolvimento e o acolhimento da comunidade facilitaram a superação dessas barreiras e enriqueceram o processo de aprendizagem.

O projeto também proporcionou aos alunos o desenvolvimento de competências técnicas e humanas, promovendo uma formação mais crítica, sensível e conectada às realidades sociais. A experiência se configurou como uma prática interdisciplinar, articulando saberes de diversas áreas do conhecimento.

3. DESIGN DIGITAL: ANIMORAMA

3.1 Desenvolvimento

O projeto Animorama foi concebido como uma solução criativa e acessível para engajar o público do Animage de maneira mais ativa e interativa. A ideia central foi integrar elementos da cultura dos fliperamas retrô ao universo da animação contemporânea, resultando em uma interface visual inspirada na pixel art e uma mecânica de jogo baseada em quiz, que favorece a memorização e a discussão sobre os conteúdos apresentados nas sessões do festival.

Cada sessão de exibição seria seguida pela oportunidade de o usuário interagir com o aplicativo, respondendo a perguntas específicas sobre as animações assistidas. A mecânica gamificada previa um sistema de pontuação cumulativa, incentivando a participação recorrente dos usuários ao longo do festival. A identificação dos usuários seria realizada por meio de QR Codes impressos em moedas físicas distribuídas no evento, cada uma vinculada a um perfil aleatório e único, garantindo tanto o anonimato quanto a rastreabilidade dos dados de engajamento.

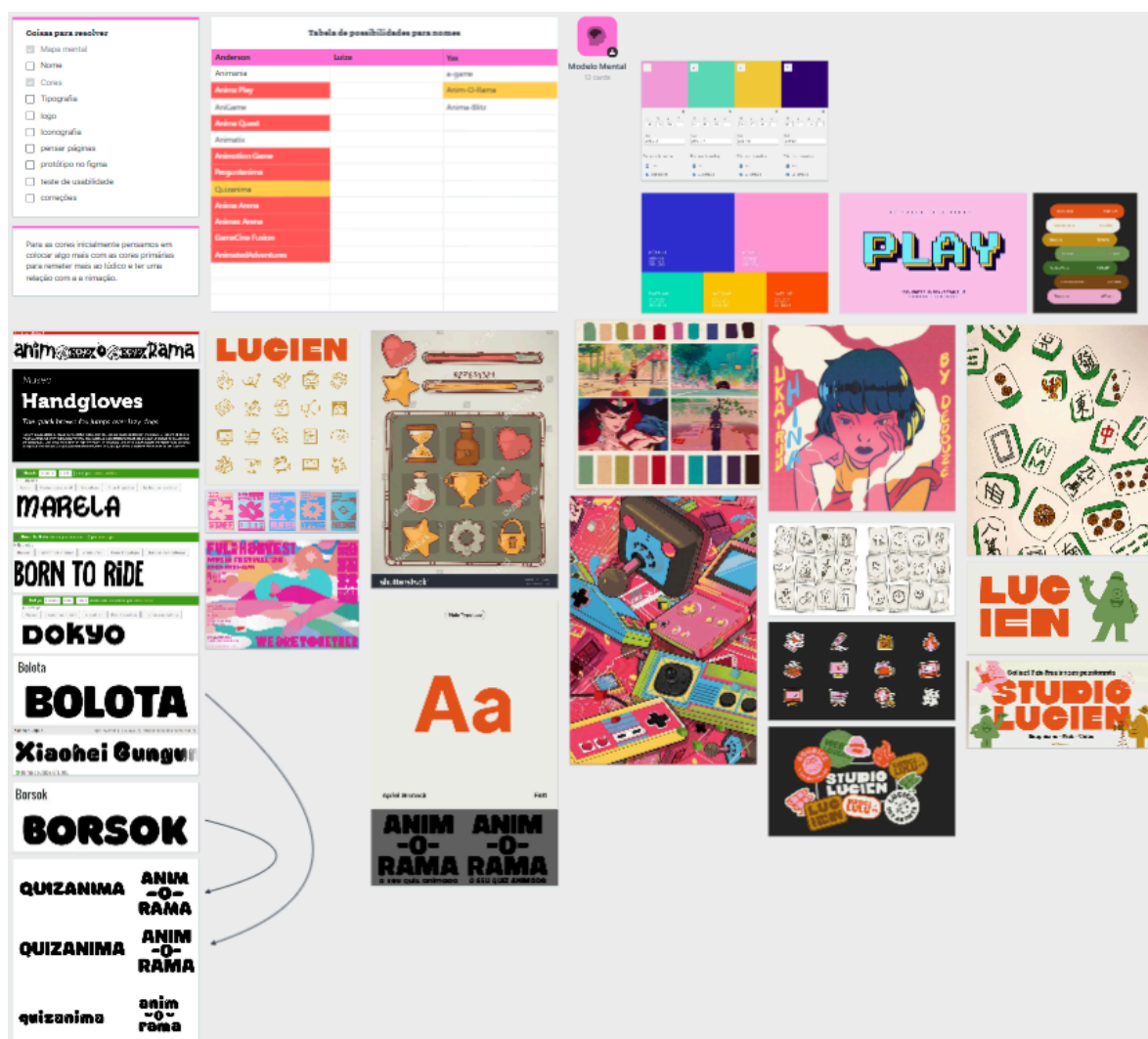
Durante a fase de desenvolvimento, buscaram-se referências teóricas e práticas no campo do design de interação, da gamificação e da mediação cultural digital. A proposta não pôde ser implementada em sua totalidade por limitações curriculares relacionadas à ausência da disciplina de Programação Mobile, mas resultou em um protótipo funcional desenvolvido na plataforma Figma.

3.2 Metodologia

A metodologia adotada para o desenvolvimento do projeto Animorama foi de natureza aplicada, com abordagem qualitativa e caráter exploratório. Inicialmente, realizou-se uma pesquisa documental e observacional sobre a dinâmica do Animage e seu público-alvo, a fim de compreender os desafios e oportunidades de inserir uma proposta digital interativa no contexto do festival. Por meio de análise de perfis do instagram, site do evento e fotos divulgadas foi verificado que o público tem entre 20 e 35 anos de idade entre homens e mulheres, mas todos consomem da animação e da arte em diversos níveis.

Posteriormente, foram conduzidas etapas de **design centrado no usuário**, com foco em prototipagem rápida e testes iterativos. Foi feito um moodboard (figura 1) com as ideias que faziam sentido para o grupo e a partir deste documento iniciou-se a fase de design e prototipagem.

Figura 9 — Captura de tela com moodboard inicial feito na plataforma milanote.



