



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, Appoio, O Pirotecnico Zacarias e Carne Moída**

Mylena Tertuliano Paulino da Silva
Swanne Almeida

Olinda
2026

Equipe técnica:

Projeto 1 - Vida do Manguezal

Mylena Tertuliano Paulino da Silva

João Victor Alves da Silva

Luan Bezerra Gama Pereira

Matheus Rosendo Ferreira

Projeto 2 - Appoio

Mylena Tertuliano Paulino da Silva

Ingrid Laisa Lima da Silva

Projeto 3 - O Pirotécnico Zacarias

Mylena Tertuliano Paulino da Silva

Ivson José da Silva

Projeto 4 - Carne Moída

Mylena Tertuliano Paulino da Silva



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 tem como finalidade descrever e analisar os projetos desenvolvidos ao longo do curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia do IFPE – *Campus Olinda*, com ênfase nos projetos integradores realizados em diferentes áreas da formação. A metodologia adotada baseia-se em uma abordagem descritiva e reflexiva, apresentando os processos criativos, técnicos e conceituais envolvidos em cada projeto. Inicialmente, no eixo de Audiovisual, foi desenvolvido o documentário *Vida do Manguezal*, que retrata a rotina de um pescador e discute os impactos ambientais no ecossistema local, evidenciando questões socioambientais. No campo do Design Digital, destaca-se o projeto *Appio*, voltado ao desenvolvimento de uma interface digital com foco no suporte à saúde mental, priorizando usabilidade e acessibilidade para facilitar o agendamento e gerenciamento de atendimentos psicológicos. Em Animação, o projeto *O Pirotécnico Zacarias* consistiu na adaptação do conto de Murilo Rubião para o formato de curta-metragem animado, explorando aspectos de narrativa, modelagem tridimensional e linguagem visual. Por fim, no eixo de Jogos Digitais, foi desenvolvido o jogo *Carne Moída*, utilizando a plataforma Unity, com foco em mecânicas de ação e narrativa, além de uma estética inspirada em jogos independentes, enfatizando emoções como tensão e imersão. Os resultados evidenciam o desenvolvimento de competências técnicas e criativas, bem como a integração entre diferentes áreas da multimídia. Conclui-se que os projetos contribuíram significativamente para a formação profissional, permitindo a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos ao longo do curso.

Palavras-chave: Produção Multimídia; Audiovisual; Design Digital; Animação; Jogos Digitais.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO
2. VIDA DO MANGUEZAL
 - 2.1. Desenvolvimento
 - 2.2. Metodologia
 - 2.3. Análise dos Resultados e Descrição da Experiência
 - 2.4. Considerações Finais
3. APPOIO
 - 3.1. Desenvolvimento
 - 3.2. Metodologia
 - 3.2.1. Descoberta
 - 3.2.2. Definição
 - 3.2.3. Desenvolvimento e Entrega
 - 3.2.4. Prototipação
 - 3.2.5. Resultados
 - 3.3. Análise de Resultados e Descrição de Experiência
 - 3.4. Considerações Finais
4. O PIROTÉCNICO ZACARIAS
 - 4.1. Desenvolvimento
 - 4.2. Metodologia
 - 4.2.1. Roteirização
 - 4.2.2. *Storyboard*
 - 4.2.3. Direção de Arte e Estética
 - 4.2.4. Modelagem 3D e Personagens
 - 4.2.5. Cenários e Ambientação
 - 4.2.6. Animação e Pós-produção
 - 4.2.7. Design Sonoro
 - 4.3. Análise dos resultados e descrição da experiência
 - 4.4. Considerações Finais
5. CARNE MOÍDA
 - 5.1. Desenvolvimento
 - 5.2. Metodologia
 - 5.2.1. Construção do conceito
 - 5.2.2. Pesquisa e análise de referências
 - 5.2.3. Desenvolvimento Técnico e Produção
 - 5.2.4. Design Visual, Sonoro e Interface

5.2.5. Construção do Universo e *Gameplay*

5.2.6. Análise dos Resultados e Experiência

5.3. Considerações Finais

6. CONCLUSÃO

REFERÊNCIAS

ANEXO A

1. INTRODUÇÃO

O curso de Produção Multimídia do Instituto Federal de Pernambuco, Campus Olinda, apresenta uma grade curricular estruturada em cinco períodos, sendo os quatro últimos dedicados ao desenvolvimento de projetos integradores que simulam demandas reais do mercado e da experimentação artística. Neste contexto, o presente relatório expõe a produção acadêmica da autora, organizada cronologicamente conforme as competências adquiridas.

O primeiro projeto integrador, na área de Audiovisual, resultou no documentário Vida do Manguezal. O trabalho buscou exercitar a pré-produção, captação de imagem/áudio e edição, utilizando a narrativa de um pescador pernambucano para discutir a degradação dos estuários. No segundo semestre, voltado ao Design Digital, foi desenvolvido o projeto apoio, focado em *User Experience (UX)* e *User Interface (UI)*, com a criação de um protótipo funcional de aplicativo voltado para a solução de problemas de [completar com o tema do apoio].

No terceiro período, o foco voltou-se para a Animação, onde foi produzido o curta-metragem O Pirotécnico Zacarias. O desafio consistiu na transposição da linguagem literária de Murilo Rubião para a animação, envolvendo a criação de *storyboards*, *character design* e animação de cenas. Por fim, o ciclo encerrou-se com o projeto de Jogos Digitais, intitulado Carne Moída, um jogo desenvolvido em ambiente 3D/2D utilizando o motor Unity, focando em lógica de programação, narrativa interativa e design de níveis. A seguir, serão apresentados os detalhes técnicos, metodológicos e as análises de cada uma dessas experiências formativas.

2. VIDA DO MANGUEZAL

2.1. Desenvolvimento

O documentário Vida do Manguezal emergiu da urgência em documentar o colapso ambiental e socioeconômico nos estuários pernambucanos. A produção estruturou-se em torno do declínio populacional dos caranguejos, fenômeno que impacta diretamente a subsistência de comunidades tradicionais e o equilíbrio biológico da região, como evidenciado em estudos socioeconômicos sobre catadores de caranguejo (BARBOZA *et. al.*, 2008).

O processo de construção fundamentou-se em três pilares:

a) Investigação Empírica e Científica: Busca pelo equilíbrio entre o saber popular e o acadêmico, permitindo uma visão sistêmica do ecossistema.

b) Identidade Narrativa: Abordagem que posiciona o pescador como vítima da degradação, e não como agente causador, evitando processos de culpabilização.

c) Construção Visual: Planejada para alternar entre os estilos expositivo e reflexivo, conectando depoimentos a cenas contemplativas do mangue. Além do audiovisual, foi desenvolvido material gráfico de apoio para divulgação.

2.2. Metodologia

A metodologia baseou-se em uma produção documental sequencial, integrada pelas seguintes etapas:

a) Levantamento Bibliográfico: Pesquisa de artigos científicos e análise de dados ambientais de Pernambuco.

b) Pré-produção e Estruturação: Elaboração de resumo executivo, sinopse e argumento, além da definição de entrevistados e do cronograma, bem como o planejamento da linguagem visual e sonora, incluindo roteiro e *storyboard* (ver Figura 1).

Figura 1- Storyboard



Fonte: Autores (2023)

- c) **Imersão e pesquisa de campo:** Realização de visitas técnicas e reconhecimento de cenário (Figura 2), juntamente com a captação de depoimentos e registros da fauna local (Figura 3).
- d) **Captação Audiovisual:** Utilização de técnica mista (smartphones e equipamentos institucionais do IFPE).
- e) **Pós-produção e Finalização:** Edição, tratamento de áudio, correção de cor, inserção de trilha e legendagem.

Figura 2 - Reconhecimento de cenário e imersão no ecossistema de manguezal.



Fonte: Autores (2023)

Figura 3 - Registro da fauna local e interação durante a captação de depósitos.



Fonte: Autores (2023)

2.3. **Análise dos Resultados e Descrição da Experiência**

A produção evidenciou a desconexão entre a relevância biológica do manguezal e o suporte oferecido às comunidades ribeirinhas, confirmando a tese de que a degradação estuarina gera impactos severos e potencialmente irreversíveis. Do ponto de vista estético, a captação realizada no ambiente de trabalho dos

pescadores contribuiu diretamente para a autenticidade do documentário, ampliando o impacto emocional da narrativa ao aproximar o espectador da realidade retratada.

Como limitação do processo, destaca-se a dificuldade de acesso a determinadas localidades, o que restringiu o volume de material bruto disponível e exigiu um esforço adicional na etapa de edição, especialmente para assegurar a coesão narrativa e a fluidez do conteúdo final. Nesse contexto, a atuação concentrou-se majoritariamente na pós-produção, utilizando o ecossistema Adobe como suporte técnico para garantir a qualidade do material. A edição de áudio e vídeo envolveu a organização da decupagem, realização de cortes e definição do ritmo narrativo por meio do Adobe Premiere Pro. Além disso, foi aplicada correção de cor com foco na padronização estética e no equilíbrio de iluminação, buscando reforçar a atmosfera orgânica característica do manguezal (ver Figura 4 e 5).

Figura 4 - Comparativo do processo de correção de cor (*color grading*) em cena de paisagem.



Fonte: Autores (2023)

Figura 5 - Aplicação de tratamento de cor em cena externa com personagens e embarcação



Fonte: Autores (2023)

Também foi realizada a criação e sincronização de legendas, com o objetivo de ampliar a acessibilidade do conteúdo e garantir maior clareza na compreensão dos depoimentos apresentados, contribuindo para a melhor interpretação do público (Figura 5). A trilha sonora do documentário contou com a seleção da faixa “Untitled

No. 1”, de Matthew Mullane, disponibilizada na plataforma Free Music Archive, sendo incorporada ao material com a finalidade de intensificar a imersão emocional do espectador e reforçar a atmosfera narrativa.

Figura 6: Exemplo de criação e sincronização de legendas para acessibilidade



Fonte: Autores (2023)

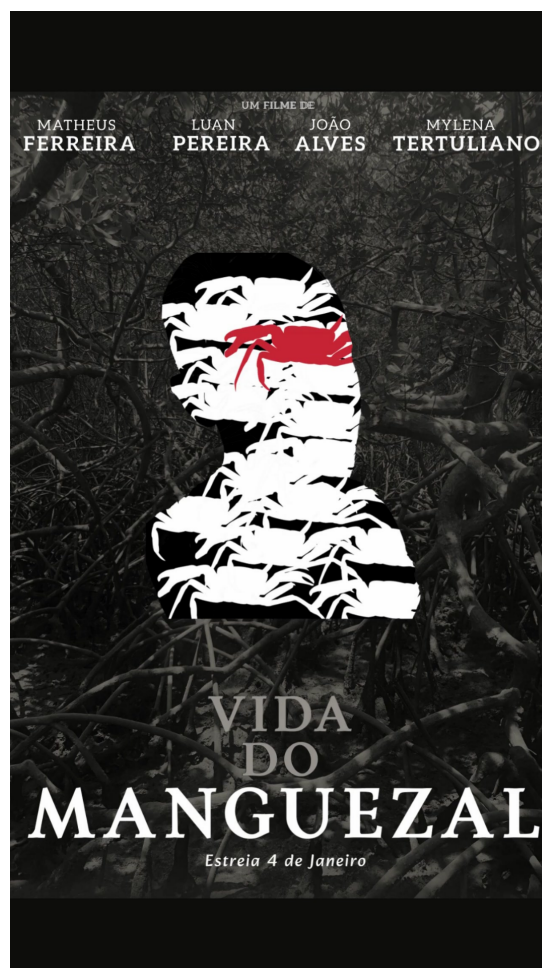
Além disso, foram desenvolvidas peças gráficas voltadas à divulgação do projeto, com foco na consolidação da identidade visual do documentário e adaptação para veiculação em redes sociais. Essas produções tiveram como objetivo ampliar o alcance do material e estimular o engajamento do público com a causa ambiental abordada (ver Figuras 7 e 8).

Figura 7 - Pôster promocional 1



Fonte: Autores (2023)

Figura 8 - Pôster promocional 2



Fonte: Autores (2023)

2.4. Considerações Finais

O documentário Vida do Manguezal cumpre seu papel como ferramenta de reflexão social e ambiental. Ao integrar o olhar científico com a vivência do trabalhador, o projeto transcende o registro audiovisual e se configura como um manifesto sobre a urgência da preservação do bioma.

Conclui-se que a sobrevivência do manguezal está diretamente ligada à continuidade da cultura pesqueira pernambucana. Embora o documentário não proponha soluções definitivas, ele contribui significativamente para o debate e conscientização, servindo como base para futuras discussões e formulação de políticas públicas.

3. APOIO

3.1. Desenvolvimento

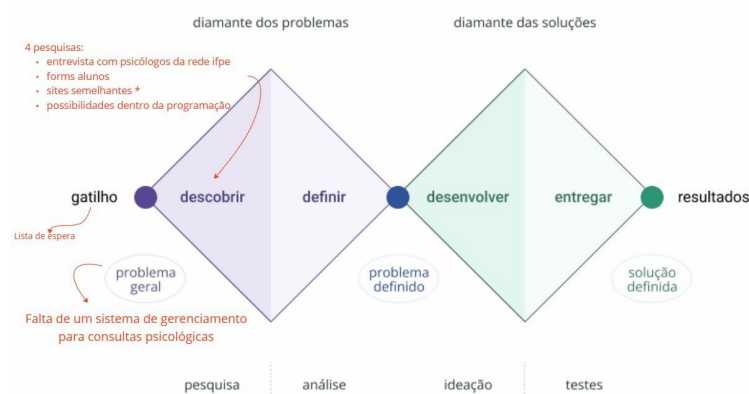
O desenvolvimento do projeto Apoio partiu da observação direta dos desafios enfrentados pela comunidade acadêmica do IFPE, inicialmente no *Campus Olinda*. A partir do relato de alunos que apresentavam dificuldades no acesso ao suporte psicológico, iniciou-se uma investigação com o objetivo de compreender os principais gargalos do fluxo de atendimento existente. Identificou-se que as consultas eram agendadas por meio de contato direto com a psicóloga responsável, que acumulava também a função de gestora administrativa de todos os atendimentos.

Essa abordagem centralizada gerava uma sobrecarga significativa para a profissional do IFPE campus Olinda, resultando na redução da autonomia dos discentes e no surgimento de extensas filas de espera. Embora a análise inicial tenha se concentrado nesse contexto específico, a intenção do projeto sempre foi propor uma solução escalável e adaptável, capaz de atender realidades semelhantes observadas em outros campi do IFPE, considerando que a demanda por suporte psicológico e os entraves administrativos tendem a se repetir em diferentes unidades da instituição.