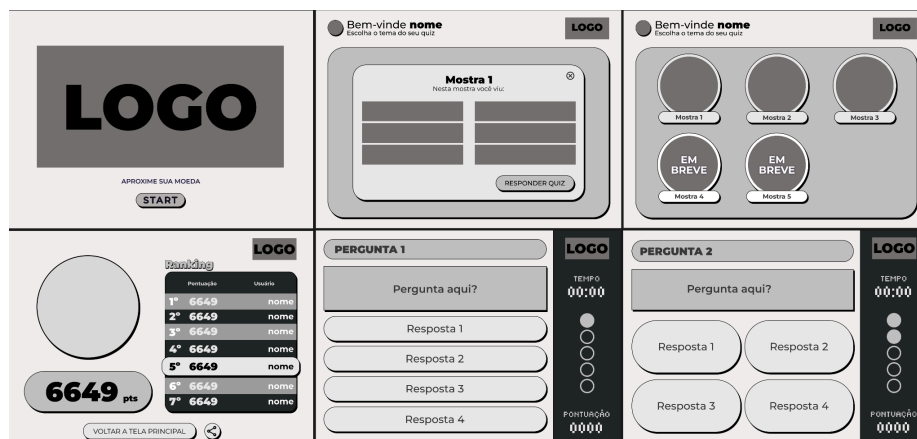
Fonte: Equipe Técnica do Projeto de Design Digital (2025)

A plataforma **Figma** foi utilizada para a criação do protótipo funcional, permitindo a simulação da navegação, da identidade visual e das interações

previstas. Além disso, foi planejada a elaboração de um banco de perguntas para o quiz, baseado nas sinopses e nos materiais fornecidos pelos realizadores das animações selecionadas para o festival.

Para início foi feito um protótipo de baixa fidelidade assim como indicado nas aulas teóricas. A seguir é possível ver as perguntas e também um pouco da interface do projeto em baixa fidelidade.

Figura 10 — Capturas de telas do protótipo de baixa fidelidade feito no figma.

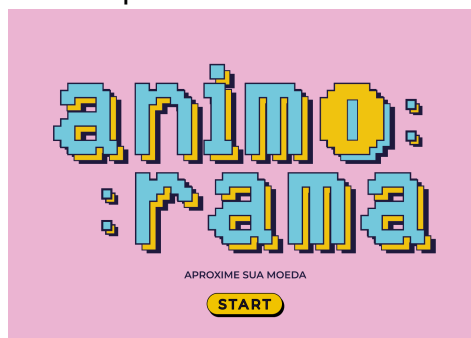


Fonte: Equipe Técnica do Projeto de Design Digital (2025)

Após a prototipagem de baixa fidelidade foi definida a paleta de cores e o logo do jogo, bem como o nome. O título “Animorama” veio com a junção das palavras animação e fliperama, para dar a ideia de ludicidade e também juntar com o festival de animação. Com todos os detalhes decididos, partiu-se para fazer o protótipo final. Como ainda não havia a possibilidade pegar perguntas reais com os filmes do Animage que estava próximo foram feitas perguntas utilizando animações já existentes.

O protótipo de baixa fidelidade foi analisado e foram sugeridas alterações. Entre as perguntas foram colocadas respostas ao usuário para que o mesmo saiba quando acertou ou errou as respostas. Também foi adicionada uma contagem regressiva para o jogo e uma tela pré resultados, o que auxilia no preparo do usuário para receber sua pontuação. Nas imagens seguintes é possível ver um pouco do que foi aplicado e também um pouco da lógica por trás da programação feita no figma.

Figura 11 — Captura de tela: Tela Inicial do jogo.



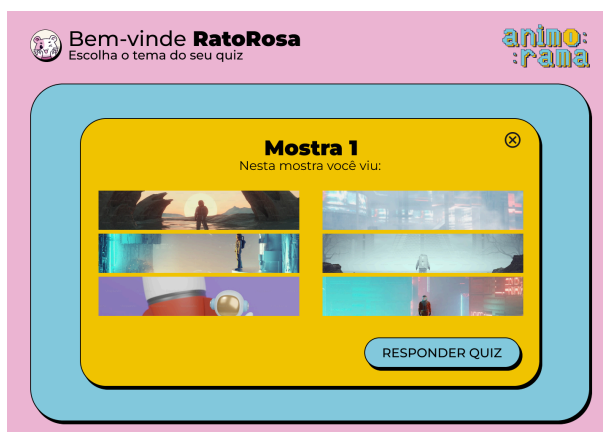
Fonte: Equipe Técnica do Projeto de Design Digital (2025)

Figura 12 — Captura de tela: Tela de boas vindas com escolha das amostras.



Fonte: Equipe Técnica do Projeto de Design Digital (2025)

Figura 13 — Captura de tela: Tela da mostra 1 com cenas das animações.



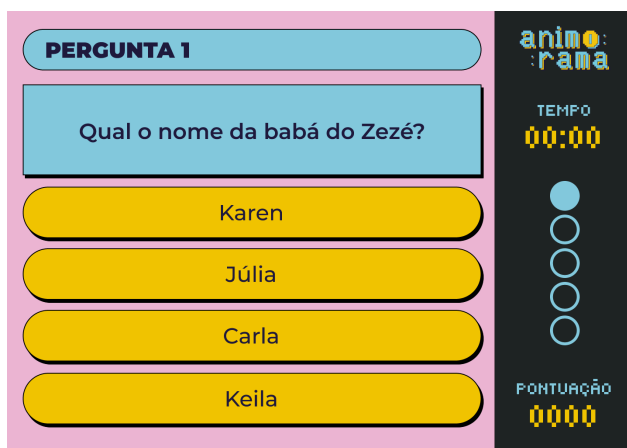
Fonte: Equipe Técnica do Projeto de Design Digital (2025)

Figura 14 — Captura de tela: Contagem regressiva antes do quiz.



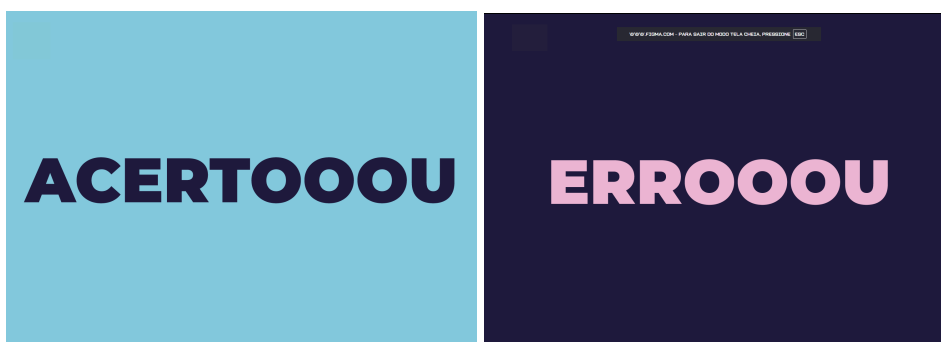
Fonte: Equipe Técnica do Projeto de Design Digital (2025)

Figura 15 — Captura de tela: Tela de pergunta com alternativas, tempo e pontuação



Fonte: Equipe Técnica do Projeto de Design Digital (2025)

Figuras 16 e 17 — Captura de tela: Resposta imediata ao usuário.