3.2. Metodologia

Para solucionar os problemas elencados, adotou-se a metodologia Duplo Diamante (*Double Diamond*), um *framework* de *Design Thinking* sistematizado pelo Design Council (2005). O modelo organiza o processo criativo em quatro etapas fundamentais: Descoberta, Definição, Desenvolvimento e Entrega (ver Figura 9).

Figura 9 - O *framework* Duplo Diamante.



Fonte: Autoras (2024)

3.2.1. Descoberta

A descoberta é a de imersão, cujo objetivo foi aprofundar o entendimento sobre as "dores" dos usuários e dos profissionais. Para isso, foi aplicado um questionário estruturado dirigido a psicólogos e equipes de apoio, visando mapear o ecossistema de trabalho e os desafios cotidianos.

O questionário aplicado foi composto por 11 perguntas, elaboradas com o objetivo de compreender o contexto de atuação dos profissionais de psicologia no IFPE e os processos envolvidos no atendimento aos estudantes. Inicialmente, foram coletadas informações gerais dos participantes, como campus de atuação, faixa etária e gênero, a fim de traçar um perfil dos respondentes. Em seguida, as questões abordaram aspectos estruturais do serviço, como as abordagens psicológicas disponíveis em cada campus e a existência de sistemas digitais para acompanhamento de pacientes, investigando seu funcionamento quando presentes.

O instrumento também contemplou a organização da rotina profissional, incluindo a forma como os psicólogos estruturam sua agenda diária e conduzem o fluxo de atendimento com os estudantes. Além disso, foram explorados os métodos de registro das sessões, os tipos de documentos utilizados durante os atendimentos e as formas de acesso e atualização dessas informações. Por fim, buscou-se compreender como ocorre a integração entre o setor de psicologia e outras áreas ou serviços dentro do IFPE, permitindo uma visão mais ampla sobre a articulação institucional.

3.2.2. Definição

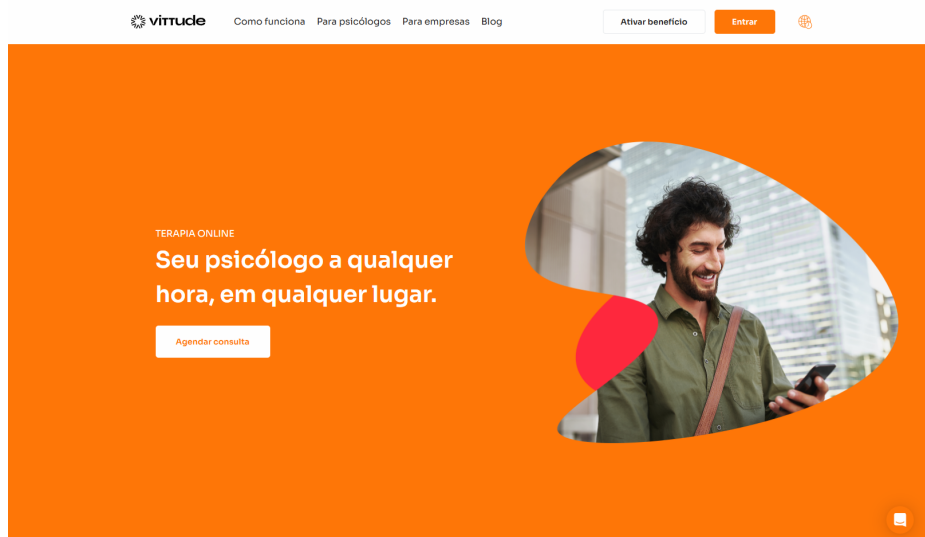
Os resultados da pesquisa confirmaram a lacuna tecnológica na gestão dos atendimentos. Observou-se que a maioria dos profissionais ainda depende de métodos analógicos ou ferramentas isoladas, como agendas físicas e planilhas sem integração, o que fragmenta as informações e dificulta o acompanhamento histórico dos pacientes. A análise desses dados evidenciou a urgência de uma plataforma que atuasse como suporte operacional robusto. Com base nisso, o projeto concentrou-se no desenvolvimento de um ecossistema digital focado em:

- Otimização do fluxo por meio da substituição da mediação manual por um sistema de agendamento automatizado.
- Centralização de dados com a integração das informações de acompanhamento em uma interface única e segura.
- Autonomia a partir do empoderamento do usuário final e da redução da carga administrativa do profissional de saúde.

3.2.3. Desenvolvimento e Entrega

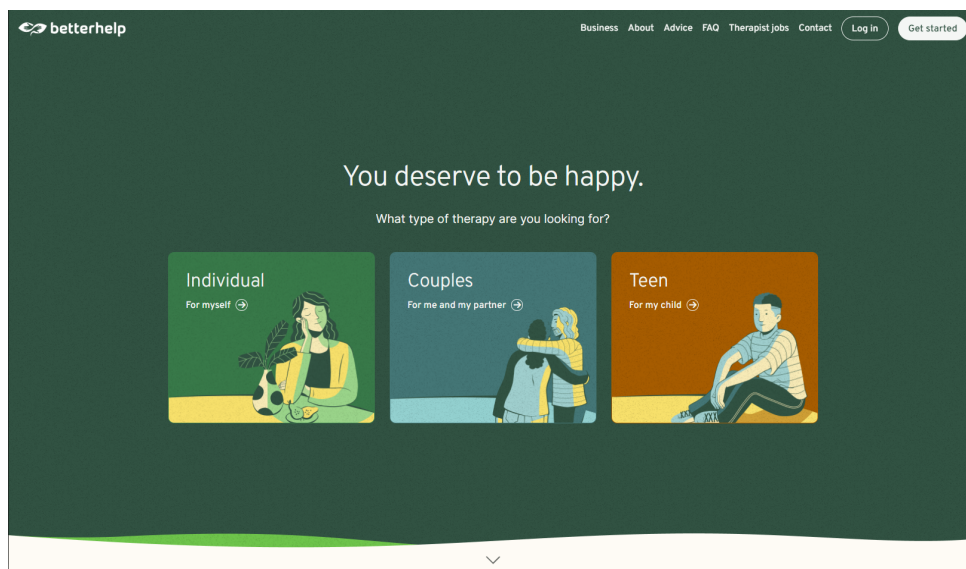
Para fundamentar a proposta, foi realizada inicialmente, uma pesquisa de referências por meio de um *benchmarking* estratégico em plataformas consolidadas de saúde mental, como Vittude, BetterHelp e Zenklub (ver Figuras 10 e 11). A análise focou-se na usabilidade, hierarquia de informações e nos fluxos de agendamento dessas interfaces, servindo como base para a arquitetura do app.

Figura 10 - Interface da plataforma Vittude utilizada como referência



Fonte: Autoras (2024)

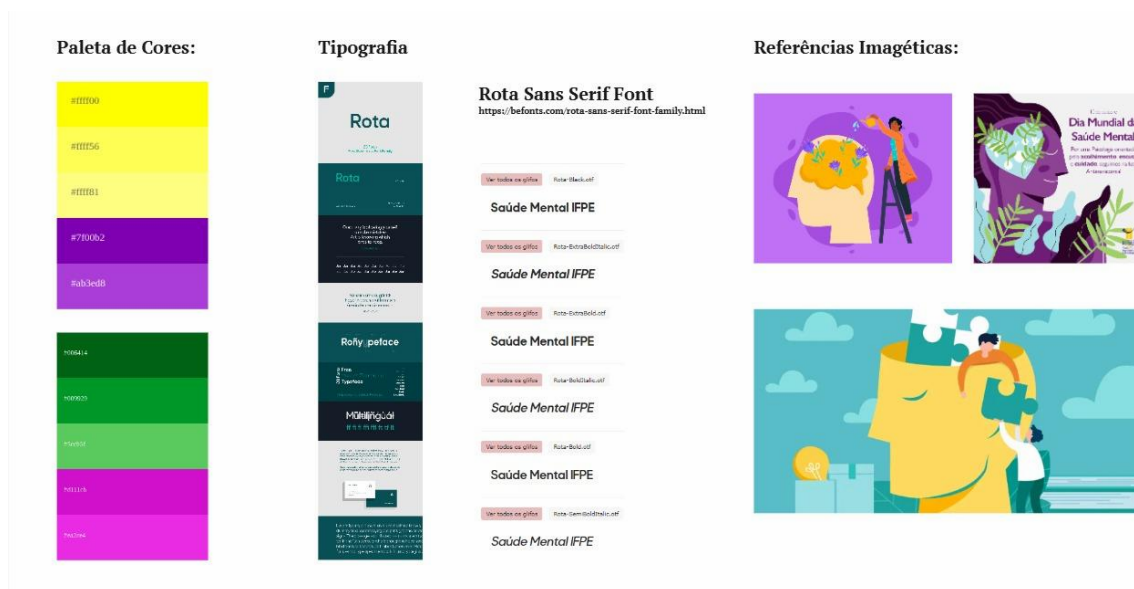
Figura 11 - Interface da plataforma BetterHelp utilizada como referência



Fonte: Autoras (2024)

O desenvolvimento da identidade visual e do conceito, partiu da criação da construção de um guia de estilos rigoroso, estabelecendo as diretrizes cromáticas, tipográficas e conceituais que garantem a consistência da interface (ver Figura 12).

Figura 12 - Guia de Estilos



Fonte: Autoras (2024)

A marca apoio foi projetada para equilibrar acolhimento e eficiência. O logotipo utiliza formas orgânicas e tipos arredondados para transmitir proximidade e suavidade. A grafia com dois "P" (apoio) é um recurso estilístico que reforça a natureza digital da solução (App) e simboliza o suporte contínuo (ver Figura 13).

Figura 13 - Logotipo principal do projeto e aplicação de cores institucionais.



Fonte: Autoras (2024)

As cores escolhidas foram o roxo e o laranja. O Roxo, foi escolhido para transmitir calma, introspecção e o ambiente seguro necessário ao suporte psicológico. O laranja, por sua vez, foi utilizado como ponto de destaque, associado ao dinamismo, energia e à criatividade (ver Figuras 14 e 15).

Figura 14 - Variações da marca: versões em escala de cinza, positiva e negativa.



Fonte: Autoras (2024)

Figura 15 - Detalhamento técnico da paleta de cores (primárias e complementares) e códigos cromáticos.

Paleta de cor

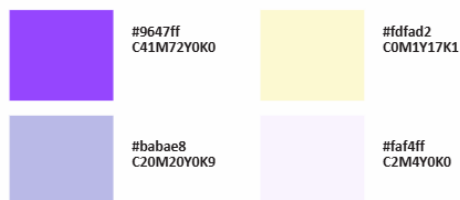
A paleta de cor é um elemento importante da identidade visual. Por isso, deve-se respeitar a aplicação correta das cores, seja na mídia impressa ou na eletrônica. Este tópico do manual apresenta as especificações de cores em quatro códigos:

- CMYK
- RGB

Cores principais



Cores complementares



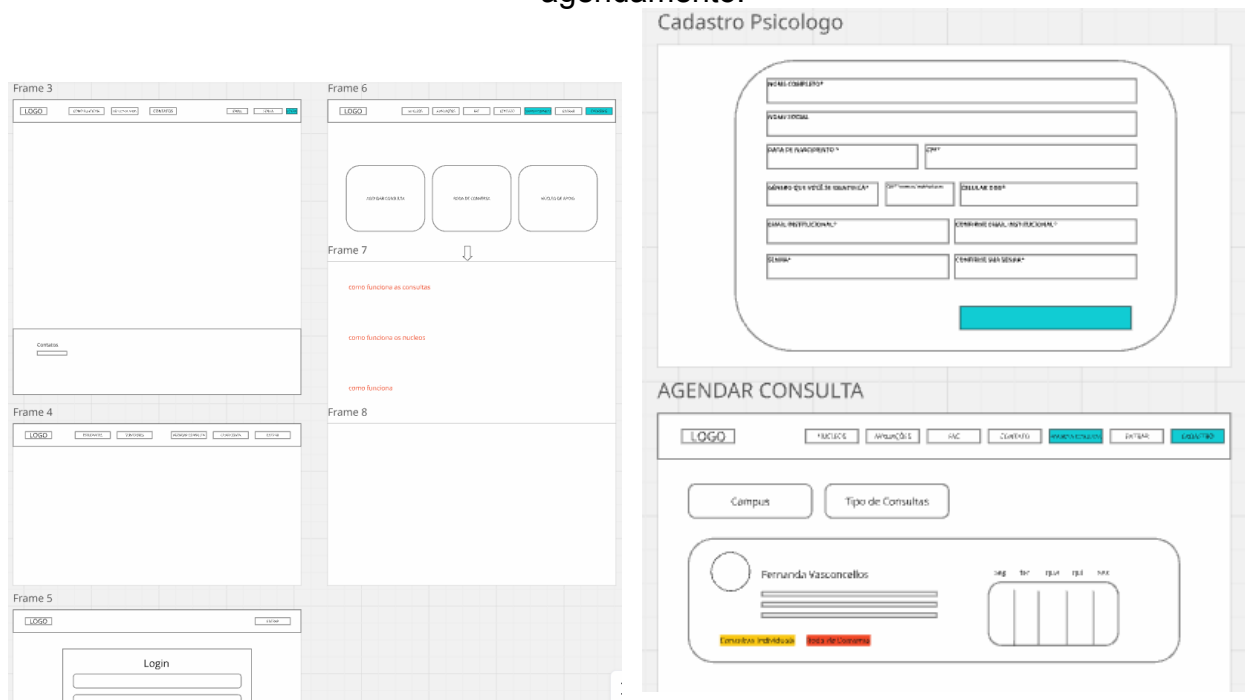
Fonte: Autoras (2024)

3.2.4. Prototipação

A etapa de prototipação foi iniciada com base nas informações obtidas durante a fase de pesquisa, aliadas à identidade visual previamente definida para o sistema. Nesse contexto, buscou-se estruturar de forma clara e funcional a organização das telas e o fluxo de navegação da plataforma. Inicialmente, foram desenvolvidos *wireframes* de baixa fidelidade utilizando a ferramenta Miro, com o objetivo de representar, de maneira simplificada, a disposição dos elementos e as principais interações do usuário com o sistema. Esses *wireframes* possibilitaram uma visualização preliminar das funcionalidades essenciais, contribuindo para a identificação de ajustes ainda nas fases iniciais do projeto.

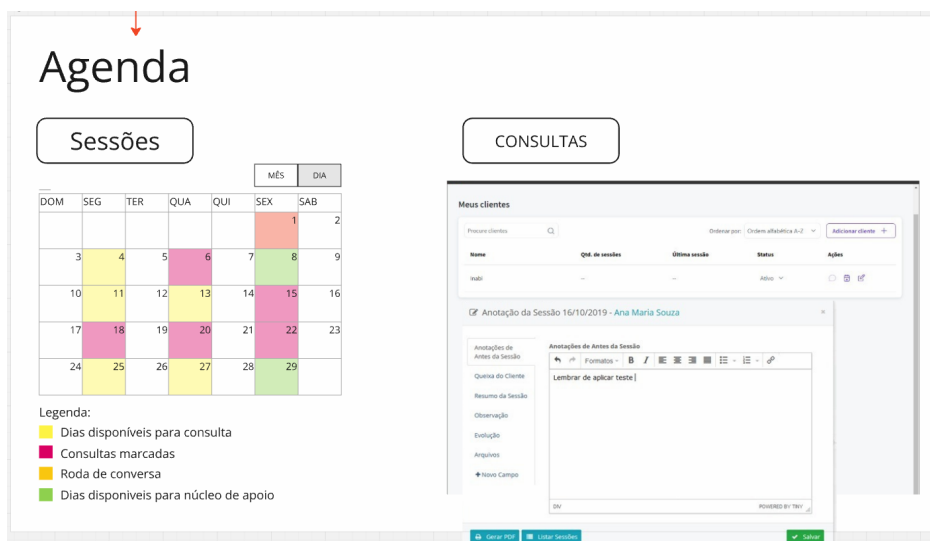
Entre as principais interfaces projetadas, destacam-se a página inicial com organização em cards (ver Figura 16), a tela de *login* (ver Figura 17), a tela de cadastro de usuário voltada para psicólogos (ver Figura 18) e a interface de agenda destinada ao gerenciamento de consultas (ver Figuras 17 e 18), evidenciando a preocupação com a usabilidade e a eficiência no fluxo de atendimento.

Figura 16 - *Wireframes* de baixa fidelidade: estruturação das telas de cadastro e agendamento.



Fonte: Autoras (2024)

Figura 17 - Interface de baixa fidelidade para o gerenciamento de agenda e sessões.



Fonte: Autoras.

3.2.5. Resultados

Após a validação estrutural dos *wireframes*, foi desenvolvido um protótipo de alta fidelidade na ferramenta Figma, incorporando identidade visual, interatividade e refinamento da experiência do usuário.

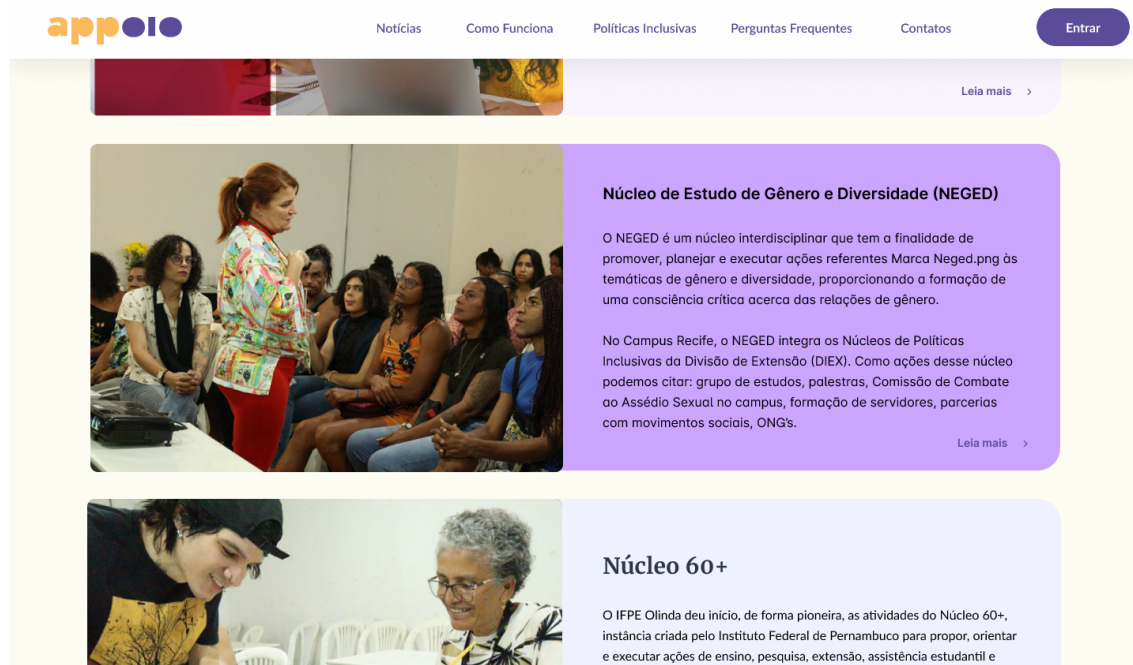
O protótipo final (ver Figura 18 - 28) contempla as principais funcionalidades do sistema, permitindo uma navegação fluida e intuitiva.

Figura 18 - Protótipo de alta fidelidade: Interface da *Landing Page* e áreas de destaque.



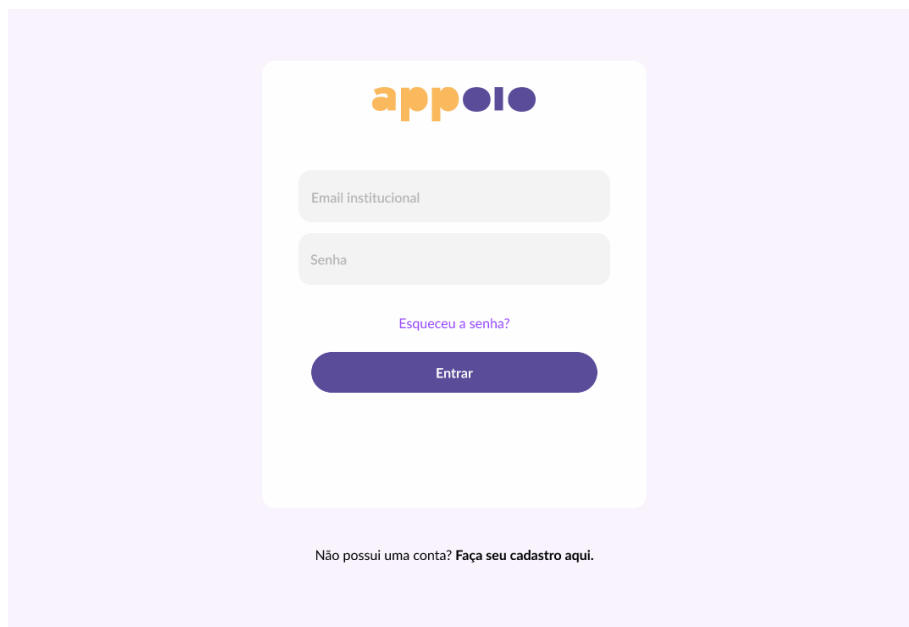
Fonte: Autoras (2024)

Figura 19 - Protótipo de alta fidelidade: Detalhamento de conteúdo e seções informativas.



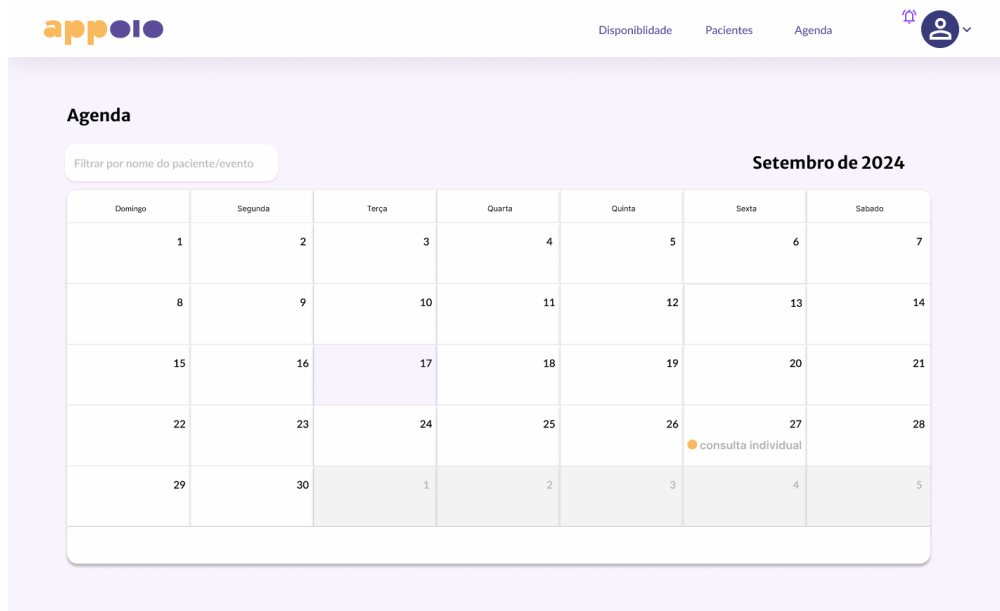
Fonte: Autoras (2024).

Figura 20 - Tela de autenticação (*Login*) para acesso restrito do profissional.



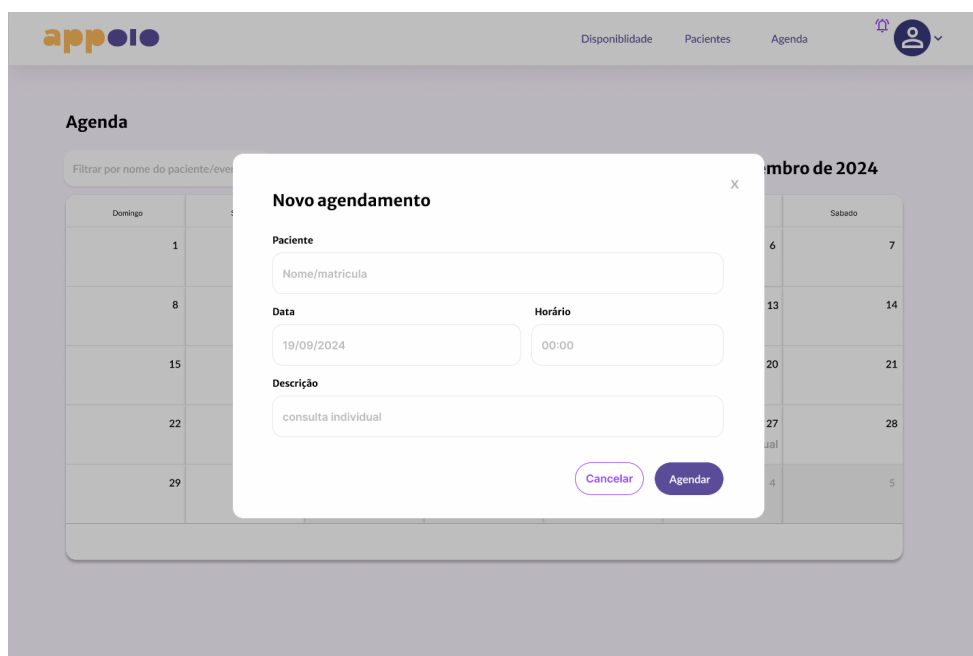
Fonte: Autoras (2024)

Figura 21 - Interface da Agenda de Consultas com visualização mensal de horários



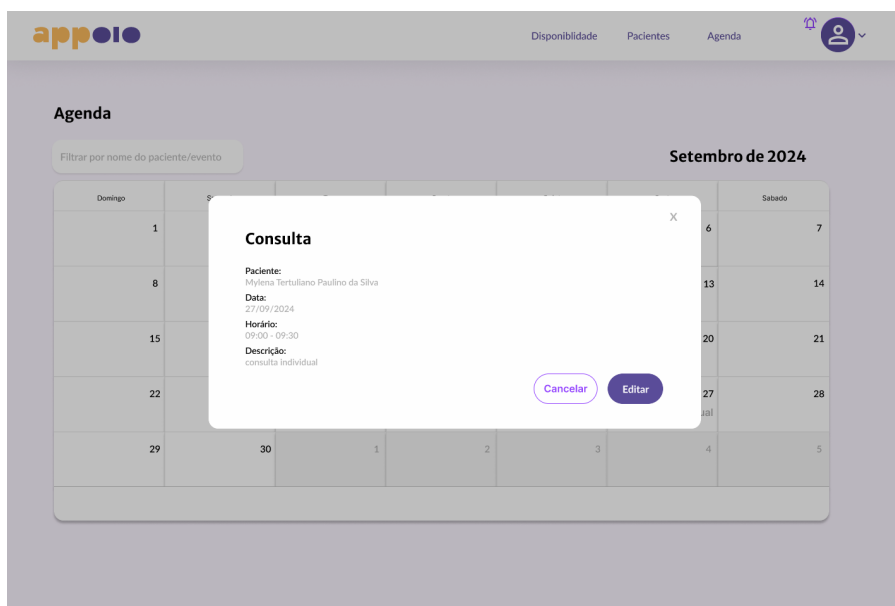
Fonte: Autoras (2024)

Figura 22 - Overlay (modal) para criação de novo agendamento de consulta.



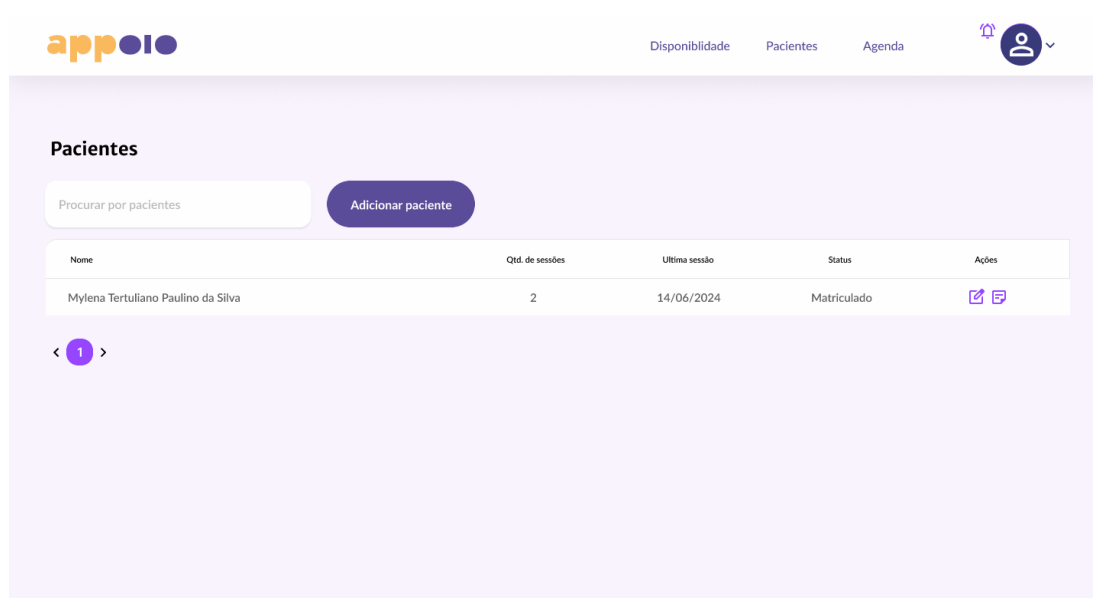
Fonte: Autoras (2024)

Figura 23 - Visualização de detalhes e edição de consulta previamente agendada



Fonte: Autoras (2024)

Figura 24 - Interface de listagem geral de pacientes com filtros de busca



Fonte: Autoras (2024)

Figura 25 - Formulário interativo para cadastro de novo paciente no sistema.