Fonte: Equipe Técnica do Projeto de Design Digital (2025)

Figura 18 — Captura de tela: Tela de espera para cálculo da pontuação.



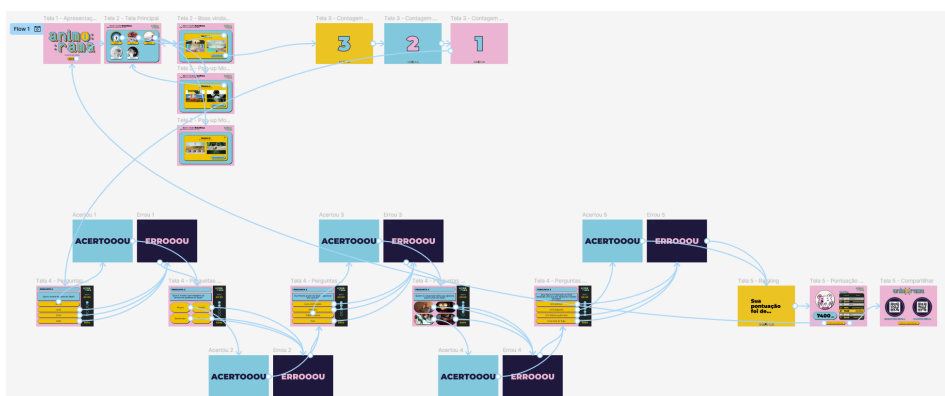
Fonte: Equipe Técnica do Projeto de Design Digital (2025)

Figura 19 — Captura de tela: Tela de resultados.



Fonte: Equipe Técnica do Projeto de Design Digital (2025)

Figura 20 — Captura de tela: Linha de prototipagem feita no software figma.



Fonte: Equipe Técnica do Projeto de Design Digital (2025)

A metodologia apoiou-se também em análises comparativas com outros aplicativos culturais gamificados, buscando identificar boas práticas e tendências no setor.

3.3 Descrição da Experiência

A experiência desenvolvida pelo projeto Animorama foi estruturada em três pilares: **acesso à programação do evento**, **interatividade** e **ludicidade**.

Para o acesso à programação do evento a ideia foi apresentar o programa à organização do evento para poder ter acesso prévio a distribuição de filmes do evento. Na interatividade seria impulsionar o público a estar realmente atento aos detalhes das animações e também ter a possibilidade de interagir com outras pessoas que assistiram aos filmes e ver sua pontuação. A ludicidade foi trazida por conta de ser ofertado como um jogo e também em sua estética iniciando por um QR code entregue no formato de uma ficha antiga.

O usuário, ao receber esta moeda física com QR Code durante o evento, poderia escaneá-la para acessar seu perfil no aplicativo. A partir disso, teria acesso

à programação completa do festival, com destaques, filtros por categoria e horários de exibição.

Após assistir a uma sessão de animações, o usuário era convidado a participar de um quiz com perguntas relacionadas aos curtas ou longas exibidos. As perguntas buscavam verificar o nível de atenção e compreensão do conteúdo, promovendo o aprendizado por meio do jogo. A cada resposta correta, pontos eram acumulados em seu perfil.

A estética do aplicativo seguiu a proposta visual dos fliperamas retrô, utilizando paletas de cores vibrantes, tipografias pixeladas e elementos gráficos que remetem aos jogos clássicos da década de 1980. Isso reforçou o caráter lúdico da proposta e criou um vínculo emocional com o público, sobretudo com os participantes mais jovens ou familiarizados com esse universo visual.

4. ANIMAÇÃO 3D: O LABIRINTO DAS EMOÇÕES

4.1 Desenvolvimento

A animação "O Labirinto das Emoções" parte de uma narrativa introspectiva, transposta para o universo da fantasia, onde o labirinto funciona como metáfora visual das emoções humanas. O percurso do protagonista dentro desse espaço representa o enfrentamento de sentimentos contraditórios advindos de uma experiência de perda afetiva.

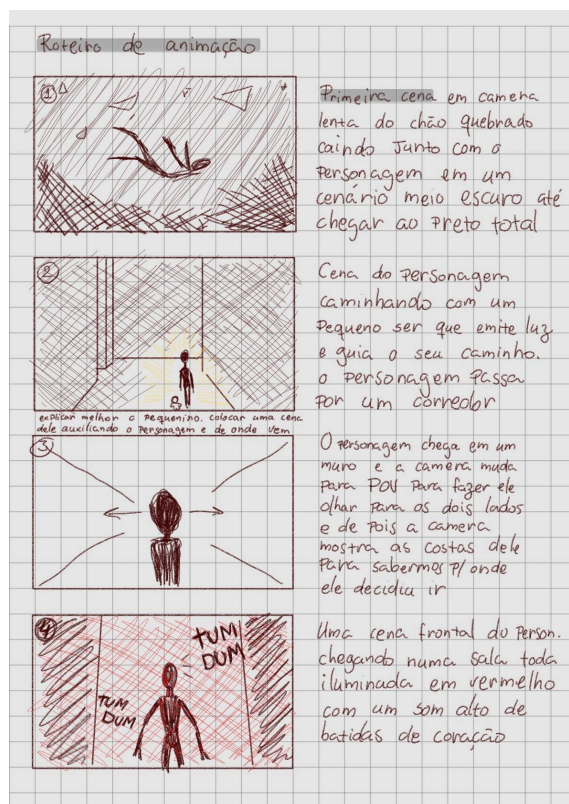
O projeto teve início com a modelagem do personagem principal, enfrentando dificuldades no processo de *rigging*, as quais foram gradualmente superadas com a aplicação de técnicas aprendidas em disciplinas anteriores. A construção do cenário, fundamental para ambientar a narrativa, foi realizada na disciplina de modelagem de cenários, sendo o labirinto desenvolvido de maneira a refletir os estados emocionais do personagem.

A etapa mais desafiadora foi a animação em si, exigindo precisão técnica, domínio das ferramentas digitais e organização temporal rigorosa. Utilizou-se o *software* Blender para todas as etapas da modelagem, animação e renderização. A edição final da obra, incluindo trilha sonora, efeitos audiovisuais e *design* gráfico, foi realizada no aplicativo CapCut.