Novo paciente

Nome/Matricula
20231tpm-oi0000

Data
19/09/2024

Horário
15:00

Descrição
consulta individual

Excluir Confirmar

Pacientes

Procurar por pacientes

Nome

Mylene Tertuliano Paulino da Silva

Ações

Ido

< 1 >

Fonte: Autoras (2024)

Figura 26 - Painel de gerenciamento de pacientes e status de acompanhamento

Pacientes

Procurar por pacientes

Adicionar paciente

Nome	Qté. de sessões	Ultima sessão	Status	Ações
Mylene Tertuliano Paulino da Silva	2	14/06/2024	Matriculado	
Ingrid Laisa Lima da Silva	3	17/08/2024	Matriculado	

< 1 >

Fonte: Autoras (2024)

Figura 27 - Área de registro de notas e observações clínicas da consulta

Registro de consulta

Anotações Pré-sessão

Queixas do Paciente

Resumo da Sessão

Observações

Arquivos

← → Lato - 20 + **B** *I* U A A [Link](#) ≡ ≡ ≡

Lembrar de aplicar teste |

Novo Campo

Gerar PDF

Registrar

Fonte: Autoras (2024)

Figura 28 - Prontuário digital com histórico cronológico de sessões do paciente.

appolo

Disponibilidade Pacientes Agenda

Ingrid Laisa Lima da Silva
26 anos, Género Feminino
Mora em Recife - PE
CPF 000.000.000-00

27 Set 2024	09:00	consulta individual	Abrir prontuário
17 Ago 2024	11:00	consulta individual	Abrir prontuário
22 Mai 2024	15:00	roda de conversa	Abrir prontuário
15 Nov 2023	15:00	NAPNE	Abrir prontuário

< 1 >

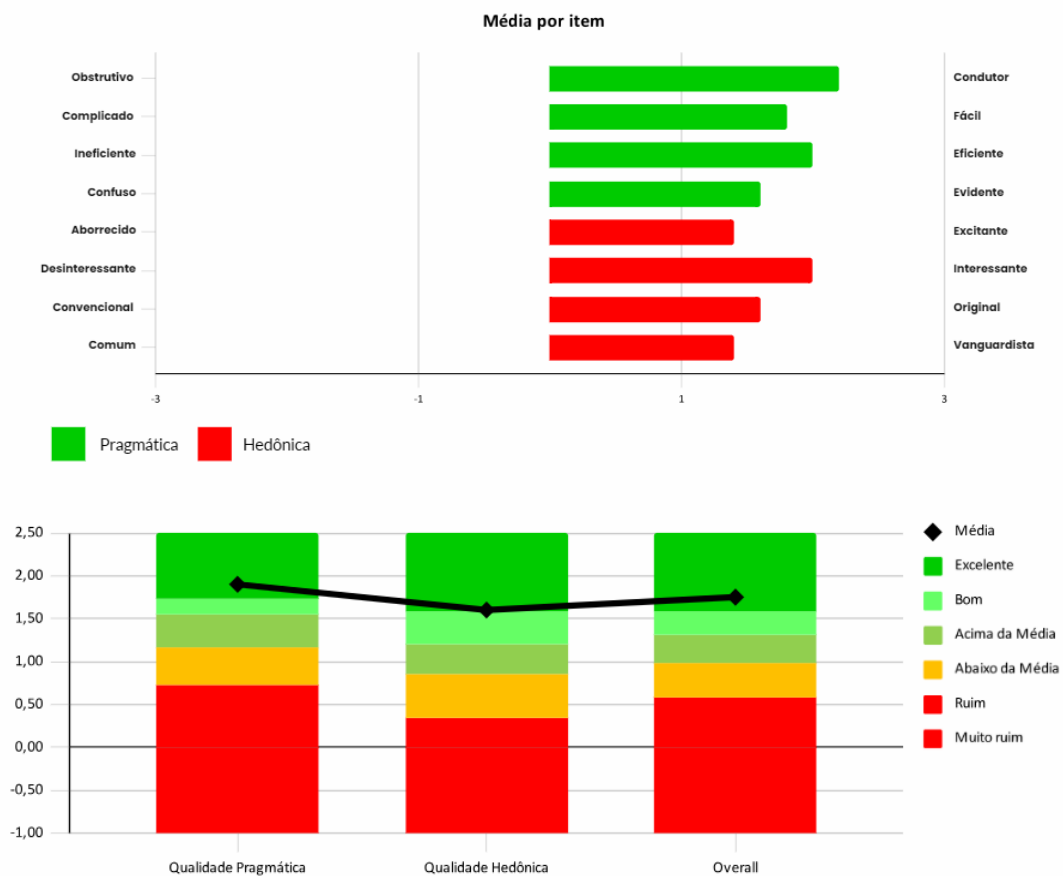
Fonte: Autoras (2024)

3.3. Análise de Resultados e Descrição de Experiência

Para a verificação da eficiência da usabilidade do projeto, foi realizado um teste com usuários pertencentes ao público-alvo. O protocolo de avaliação consistiu na execução de um conjunto de tarefas previamente definidas, incluindo a navegação pela página principal, realização de *login*, agendamento de uma nova consulta, edição de uma consulta previamente marcada, acesso à página de pacientes, adição de um novo paciente, abertura de seu prontuário, inserção de um novo campo, registro de consulta e, por fim, o encerramento da sessão. Essas atividades foram estruturadas de modo a simular o fluxo real de uso da plataforma, permitindo avaliar sua eficiência, clareza e facilidade de interação.

O teste foi respondido por um total de três participantes, que também responderam um Questionário de Experiência de Uso (UEQ) (ver Figuras 30).

Figura 30 - Resultados do Questionário de Experiência do Usuário (UEQ), apresentando as médias por escala e a avaliação geral da aplicação.



Fonte: Autoras (2024)

Os resultados dos testes de usabilidade, embora realizados com uma amostra reduzida, indicaram uma recepção positiva quanto ao uso intuitivo da ferramenta. A

aplicação demonstrou potencial para facilitar o agendamento de consultas, reduzir a carga de trabalho dos profissionais e proporcionar maior autonomia aos alunos.

3.4. Considerações Finais

A jornada de desenvolvimento do projeto permitiu uma compreensão das lacunas existentes no suporte à saúde mental dentro do contexto institucional do IFPE. O diagnóstico inicial revelou uma sobrecarga administrativa que prejudicava a prática clínica. O protótipo desenvolvido demonstrou que a automação de processos simples, como a marcação de consultas e a organização de prontuários, pode otimizar o tempo dos profissionais e melhorar o acesso dos alunos ao atendimento psicológico.

Mais do que um protótipo, o projeto Apoio se apresenta como um modelo viável para a democratização da assistência psicológica no ambiente acadêmico. As expectativas futuras residem na implementação real da plataforma e na possibilidade de expansão para outros campi, visando consolidar uma rede de suporte mais integrada, eficiente e humanizada.

4. O PIROTÉCNICO ZACARIAS

4.1. Desenvolvimento

O desenvolvimento da animação teve como objetivo adaptar o conto "O Pirotécnico Zacarias", de Murilo Rubião, para a linguagem audiovisual tridimensional, mantendo sua essência fantástica e simbólica, ao mesmo tempo em que foram realizadas as adaptações narrativas necessárias ao formato. Nesse sentido, a adaptação buscou preservar uma das principais características do fantástico em Rubião, na qual o insólito é tratado como parte natural da realidade, sem causar estranhamento, uma vez que "o insólito é incorporado pelo habitual como se dele fizesse parte naturalmente", fazendo com que, mesmo diante de eventos extraordinários, "os personagens não se deixem perturbar" (SULZBACH, 2010).

Na animação, Zacarias é apresentado caminhando de forma cambaleante por uma estrada, carregando uma garrafa de bebida. Em seguida, acende fogos de artifício, momento em que é atropelado por um carro. O motorista, confuso, tenta esconder o corpo no porta-malas; no entanto, Zacarias, já em sua condição de morto-vivo, interage normalmente, recusando essa ação e propondo seguir para uma festa. Essa escolha dialoga diretamente com a construção narrativa de Rubião, reforçando a naturalização do absurdo característica do autor, na medida em que situações extraordinárias são incorporadas ao cotidiano sem provocar ruptura na lógica interna da narrativa.

4.2. Metodologia

O processo de desenvolvimento foi estruturado em etapas, contemplando desde a adaptação do roteiro até a finalização audiovisual.

4.2.1. Roteirização

O processo de criação do roteiro partiu da adaptação do conto O Pirotécnico Zacarias, de Murilo Rubião, buscando transpor sua narrativa literária para a linguagem audiovisual sem perder sua essência fantástica e simbólica. Inicialmente, foi realizada uma leitura analítica da obra, com foco na estrutura narrativa, nos elementos do insólito e na construção do narrador em primeira pessoa. A partir disso, elaborou-se um roteiro técnico que organizou a história em sequências visuais, definindo cenários, ações, diálogos e marcações sonoras.

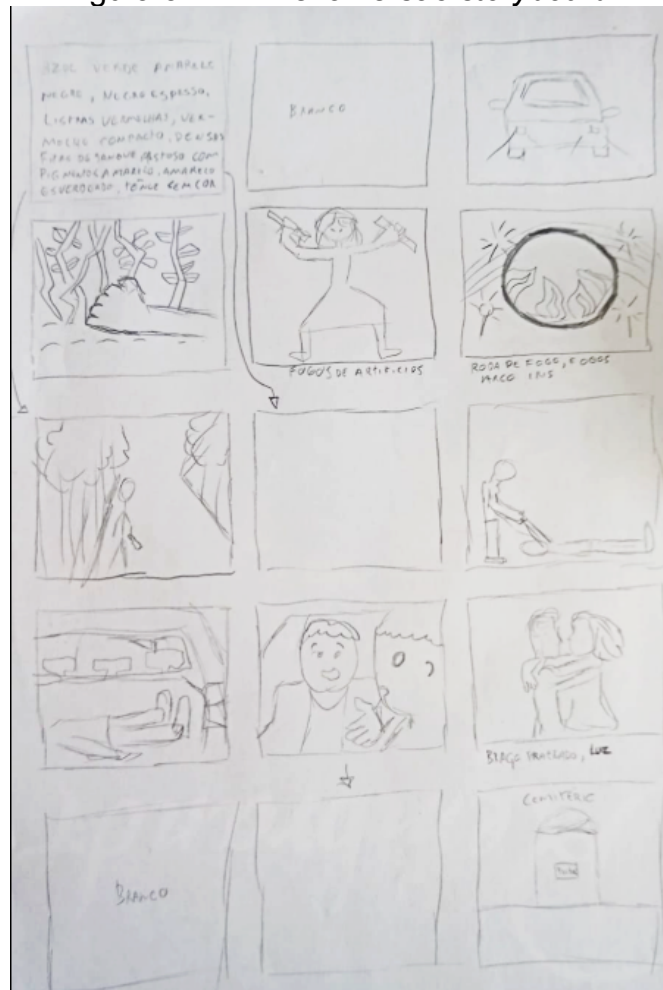
Durante essa etapa, foram feitas adaptações necessárias ao meio audiovisual, como a externalização de pensamentos por meio de narração e a construção de ações visíveis que substituíssem descrições literárias. A estrutura do roteiro foi organizada em cenas sequenciais, contemplando enquadramentos, tipos de plano e transições, o que permitiu uma melhor visualização do ritmo narrativo e da progressão dramática.

4.2.2. Storyboard

Paralelamente, ao roteiro, desenvolveu-se o *storyboard* em duas etapas distintas. Inicialmente, foi produzido um *storyboard* preliminar, com caráter exploratório, voltado à definição básica dos enquadramentos, composição das cenas e fluxo narrativo. Em um segundo momento, foi elaborado um *storyboard* final, mais refinado e detalhado, no qual foram consolidados elementos como posicionamento de câmera, iluminação, movimentação dos personagens e ambientação.

O *storyboard* final desempenhou papel fundamental na visualização antecipada da animação, permitindo antecipar soluções visuais e identificar ajustes antes da etapa de produção 3D. Dessa forma, contribuiu para a otimização do tempo de execução e para a manutenção da coerência estética e narrativa ao longo do projeto (ver Figuras 31 e 32).

Figura 31 - Primeira versão *storyboard*.



Fonte: Autores (2024)

Figura 32 - Versão final do *storyboard*.

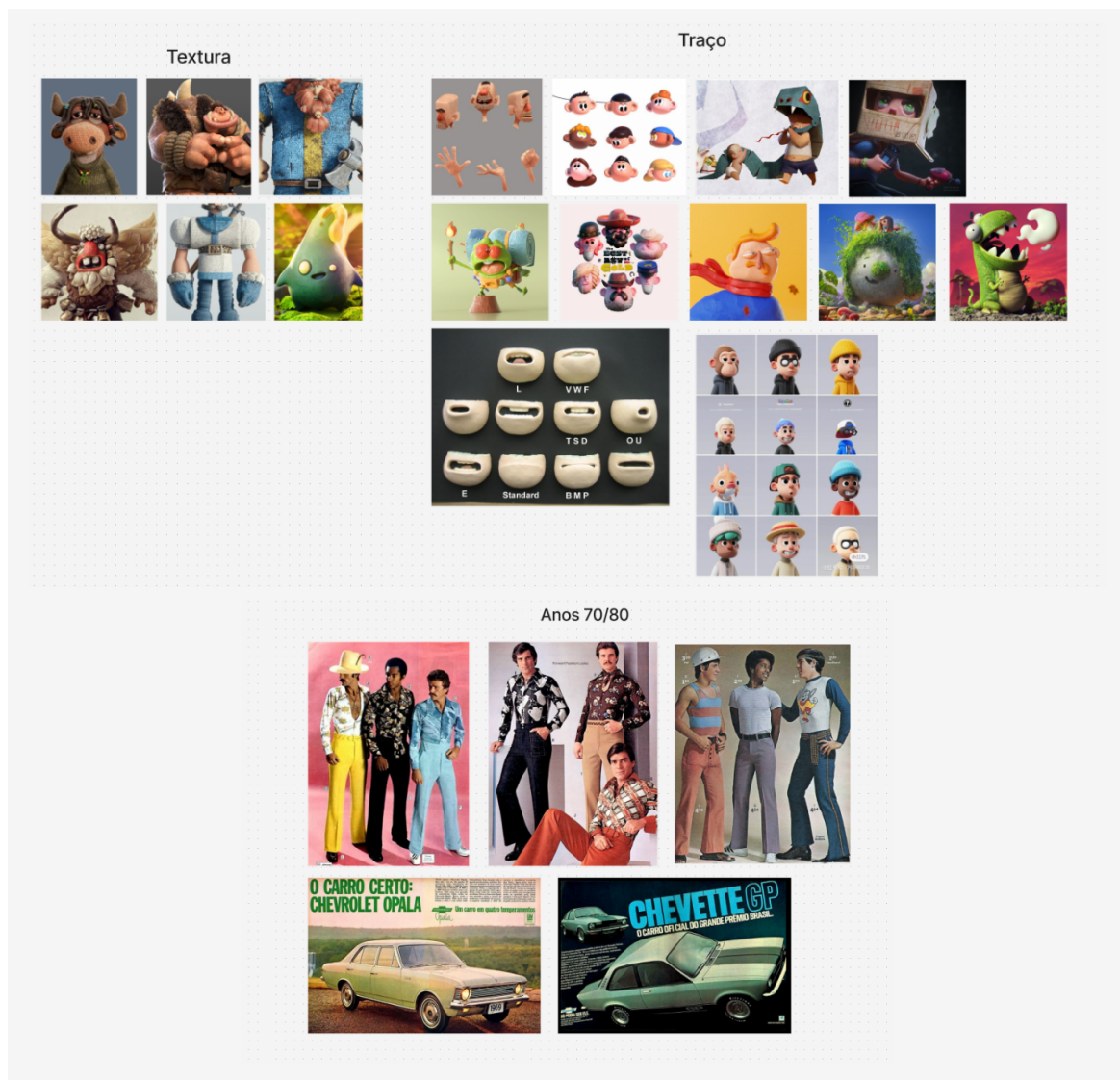


Fonte: Autores (2024)

4.2.3. Direção de Arte e Estética

A direção de arte da animação foi baseada em uma linguagem estética que combina elementos de animação cartoon, referências ao stop motion e influências visuais da década de 1970. O desenvolvimento visual foi orientado por um *moodboard* elaborado na plataforma Figma, no qual foram organizadas referências imagéticas relacionadas a texturas tridimensionais (3D), traço estilizado em 3D, vestimentas inspiradas nos anos 1970 e veículos característicos da mesma década (ver Figura 37). Esse processo permitiu estabelecer diretrizes visuais consistentes para o projeto, auxiliando na definição da identidade estética dos personagens e cenários.

Figura 37 - Moodboard



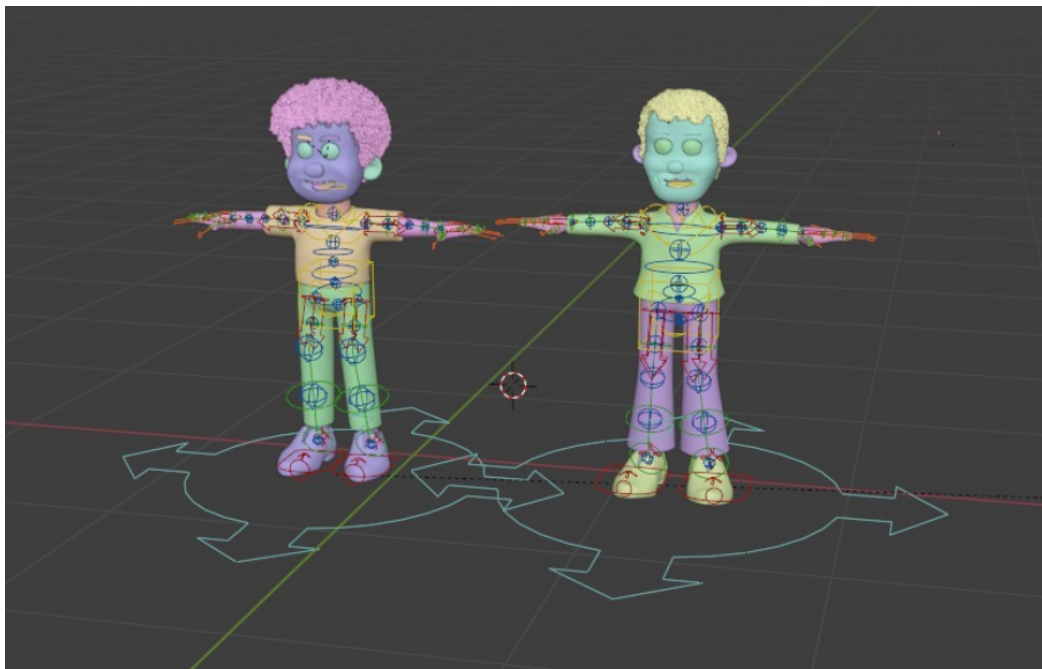
Fonte: Autores (2024)

4.2.4.

4.2.5. Modelagem 3D e Personagens

A etapa de modelagem contemplou a criação dos personagens principais: Zacarias, o motorista e a Ruiva. (ver figuras 33 e 34). O processo de modelagem envolveu a construção da malha tridimensional e aplicação de materiais e texturas (ver Figuras 35 e 36).

Figura 33 - Modelagem dos personagens Zacarias e Motorista



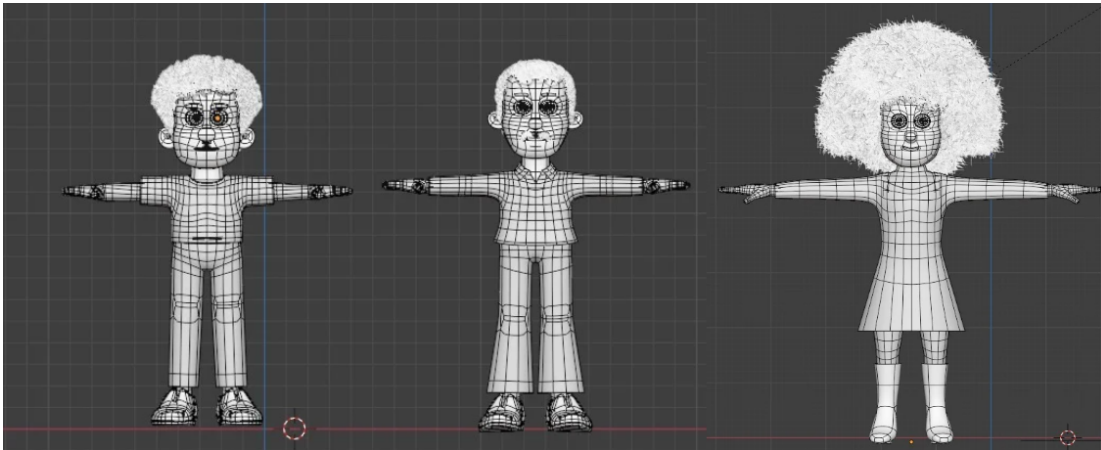
Fonte: Autores (2024)

Figura 34 - Modelagem da personagem Ruiva.



Fonte: Autores (2024)

Figura 35 - Wireframe dos personagens (malha 3D)



Fonte: Autores (2024)

Figura 36 - Personagens texturizados.



Fonte: Autores (2024)

O design dos personagens seguiu uma proposta estilística inspirada na década de 1970, incorporando elementos visuais característicos do período. Zacarias apresenta um visual mais simples e cotidiano, enquanto o motorista possui um figurino mais elaborado, inspirado na estética da era disco. A personagem feminina segue a mesma linha estética, com vestimentas brilhantes e festivas.

4.2.6. Cenários e Ambientação

Os cenários foram desenvolvidos de forma autoral, sem a utilização de *assets* prontos, o que garantiu maior controle sobre a identidade visual do projeto. Nesse processo, foram modelados elementos como o veículo (carro), a vegetação, a estrada, construções (casas antigas), o cemitério e o cenário fantástico da sequência de dança (ver Figuras 38 e 49).

Figura 38 - Modelagem da vegetação



Fonte: Autores (2024)

Figura 39 - Modelagem do Carro.



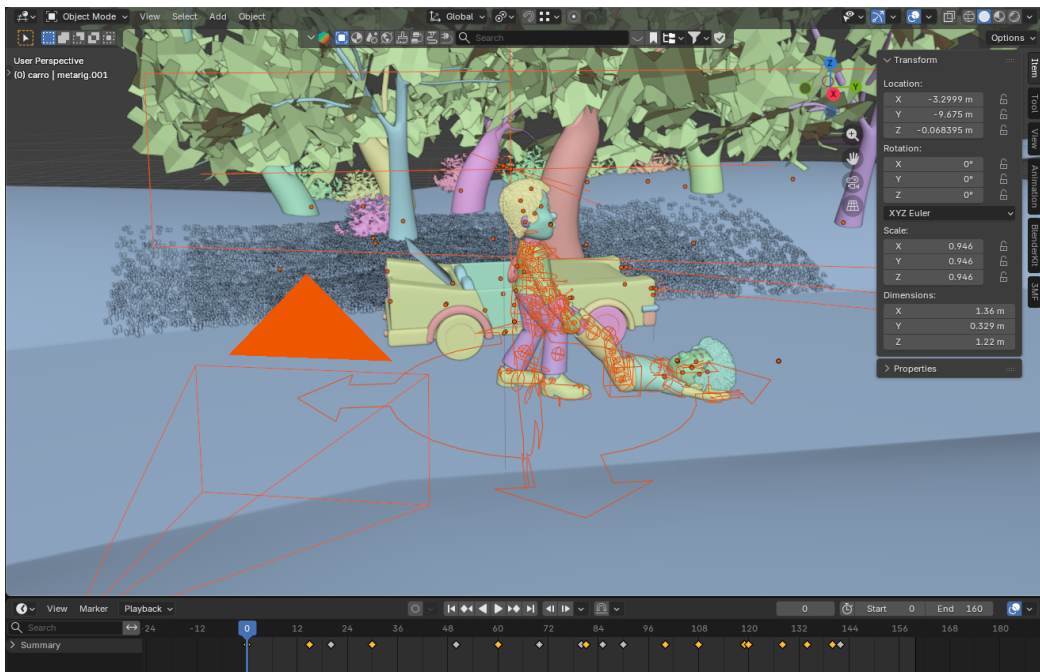
Fonte: Autores (2024)

Essa abordagem contribuiu para a coerência estética entre os elementos e reforçou o caráter autoral da animação. Os cenários acompanham a progressão narrativa, partindo de ambientes mais realistas até composições simbólicas e surreais.

4.2.7. Animação e Pós-produção

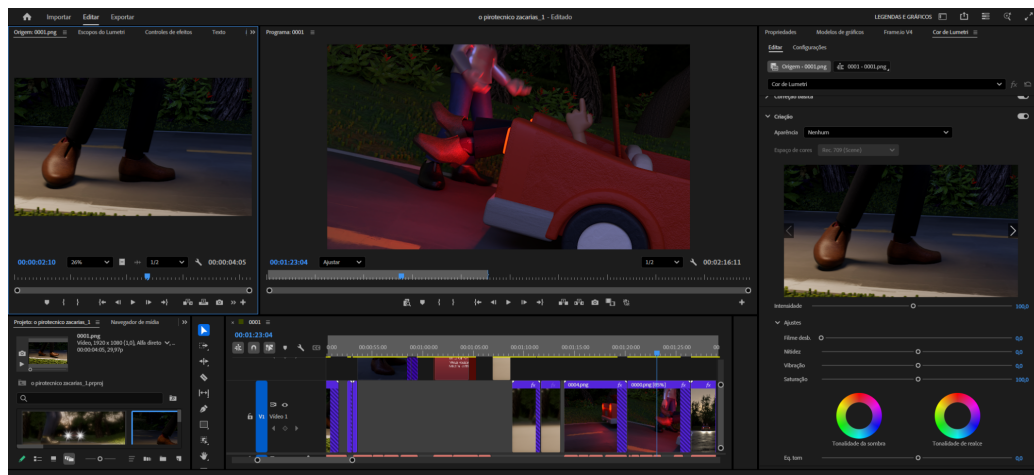
A animação foi produzida integralmente no software Blender, onde todas as cenas foram modeladas, animadas, iluminadas e renderizadas (ver Figura 40). Cada cena foi exportada individualmente e posteriormente organizada no Adobe Premiere (ver Figura 41), onde foi realizada a montagem final do curta.

Figura 40 - Exemplo de cena animada no Blender.



Fonte: Autores (2024)

Figura 41 - Edição e montagem no Premiere.



Fonte: Autores (2024)

Nessa etapa, foram incorporados narração, trilha sonora, efeitos sonoros e legendas. Esse fluxo permitiu maior controle do ritmo narrativo e da sincronização entre imagem e som.

4.2.8. *Design Sonoro*

O design de som teve papel fundamental na construção da atmosfera da animação. Foram utilizadas referências musicais como a faixa Canto Fúnebre (Abertura), de Flaviola e o Bando do Sol, de caráter fúnebre, e a música La Maison Dieu, da banda Legião Urbana. Essas escolhas contribuíram para a criação de uma atmosfera reflexiva, melancólica e simbólica, dialogando com os temas de morte, transformação e existência presentes na narrativa.

4.3. *Análise dos resultados e descrição da experiência*

A adaptação do conto *O Pirotécnico Zacarias*, de Murilo Rubião, para o formato de animação evidenciou a complexidade de traduzir uma narrativa literária introspectiva para uma linguagem essencialmente visual. O conto original apresenta características marcantes do Realismo Fantástico, no qual elementos irreais são inseridos em contextos cotidianos sem causar estranhamento aos personagens. Essa característica foi mantida na animação por meio da naturalidade com que Zacarias, mesmo após sua morte, continua interagindo com o mundo ao seu redor.

Além disso, a obra de Rubião pode ser interpretada como uma metáfora para contextos de repressão e alienação, especialmente quando analisada no contexto da produção literária brasileira durante a Ditadura Militar. Estudos como o de Araújo e Carvalho (2023), ao analisarem o conto *Botão de rosa*, evidenciam que a narrativa fantástica do autor utiliza alegorias como estratégia para abordar, de forma indireta, temas como censura, violência e silenciamento social. Nesse sentido, ainda que se trate de outro conto, essa perspectiva crítica pode ser estendida à obra *O Pirotécnico Zacarias*, permitindo compreender a ambiguidade da existência do personagem como uma representação simbólica da perda de identidade e da dificuldade de expressão em contextos autoritários.

A adaptação manteve essa leitura ao enfatizar a condição de existência ambígua do personagem, a naturalização do absurdo e a crítica implícita à realidade social. Nesse sentido, o fantástico em Rubião não representa uma fuga da realidade (ver figuras 42 e 43), mas um modo de questioná-la, ao “tornar ambígua a fronteira entre verossímil e inverossímil” (BASTOS, 2001).