4.2 Metodologia

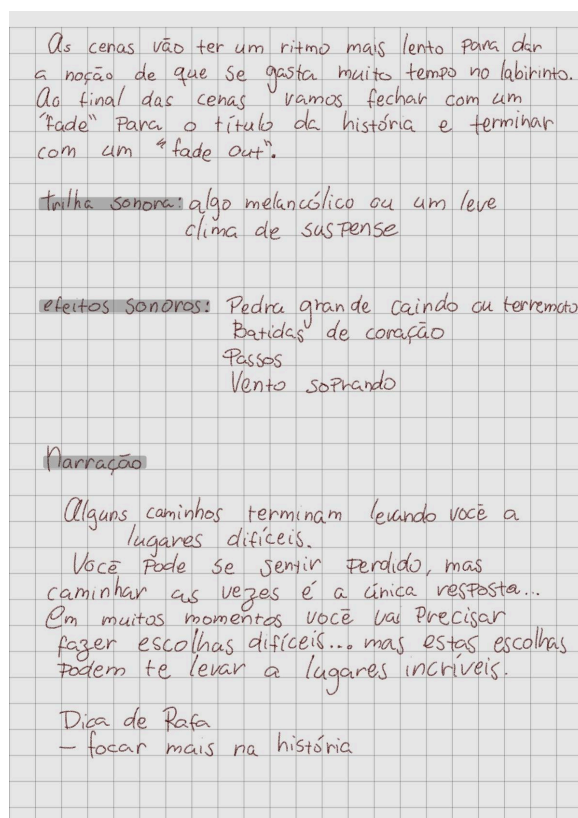
Mesmo com a história já pronta, foi necessário fazer o planejamento de como seria a animação em questão. Sendo assim, o trabalho foi iniciado com a confecção do Storyboard utilizando o aplicativo "Notes" em um Samsung Galaxy Tab 6 Lite. Os pensamentos e artes do storyboard podem ser vistos nas imagens a seguir.

Figura 21 — Captura de tela: Idéia inicial de roteiro.



Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

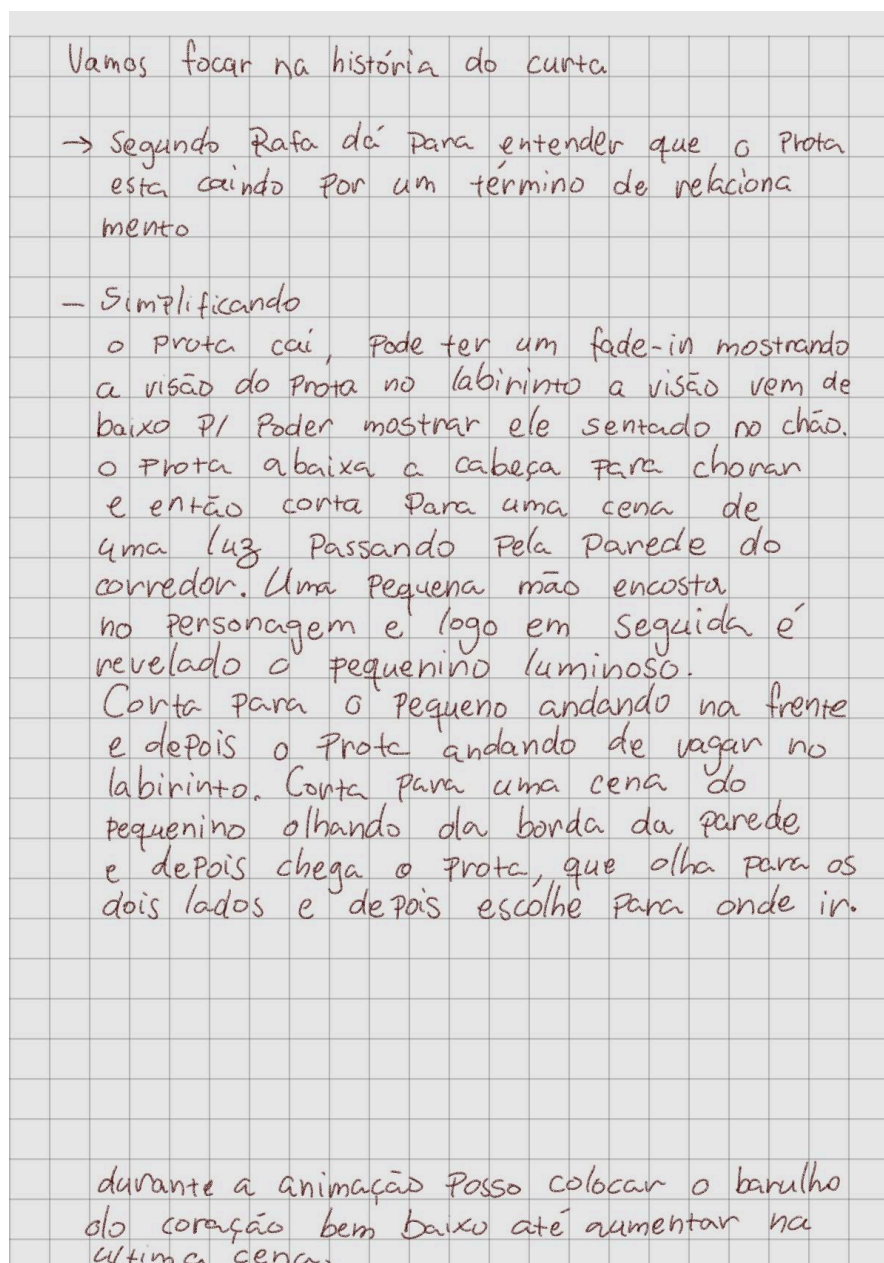
Figura 2 — Captura de tela: Decisões do primeiro storyboard



Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

A primeira ideia precisou ser alterada pois o tempo de animação não seria atingido. Além disso, foi necessário repensar a narração e focar mais na história em si. Com as considerações dos professores a ideia foi alterada aos poucos como nas imagens que seguem.

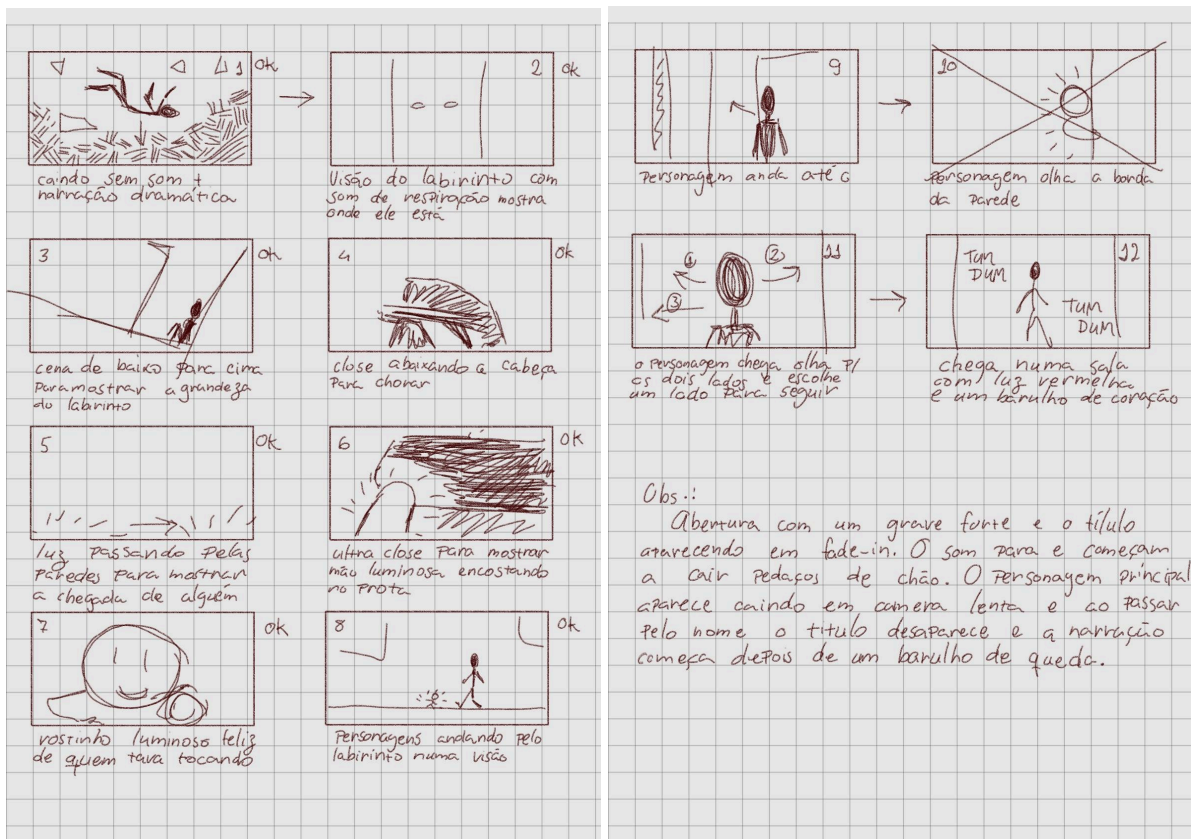
Figura 23 — Captura de tela: Ideias iniciais para storyboard.



Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Com estas considerações foi elaborado um novo storyboard contendo mais cenas e um pouco mais detalhado para que atingisse as especificações do trabalho. Todas as imagens foram pensadas sem uma narração, por isso foi feita apenas uma trilha sonora para acompanhar.

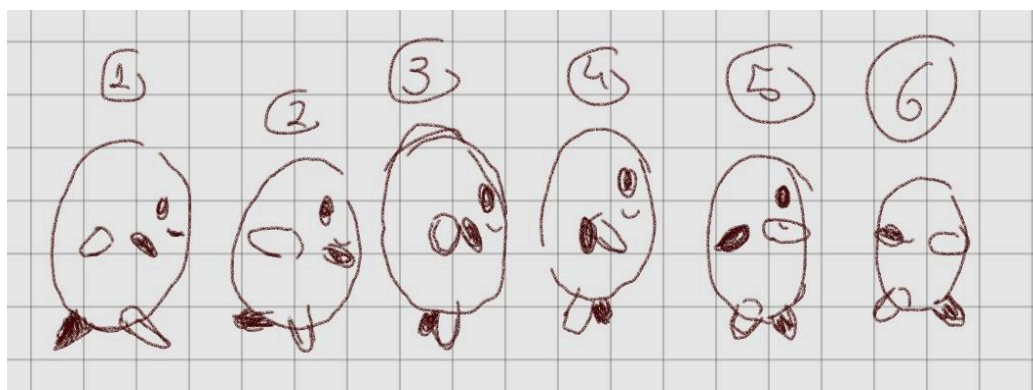
Figuras 24 e 25 — Capturas de tela: Storyboard Final.



Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Para auxiliar na produção da animação de um dos personagens ainda houve um pequeno projeto de “Walk cycle” como pode ser visto na imagem abaixo.

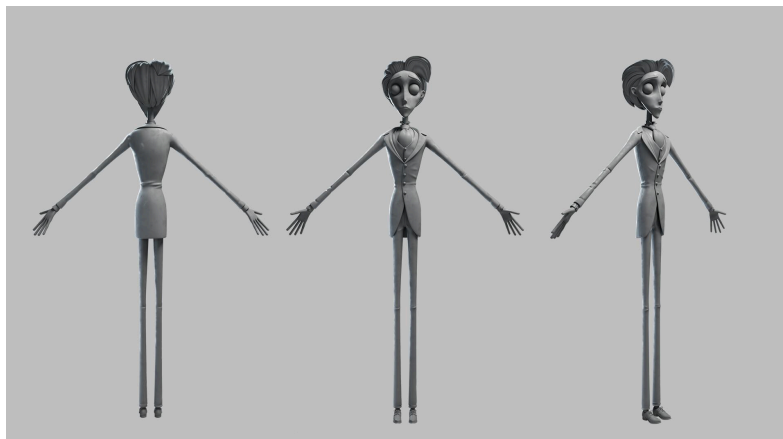
Figura 26 — Captura de tela: Planejamento de “Walk Cycle”.



Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

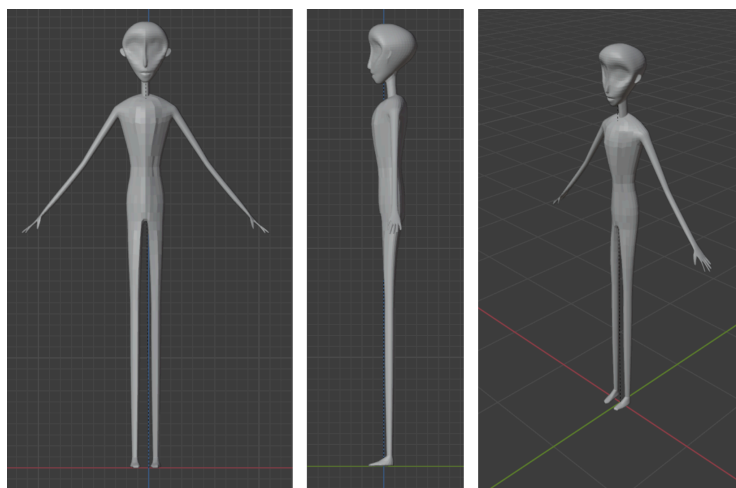
Após todo o processo de pesquisa e desenvolvimento da ideia partiu-se para a modelagem do cenário e personagens. O cenário foi o mais simples, pois como não era necessário um labirinto completo o foco maior foi na iluminação e na textura. Já para o personagem foi necessário encontrar alguma referência que houvesse um corpo próximo do desejado. As imagens a seguir mostram as referências encontradas e também um pouco da modelagem final.