Figura 42 – Manifestação do realismo fantástico na cena da dança



Fonte: Autores (2024)

Figura 43 - Contraste entre vida e morte na cena do cemitério



Fonte: Autores (2024)

Outro aspecto relevante do projeto foi a modelagem autoral de todos os elementos tridimensionais da animação. A criação integral dos cenários e objetos contribuiu para a construção de uma identidade visual consistente, além de possibilitar maior liberdade criativa na representação dos ambientes realistas e fantásticos presentes na narrativa.

Do ponto de vista técnico, o projeto proporcionou o desenvolvimento de habilidades em modelagem 3D, animação, iluminação, renderização e edição audiovisual. Como principal desafio, destaca-se a necessidade de simplificação da narrativa original, o que implicou na redução de personagens e eventos. Ainda assim, essa escolha contribuiu para maior clareza e viabilidade da adaptação para o formato audiovisual.

4.4. Considerações Finais

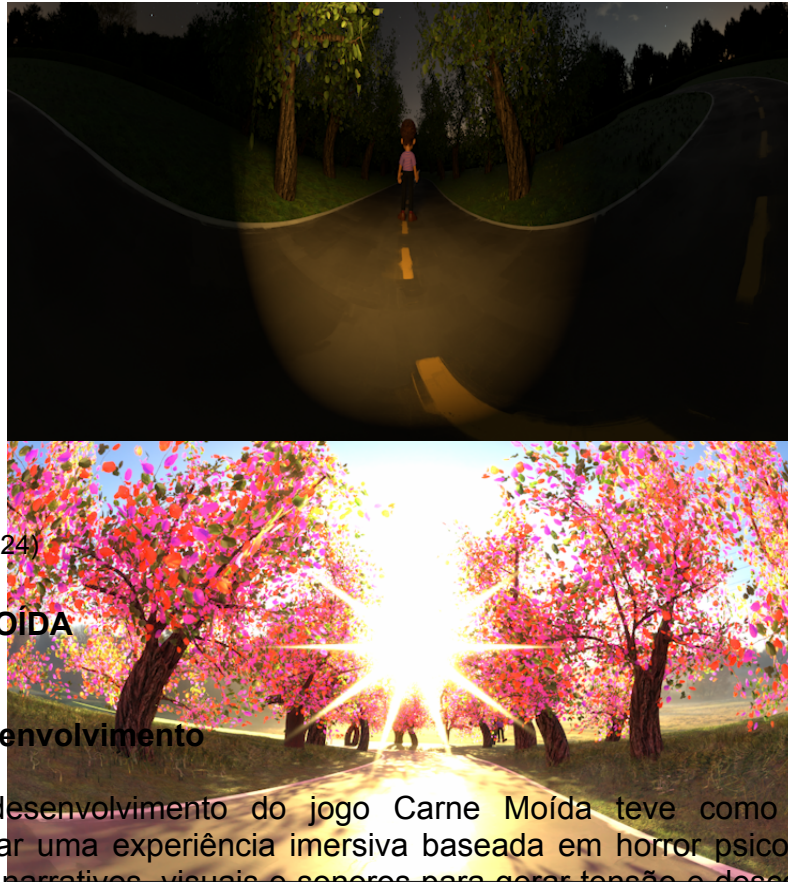
A produção da animação baseada em *O Pirotécnico Zacarias* demonstrou a viabilidade de adaptar obras literárias complexas para o formato audiovisual, preservando seus elementos centrais, especialmente no que diz respeito à construção de uma realidade em que o fantástico se impõe como verdadeiro. Dessa forma, o espectador é levado a questionar a própria noção de realidade por meio de escolhas estéticas e narrativas.

O projeto evidenciou a importância da interpretação crítica da obra original, bem como da adaptação consciente às limitações e possibilidades da linguagem da animação. Além de contribuir para o desenvolvimento técnico, o trabalho possibilitou o aprofundamento da compreensão sobre o realismo fantástico e suas aplicações na produção contemporânea.

Como perspectivas futuras, destacam-se a ampliação da complexidade narrativa, o refinamento visual e a exploração de novas adaptações literárias no campo da animação 3D.

Por fim, a relação entre início e desfecho da narrativa também se expressa visualmente por meio do contraste entre os ambientes apresentados ao longo da animação, evidenciando a transição de um espaço sombrio e opressivo para uma composição mais luminosa e simbólica. Essa transformação reforça a ideia de permanência e ressignificação da existência do personagem (ver Figura 45).

Figura 44 - Contraste entre o início e o desfecho da narrativa.



Fonte: Autores (2024)

5. CARNE MOÍDA

5.1. Desenvolvimento

O desenvolvimento do jogo Carne Moída teve como objetivo principal proporcionar uma experiência imersiva baseada em horror psicológico, explorando elementos narrativos, visuais e sonoros para gerar tensão e desconforto no jogador. Ambientado em um hospital psiquiátrico, o projeto buscou construir uma narrativa simbólica centrada no colapso mental do protagonista, refletido nas mecânicas, na ambientação e na progressão do jogo.

O projeto foi desenvolvido para a plataforma PC, direcionado a um público maior de 18 anos, especialmente jogadores interessados em experiências com temática violenta, psicológica e atmosférica. Durante o desenvolvimento, foram integradas diferentes áreas do design de jogos, incluindo programação, modelagem 3D, animação, design de som e construção narrativa. A utilização da *engine* Unity possibilitou a centralização e organização dos elementos do jogo, permitindo a implementação de mecânicas, controle de física, gerenciamento de cenas e integração de assets.

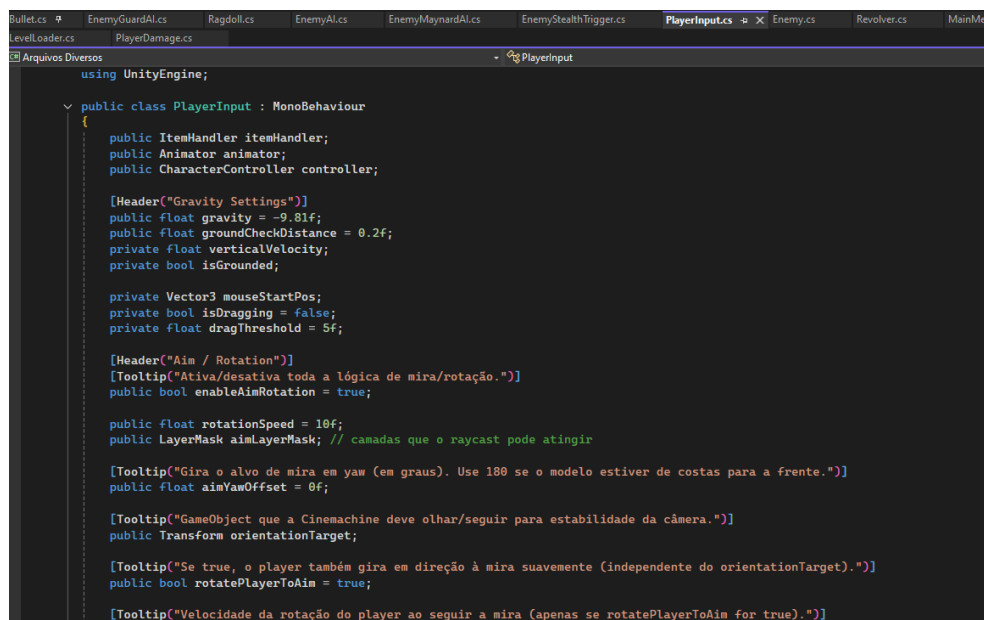
Os *scripts* responsáveis pelos comportamentos dos objetos foram desenvolvidos e organizados dentro do ambiente da Unity, utilizando o Visual Studio como editor de código (ver Figuras 45 e 46).

Figura 45 - Pasta de *Scripts* utilizados no desenvolvimento do jogo



Fonte: Autora (2025)

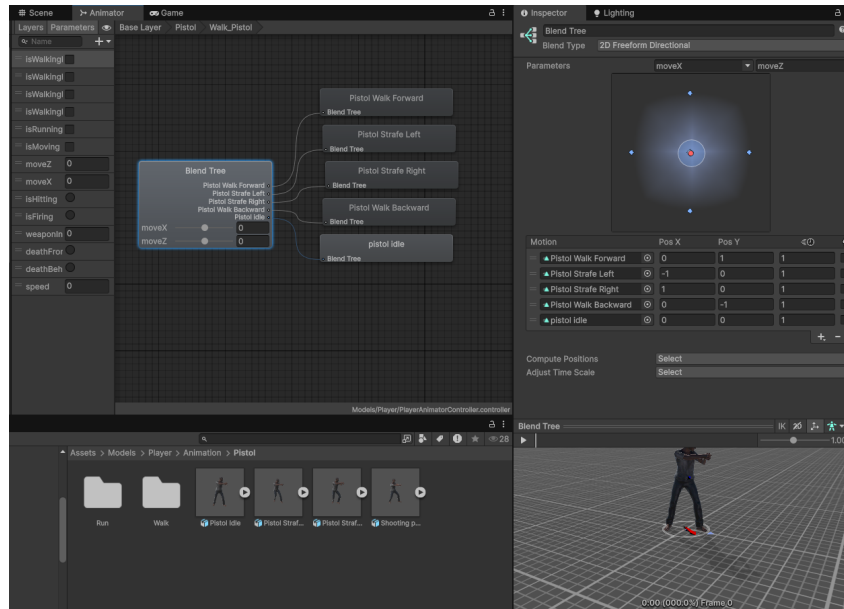
Figura 46 - Exemplo *Script PlayerInput*



Fonte: Autora (2025)

Além da programação, foram explorados recursos internos da Unity, como sistemas de partículas, iluminação, pós-processamento e *blend* de animações, fundamentais para a construção da atmosfera proposta (ver Figura 47).

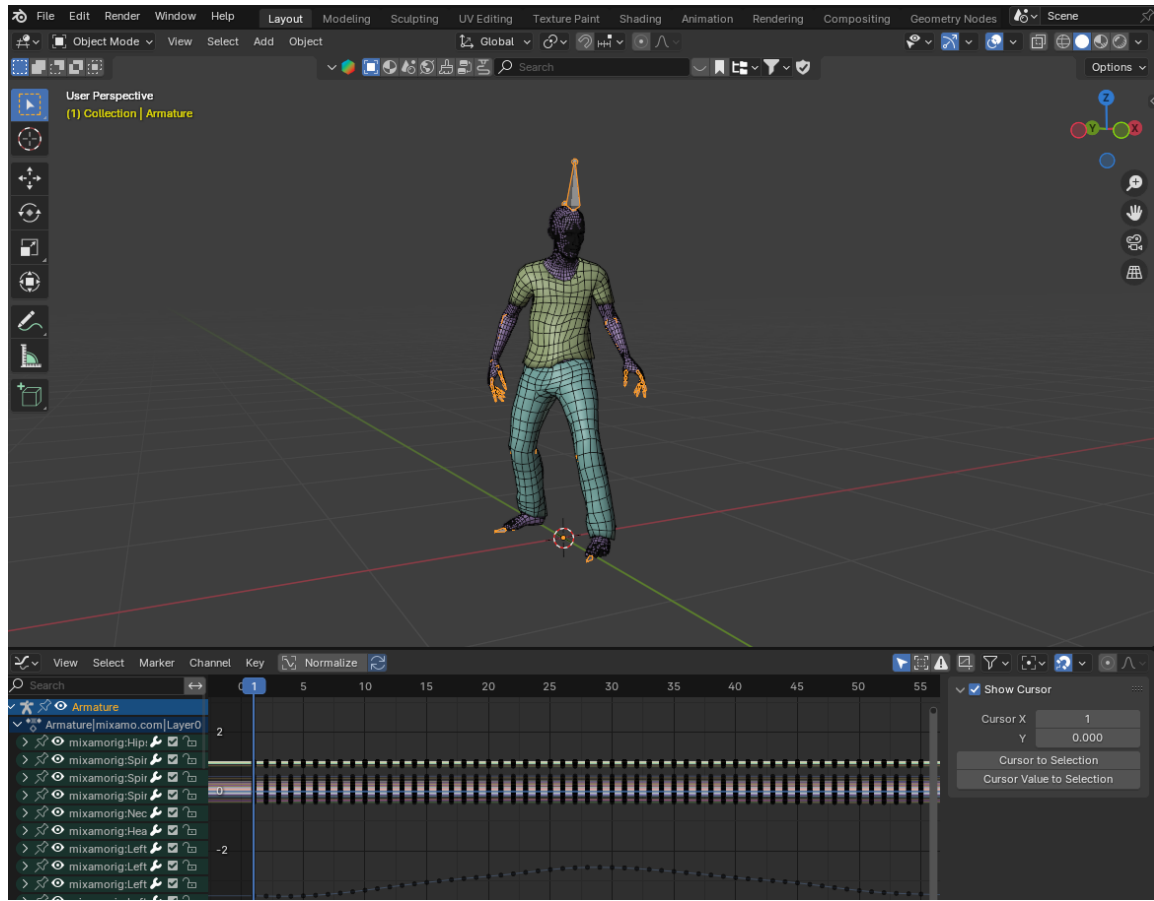
Figura 47 - *Blend Tree* de animação do *Player*



Fonte: Autora (2025)

No campo visual, o Blender foi utilizado para modelagem, ajustes e refinamento de personagens e objetos, além da adaptação de *assets* externos. Para acelerar o processo, foram utilizados modelos provenientes de bibliotecas como Mixamo, Sketchfab e BlenderKit, que passaram por etapas de personalização para adequação estética ao projeto (ver Figura 48). A construção sonora do jogo foi realizada com o apoio do Audacity, ferramenta utilizada para edição, limpeza e balanceamento dos efeitos sonoros e trilhas, contribuindo diretamente para a imersão do jogador.

Figura 48 - Animação exportada do Mixamo e ajustada no Blender



Fonte: Autora (2025)

5.2. Metodologia

A metodologia adotada no desenvolvimento do jogo foi estruturada em etapas sequenciais, contemplando desde a concepção inicial até a implementação técnica e refinamento da experiência.

5.2.1. Construção do conceito

A etapa inicial consistiu na definição do conceito do jogo, baseado em uma narrativa simbólica de desenvolvimento pessoal, representada por metáforas distribuídas ao longo de três níveis. O protagonista, controlado pelo jogador, percorre um ambiente claustrofóbico enfrentando desafios que refletem sua deterioração psicológica. Foram definidos como pilares do projeto a temática de horror psicológico, a progressão lenta, a dificuldade moderada e o foco na imersão narrativa.

5.2.2. Pesquisa e análise de referências

Foram analisados títulos como Max Payne (2001), Manhunt (2004) e Hotline Miami (2012), destacando pontos positivos e negativos que influenciaram o design do jogo.

- Max Payne: narrativa envolvente, mecânica inovadora (*bullet time*), porém com visuais envelhecidos e combate repetitivo (RAWG, 2026) (ver Figuras 49).