Figura 27 — Captura de tela: Referência para modelagem de personagem.



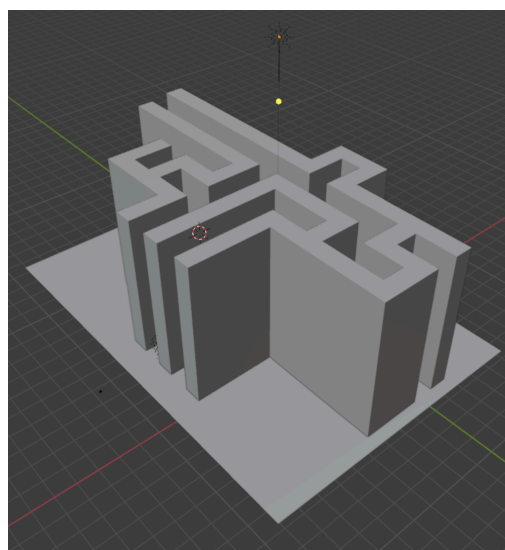
Fonte: Site 80 LV (2024)

Figura 28 — Captura de tela: Personagem principal modelado no software Blender.



Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

Imagem 29 — Captura de tela: Cenário modelado no software Blender.



Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

No processo de renderização foram adicionadas as texturas do labirinto e também foram colocados os pontos de iluminação. Para poder finalizar o vídeo foram posicionadas as câmeras dentro do próprio blender e foram feitas as cenas a seguir.

Figura 30 — Captura de tela: Renderização e iluminação das cenas.

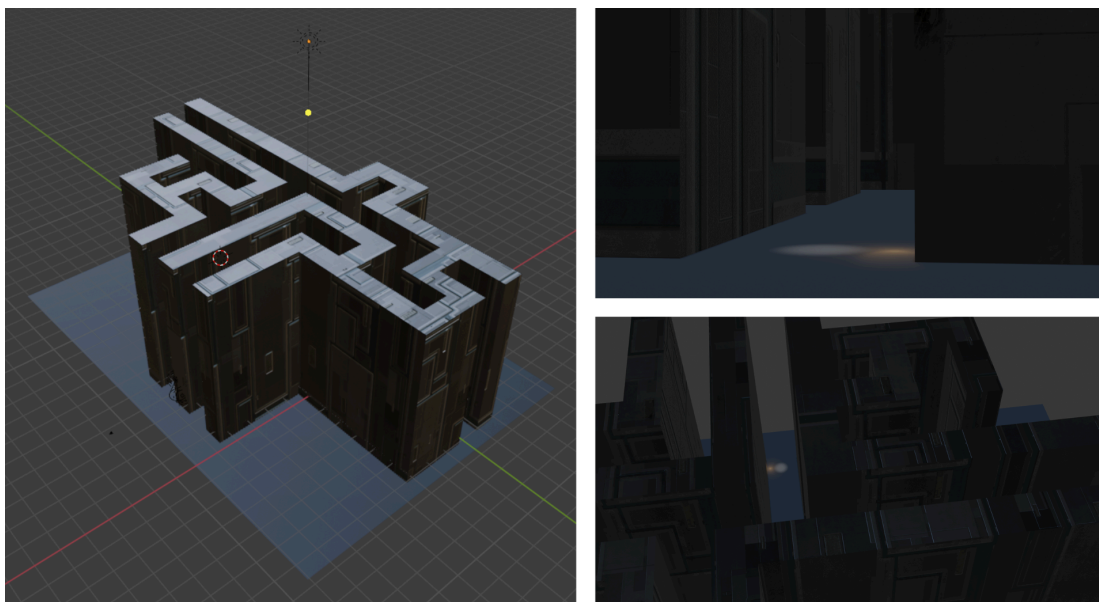


Imagem XX: Renderização e iluminação das cenas

Após a produção de todas as cenas os arquivos foram compilados no editor de imagem Adobe Premiere para poder ser feita a edição e também a adição da música e dos efeitos sonoros. Todos os efeitos e músicas foram retirados da biblioteca de áudio do youtube.

4.3 Descrição da experiência

A realização da animação foi conduzida de forma totalmente individual, desde a concepção inicial até a finalização técnica. A proposta surgiu como uma necessidade de expressão de sentimentos ligados a uma desilusão amorosa, transformando essa experiência em narrativa simbólica.

Durante a modelagem do personagem principal, surgiram obstáculos técnicos relacionados ao *rigging*, principalmente no que diz respeito à deformação adequada da malha e à articulação dos movimentos. Essas dificuldades foram superadas com pesquisa adicional e prática no Blender. A criação do cenário — um labirinto simbólico — permitiu explorar texturas, iluminação e composição espacial, essenciais para criar a atmosfera emocional pretendida.

A fase de animação exigiu maior dedicação, sendo necessário conciliar as limitações de tempo com o alto nível de exigência técnica do projeto. A finalização, realizada no CapCut, permitiu integrar recursos visuais e sonoros de forma acessível e eficiente.

A experiência proporcionou o aprimoramento técnico e artístico, além de servir como um exercício de introspecção e elaboração emocional, convertendo uma experiência subjetiva em uma obra comunicável ao espectador.

5. JOGOS DIGITAIS: ALÉM DA MOLDURA

5.1 Desenvolvimento

5.1.1 Planejamento inicial

O jogo foi pensado como uma experiência de curta duração, com cinco fases, cada uma apresentando uma mecânica específica, mas conectada ao tema central de organização e cuidado com obras de arte.

Usamos como referências visuais os jogos “overcooked” (figura 31) e “A little to the left” (figura 32).

Figura 31 — Cena do Jogo “Overcooked”.



Fonte: Google (2025)

Figura 32 — Cena do jogo “A little to the left”.



Fonte: Google. (2025)

5.1.2 Design

Optou-se por uma estética simples e manual, com texturas aparentes e cores predominantemente terrosas e claras, intercaladas por tons vibrantes. A interface utiliza molduras como elementos visuais de destaque, e as telas de tutorial apresentam molduras flutuando para reforçar o tema. A trilha sonora e efeitos sonoros ainda não foram implementados, mas estão previstos para futuras atualizações.

5.1.2.1 Personagem

O primeiro teste de personagem foi feito de forma despretensiosa e pensando no clichê dos alunos de artes visuais. Sendo assim, foram feitas as imagens mostradas a seguir.

Figura 33 — Captura de tela: Rascunhos dos primeiros testes de personagens.



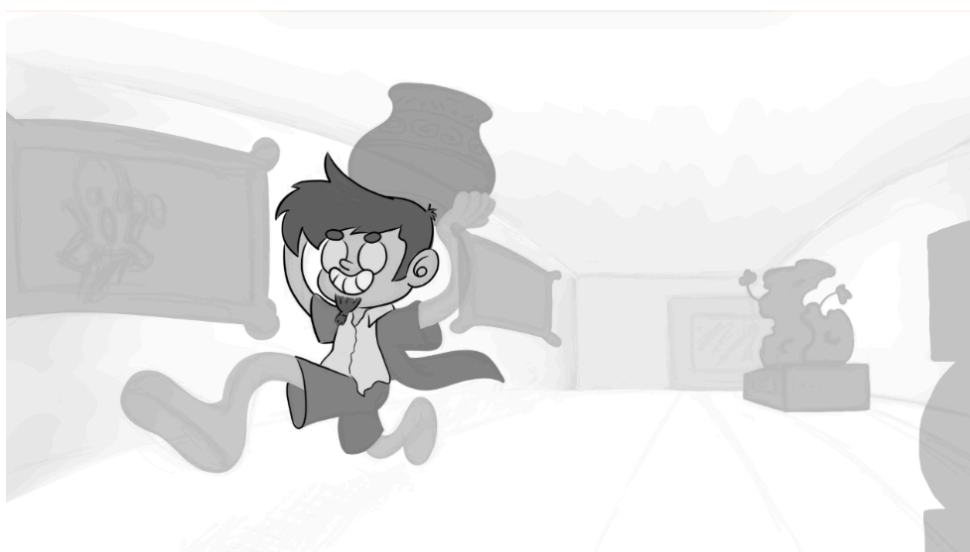
Fonte: Anderson Andrade (2025).

Figura 34 — Testes de personagem utilizando inteligência artificial.



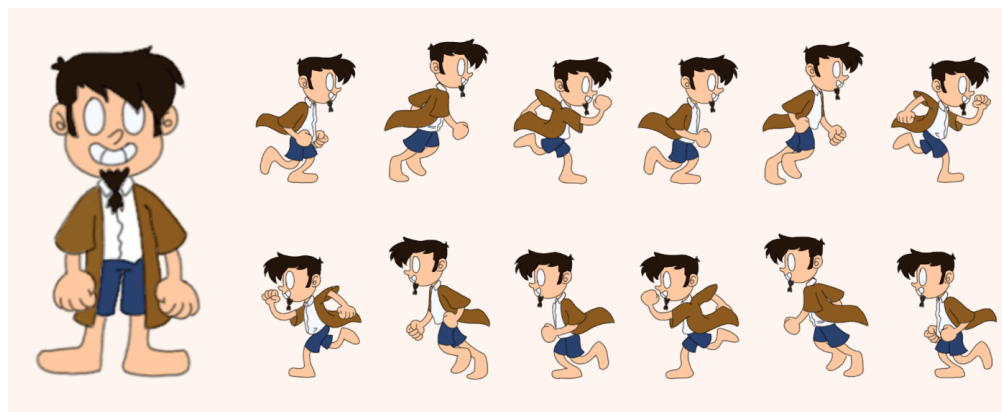
Fonte: ChatGPT.

Figura 35 — Rascunho de splash art do jogo para tela inicial.



Fonte: Anderson Andrade (2025)

Figura 36 — Personagem principal e planejamento de “Walk Cycle”.



Fonte: Anderson Andrade (2025)

5.1.2.2 Interface e Telas

A partir daí foi necessário criar alguns assets e também projetar as interfaces do jogo. A é possível ver alguns assets e algumas telas importantes para o jogo.

Figura 37 — Assets do jogo



Fonte: Anderson Andrade (2025)

Figura 38 — Tela de Informações.



Fonte: Anderson Andrade (2025)

Figura 39 — Tela Inicial do Jogo.



Fonte: Anderson Andrade.

5.1.3 Programação

A implementação no GameMaker envolveu a criação de movimentação para o personagem na primeira fase e mecânicas *drag and drop* nas demais. Foi necessário lidar com limitações de tempo e aprendizado, resultando em um produto funcional, mas com pequenos erros a serem corrigidos.

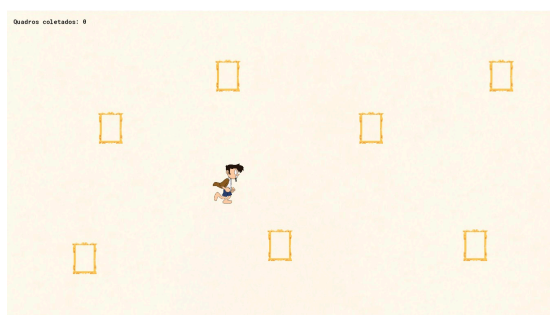
5.1.4 Testes

Os testes foram realizados entre amigos próximos, identificando-se a necessidade de respostas mais claras para as ações do jogador, finalizações mais elaboradas entre fases e ajustes em mecânicas específicas.

5.1.5 Sequência de Fases

1. **Coleta de quadros** – movimentar o personagem pelo cenário e recolher obras.

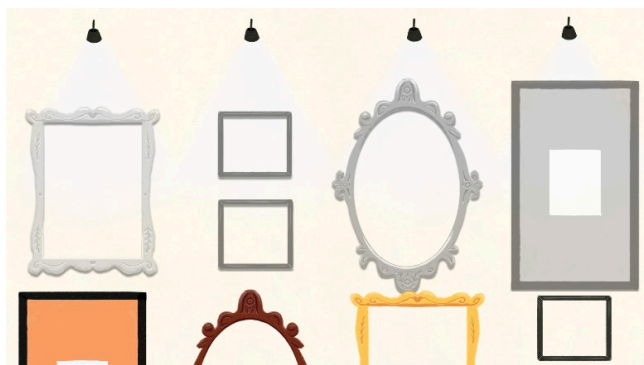
Figura 40 — Primeira fase: Coleta de quadros



Fonte: Autores (2025)

2. Organização de quadros – encaixar obras nas posições corretas.

Figura 41 — Segunda fase: Encaixe dos quadros.



Fonte: Autores.

3. Limpeza de quadro – remover sujeiras usando ferramentas específicas.

Figura 42 — Terceira fase: Restauração.