Figura 49 - Jogo Max Payne



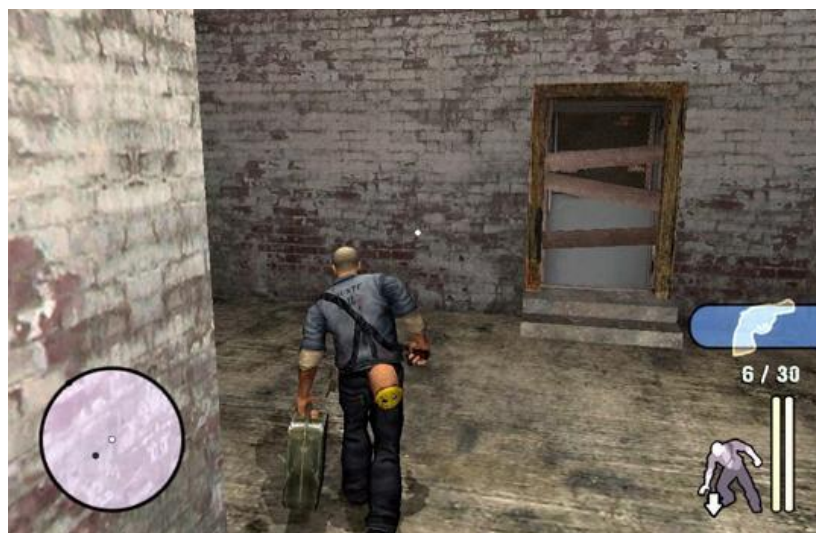
Fonte: RAWG.

Disponível em: <https://rawg.io/games/max-payne-1>

Acesso em: 24 abr. 2026.

- Manhunt: atmosfera intensa e furtividade, mas violência extrema pode afastar parte do público (ACTION GAME, 2026) (ver Figuras 50).

Figura 50 - Jogo Manhunt



Fonte: Action Game.

Disponível em: <https://www.actiongame.com.br/playstation/playstation-2/manhunt-ps2>

Acesso em: 24 abr. 2026.

- Hotline Miami: jogabilidade rápida e visual retrô, porém com dificuldade elevada e narrativa fragmentada (STEAM, 2026) (ver Figuras 51).

Figura 51 - Jogo Hotline Miami



Fonte: Steam.

Disponível em: https://store.steampowered.com/app/219150/Hotline_Miami/

Acesso em: 24 abr. 2026.

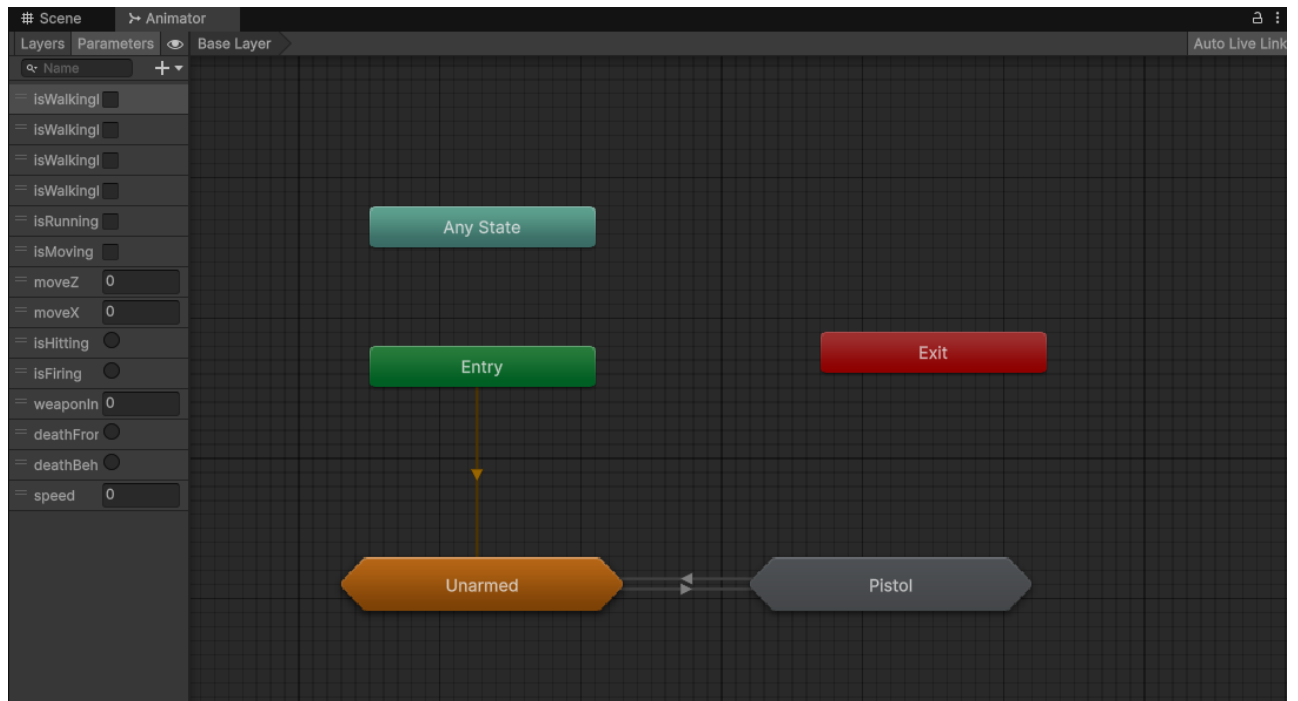
5.2.3. Desenvolvimento Técnico e Produção

Após a definição do conceito e das referências, iniciou-se a etapa de produção. Inicialmente, havia a proposta de criação completa dos *assets*. Contudo, devido ao tempo e à complexidade, optou-se por uma abordagem híbrida, combinando:

- *Assets* prontos (Mixamo, Sketchfab, BlenderKit)
- Personalização no Blender
- Integração na Unity

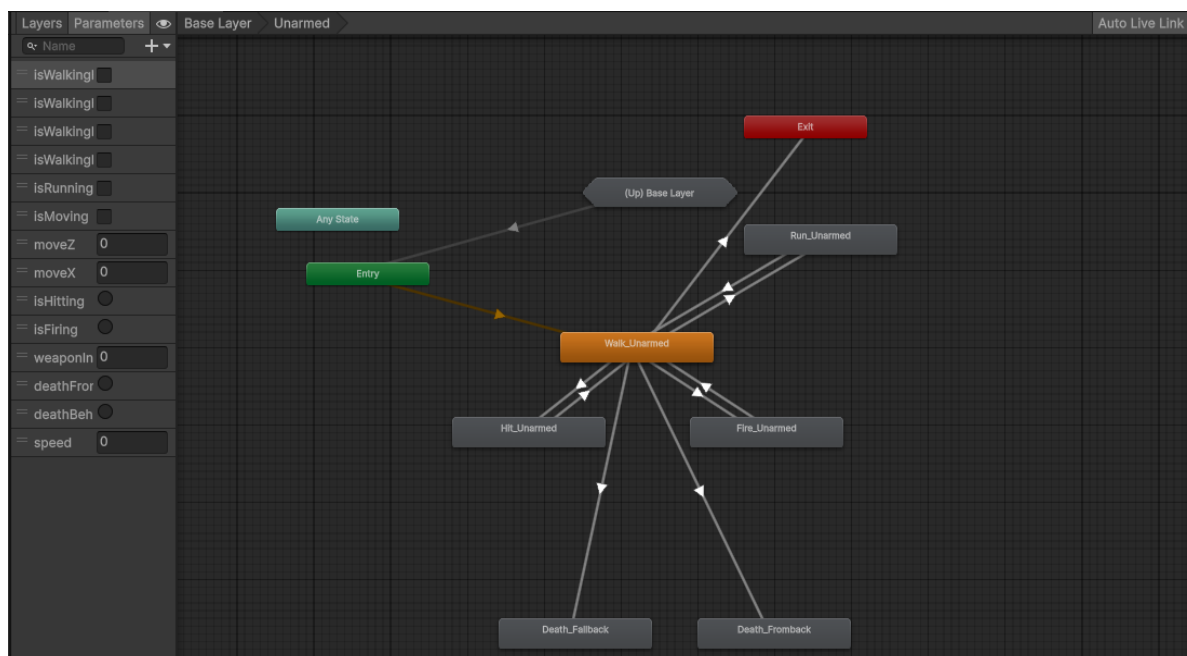
O *pipeline* adotado consistiu na seleção de modelos 3D, seguida de ajustes e personalização no software Blender. Posteriormente, foram realizadas as etapas de *rigging* e animação, utilizando o Mixamo ou o próprio Blender. Em seguida, os modelos foram importados para o Unity, onde foram configuradas as animações, bem como os sistemas de física e interações (ver Figuras 52 - 55).

Figura 52 - Fluxo de animação do *player*



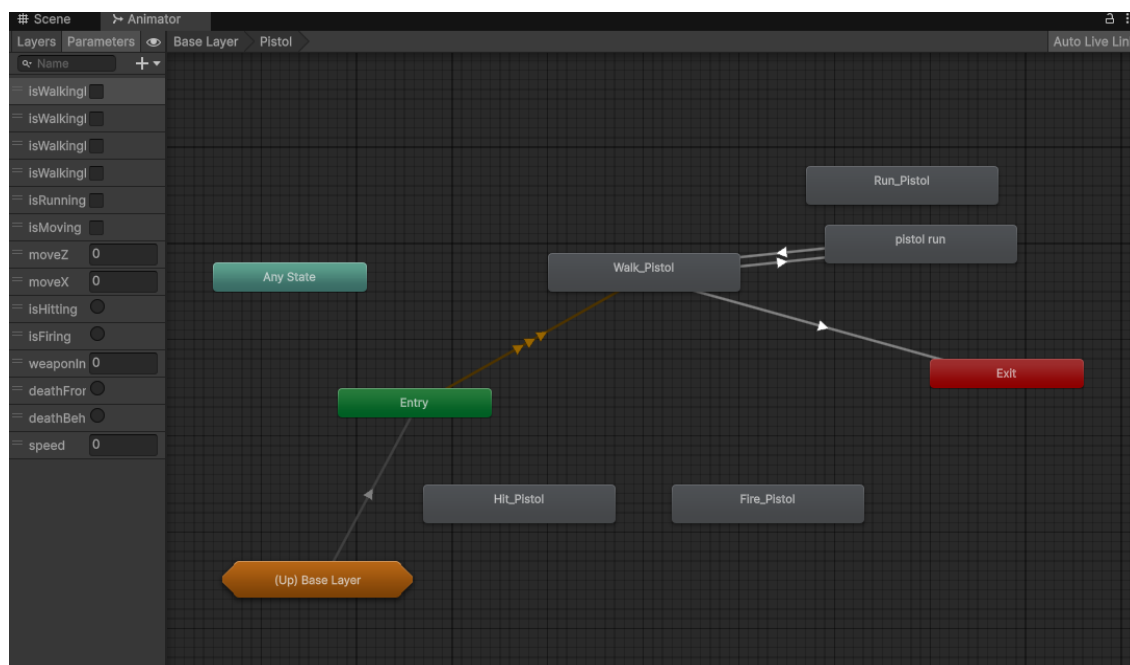
Fonte: Autora (2025)

Figura 53 - Fluxo de animação: detalhe do *player*



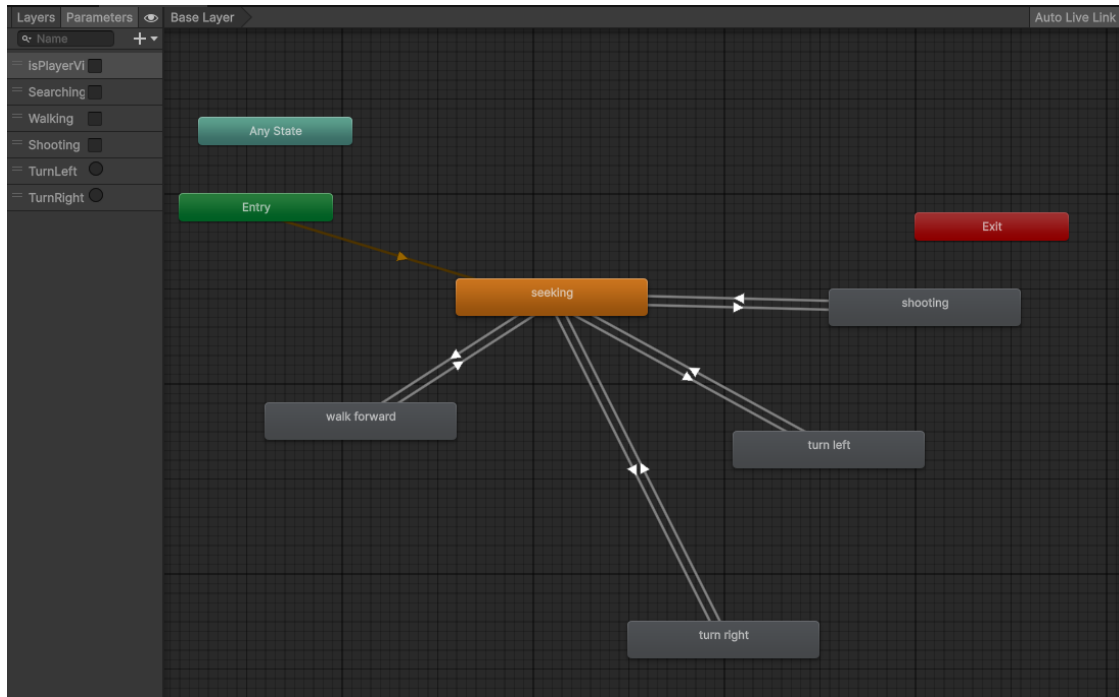
Fonte: Autora (2025)

Figura 54 - Fluxo de animação: detalhe do *player*



Fonte: Autora (2025)

Figura 55 - Fluxo de animação do *Enemy*



Fonte: Autora (2025)