Fonte: Autores (2025)

4. Organização ficha técnica – Mover os itens para o local certo.

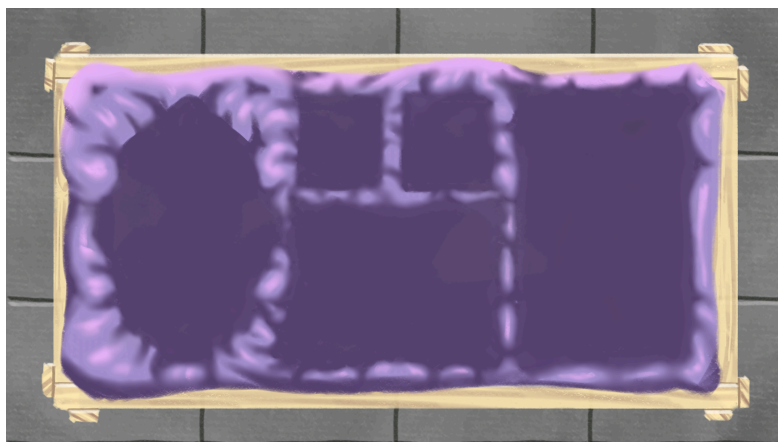
Figura 43 — Quarta fase: Organização de informações.



Fonte: Autores (2025).

5. Organizar o acervo – guardar os quadros no lugar certo da caixa.

Figura 44 — Quinta fase: Guardar quadros para transporte.



Fonte: Autores (2025).

5.2 METODOLOGIA

O projeto foi conduzido em etapas, iniciando-se com o levantamento de ideias e definição do gênero, seguido pela escolha da plataforma e da ferramenta de desenvolvimento. Apesar de inicialmente considerar o uso de Unity ou Godot, a equipe optou pelo GameMaker devido à sua interface mais intuitiva e maior disponibilidade de tutoriais online.

A metodologia utilizada foi de prototipagem incremental, permitindo testar e ajustar mecânicas à medida que eram desenvolvidas. O público-alvo foi definido como crianças de 4 a 10 anos que apreciam temas relacionados à arte.

5.3 DESCRIÇÃO DA EXPERIÊNCIA

O jogo foi concluído com cinco fases funcionais, design coerente e mecânicas básicas implementadas. Apesar das limitações, o objetivo inicial foi atingido. O feedback recebido destacou a qualidade das artes e animações, especialmente na primeira fase, bem como o potencial de aprimoramento do projeto.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A trajetória percorrida através destes quatro projetos — a animação **O Labirinto das Emoções**, o documentário **Maracatu Nação de Oxalá**, o protótipo **Animorama** e o desenvolvimento de **Além da Moldura** — representou uma etapa fundamental de amadurecimento técnico e artístico. Embora cada trabalho parta de suportes e linguagens diferentes, todos convergem na exploração do potencial expressivo das ferramentas digitais e no compromisso com a comunicação sensível, seja ela voltada para o campo subjetivo ou para o impacto social.

No âmbito da produção individual, o desenvolvimento das animações e jogos evidenciou a importância do domínio técnico prévio e do planejamento rigoroso. Mesmo diante de limitações — como o tempo de execução, a ausência de disciplinas específicas de programação ou a necessidade de refinamentos sonoros e técnicos em pós-produção —, os resultados obtidos validaram as propostas conceituais. Essas experiências permitiram não apenas o aprofundamento em ferramentas como Blender e Figma, mas também uma reflexão crítica sobre como a interatividade e a estética podem mediar a experiência do público.

Por outro lado, a experiência com o documentário no Coque expandiu o olhar para além das telas, reforçando o papel social da universidade e a arte como ferramenta de resistência e registro histórico. A articulação entre teoria e prática mostrou que o fazer artístico ganha novas camadas de significado quando se propõe a dialogar com comunidades e a valorizar a cultura popular, servindo como um instrumento de empoderamento e troca de saberes.

Como perspectiva para o futuro, fica evidente o desejo de continuidade e refinamento de cada obra. A necessidade de ajustes técnicos, como o tratamento de áudio no documentário ou a implementação funcional dos protótipos de design e jogos, não diminui o valor das produções, mas aponta para um caminho de maturação contínua. Em última análise, este conjunto de projetos reafirma que a formação em Produção de Multimídia é um processo constante de experimentação, onde a técnica se coloca a serviço de uma visão de mundo comprometida com a transformação pessoal e o impacto coletivo.

7. REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 6023**: informação e documentação: referências: elaboração. Rio de Janeiro: ABNT, 2018.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 6024**: informação e documentação: numeração progressiva das seções de um documento escrito: elaboração. Rio de Janeiro: ABNT, 2012.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 6027**: informação e documentação: sumário: apresentação. Rio de Janeiro: ABNT, 2012.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 6028**: informação e documentação: resumo, resenha e revisão: apresentação. Rio de Janeiro: ABNT, 2021.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 10520**: informação e documentação: citações em documentos: apresentação. Rio de Janeiro: ABNT, 2023.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 10719**: informação e documentação: relatório técnico e/ou científico: apresentação. Rio de Janeiro: ABNT, 2015.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 14724**: informação e documentação: trabalhos acadêmicos: apresentação. Rio de Janeiro: ABNT, 2011.

ARAÚJO, Inês. **Gamification: metodologia para envolver e motivar alunos no processo de aprendizagem**. 2016. Tese (Doutorado) – Universidade de Salamanca, Espanha, 2016.

BARBOSA, Anna Beatriz; SALLES, Cecilia Almeida; LA ROSA, Jorge. **Metodologia da pesquisa em arte**. [S. l.: s. n.], ano.

BARBOSA, Ana Mae; LEJEUNE, Philippe. **Narrativa pessoal e autobiografia na arte**. [S. l.: s. n.], ano.

BENDAZZI, Giannalberto. **Animation: a world history**. Boca Raton: CRC Press, 2016. 3 v.

CÓDIGO de catalogação anglo-americano. 2. ed. São Paulo: FEBAB, 1985.

GEE, J. P. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

IBGE. **Normas de apresentação tabular**. 3. ed. Rio de Janeiro: IBGE, 1993.

PEREIRA, Pedro Jardel Fonseca. A mediação cultural através das mídias digitais: o papel do intelectual mediador na produção e compartilhamento de conteúdos na Internet. **Revista Faces de Clio**, Juiz de Fora, v. 8, p. 92-111, 2022.

PRENSKY, M. **Digital game-based learning**. New York: McGraw-Hill, 2001.

SOARES, Sérgio J. P. **Documentário e roteiro de cinema: da pré-produção à pós produção**. Campinas: [s. n.], 2007.

SODRÉ, Muniz. **Claros e escuros: identidade, povo e mídia no Brasil**. Petrópolis: Vozes, 1999. p. 264-293.

WELLS, Paul. **Understanding animation**. London: Routledge, 1998.