5.2.4. *Design Visual, Sonoro e Interface*

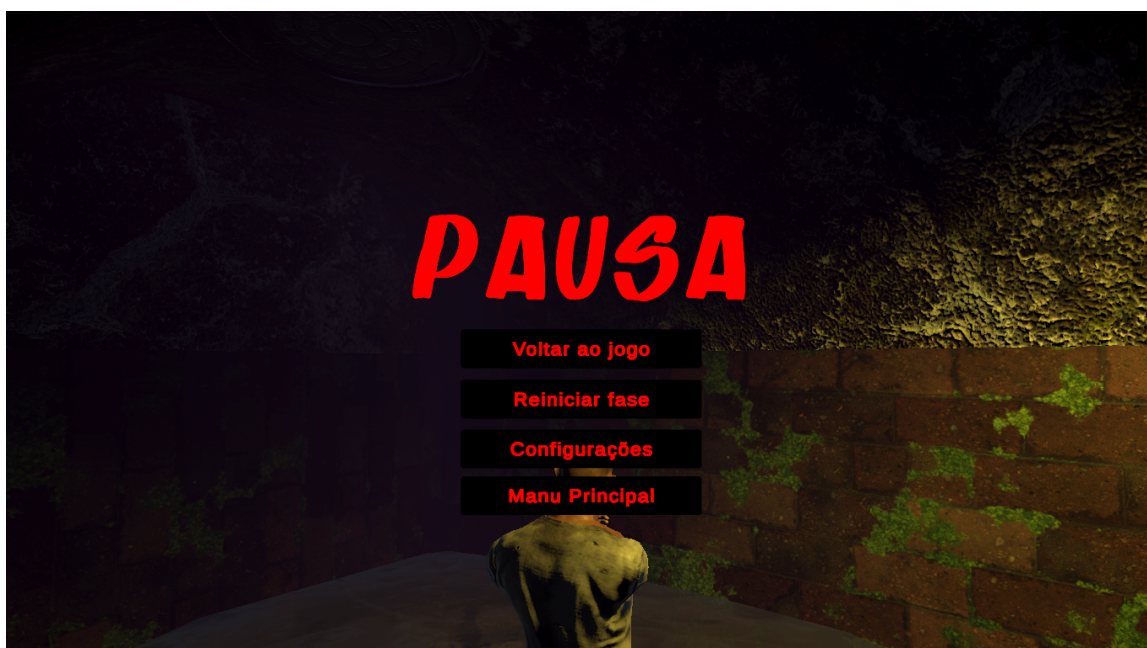
O design visual do jogo foi orientado por uma estética sombria e grotesca, construída a partir de cenários predominantemente escuros, com uso controlado da iluminação e contraste acentuado entre luz e sombra. Essa escolha não se limita a uma decisão estilística, mas atua diretamente na construção da atmosfera do jogo, intensificando sensações de medo, desconforto e claustrofobia no jogador. A limitação da visibilidade, aliada à presença de espaços fechados e texturas orgânicas, contribui para a criação de um ambiente opressivo, no qual o jogador se sente constantemente vulnerável e desorientado. As interfaces visuais, como as telas de menu, carregamento e *game over* (ver Figuras 56 -59), foram desenvolvidas de modo a manter essa coerência estética, utilizando elementos visuais que reforçam a identidade do jogo e antecipam a experiência sensorial proposta.

Figura 56 - Tela de menu do jogo Carne Moída



Fonte: Autora (2025)

Figura 57 - Tela de menu do jogo Carne Moída



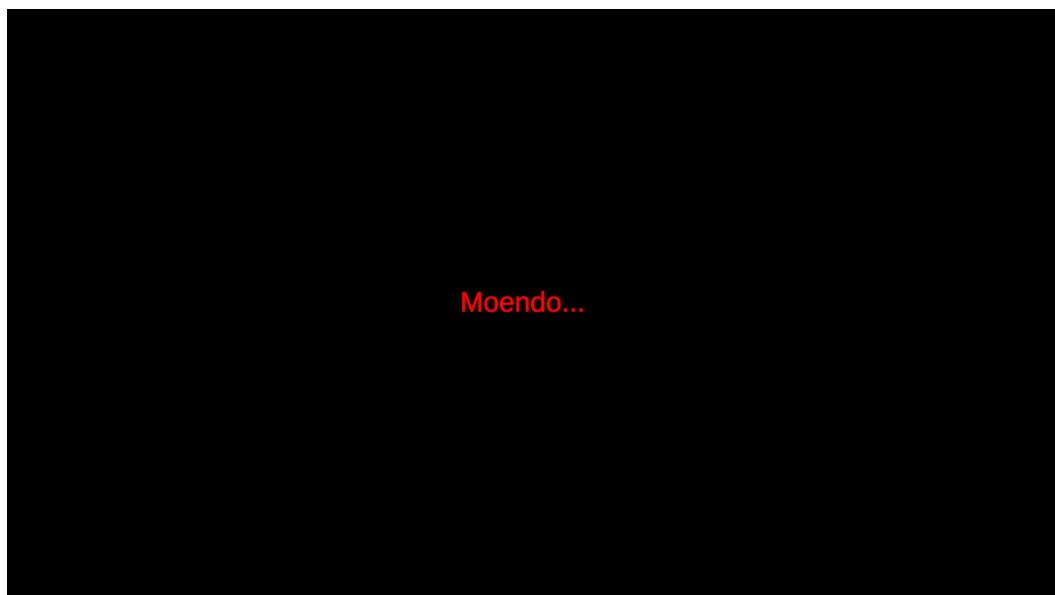
Fonte: Autora (2025)

Figura 58 - Tela de *game over* (“triturado”) do jogo Carne Moída



Fonte: Autora (2025)

Figura 59 - Tela de carregamento do jogo Carne Moída



Fonte: Autora (2025)

O HUD (*Heads-Up Display*) foi projetado de forma minimalista, exibindo apenas a mira, enquanto momentos sem interface reforçam a desorientação do jogador. O design sonoro foi desenvolvido com base em: sons distorcidos, ambientes silenciosos e tensos e efeitos abruptos. Os áudios, por sua vez, foram tratados no Audacity, incluindo normalização de volume, remoção de ruídos e ajustes de intensidade.

5.2.5. Construção do Universo e Gameplay

O jogo apresenta uma estrutura linear, com progressão entre fases conectadas por áreas iluminadas que funcionam como transições (ver Figuras 60–65). Esse modelo orienta o jogador de forma clara ao longo do percurso, contribuindo para o controle do ritmo e da experiência.

As principais mecânicas incluem a movimentação em terceira pessoa, com câmera posicionada atrás do personagem e possibilidade de deslocamento direcional com variação entre caminhada e corrida. O sistema de tiro atua como principal forma de interação ofensiva, permitindo enfrentar inimigos à distância com *feedback* visual básico. Os inimigos apresentam inteligência artificial simples, com comportamentos como patrulhamento e perseguição ao detectar o jogador, gerando momentos de tensão.

A progressão ocorre por meio de *checkpoints* distribuídos ao longo das fases, garantindo que o jogador não perca todo o avanço em caso de falha. Além disso, o jogo utiliza recursos de *feedback* audiovisual e elementos de *level design*, como iluminação e organização espacial, para guiar o jogador e reforçar a imersão, juntamente com uma interface simples que apresenta informações essenciais, como vida e munição.

Figura 60 - Gameplay do cenário 1



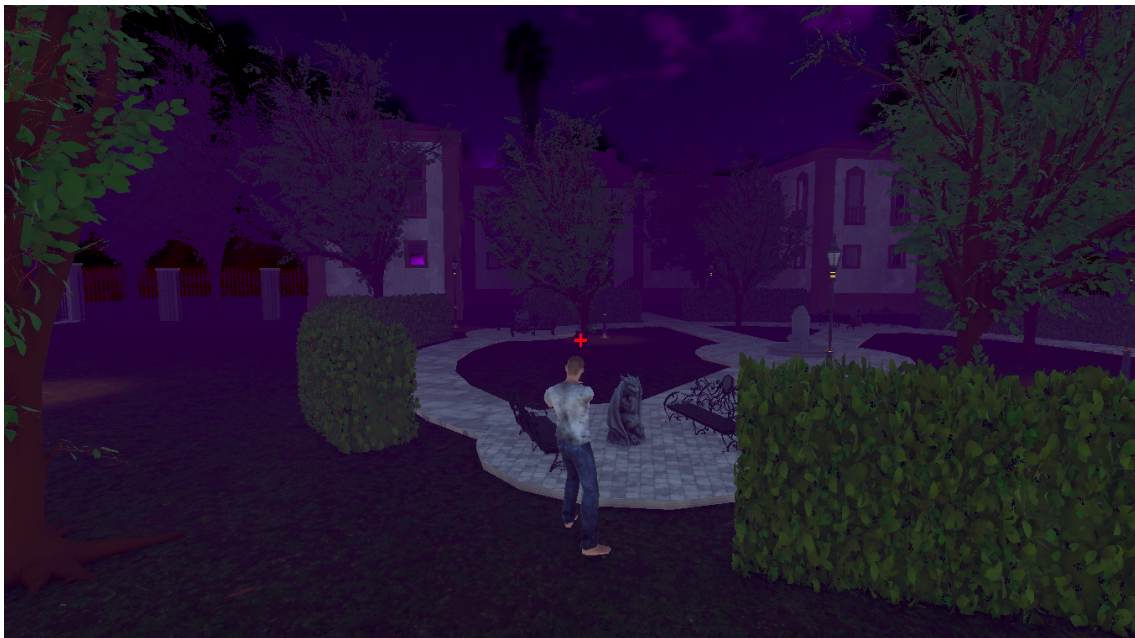
Fonte: Autora (2025)

Figura 61: Mapa do cenário 1



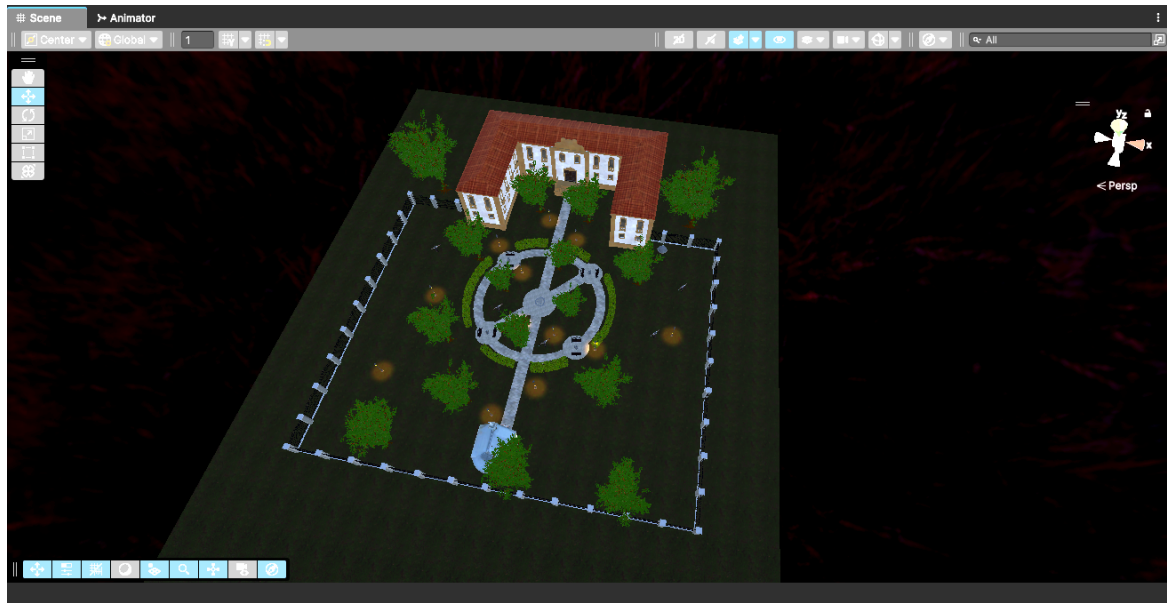
Fonte: Autora (2025)

Figura 62: *Gameplay* do cenário 2



Fonte: Autora (2025)

Figura 63 - Mapa do cenário 2



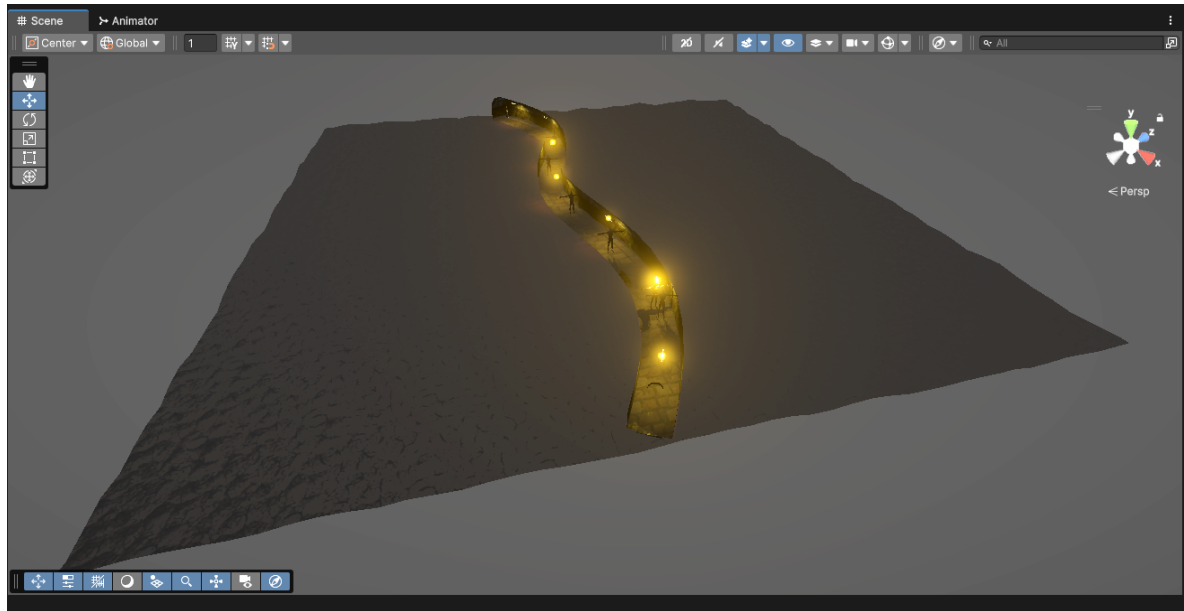
Fonte: Autora (2025)

Figura 64: *Gameplay* do cenário 3



Fonte: Autora (2025)

Figura 65 - Mapa do cenário 3



Fonte: Autora (2025)

5.2.6. *Análise dos Resultados e Experiência*

Ao analisar os resultados do jogo, percebe-se que a estética final é caracterizada por elementos sombrios e grotescos, com predominância de ambientes escuros que reforçam o clima de tensão e desconforto. A mecânica adotada inclui movimentação em terceira pessoa, sistema de tiro, detecção de inimigos e sistema de progressão. A Dinâmica, por sua vez, estimula geração de tensão contínua e incentivo à exploração.

A narrativa do jogo é centrada em um protagonista anônimo, paciente de um hospital psiquiátrico brasileiro, que enfrenta um processo de deterioração mental decorrente da interrupção de sua medicação. Ao longo da experiência, o jogador acompanha percepções progressivamente distorcidas da realidade, nas quais os inimigos surgem como representações simbólicas de funcionários do hospital, apresentados sob uma ótica deformada.

A Figura 66 apresenta o personagem principal, enquanto as Figuras 67 e 68 ilustram variações dos inimigos encontrados ao longo da narrativa.

Figura 66 - Personagem principal



Fonte: Autora (2025)

Figura 67 - Inimigo (*NPC*)



Fonte: Autora (2025)

Figura 68 - Inimigo (NPC)

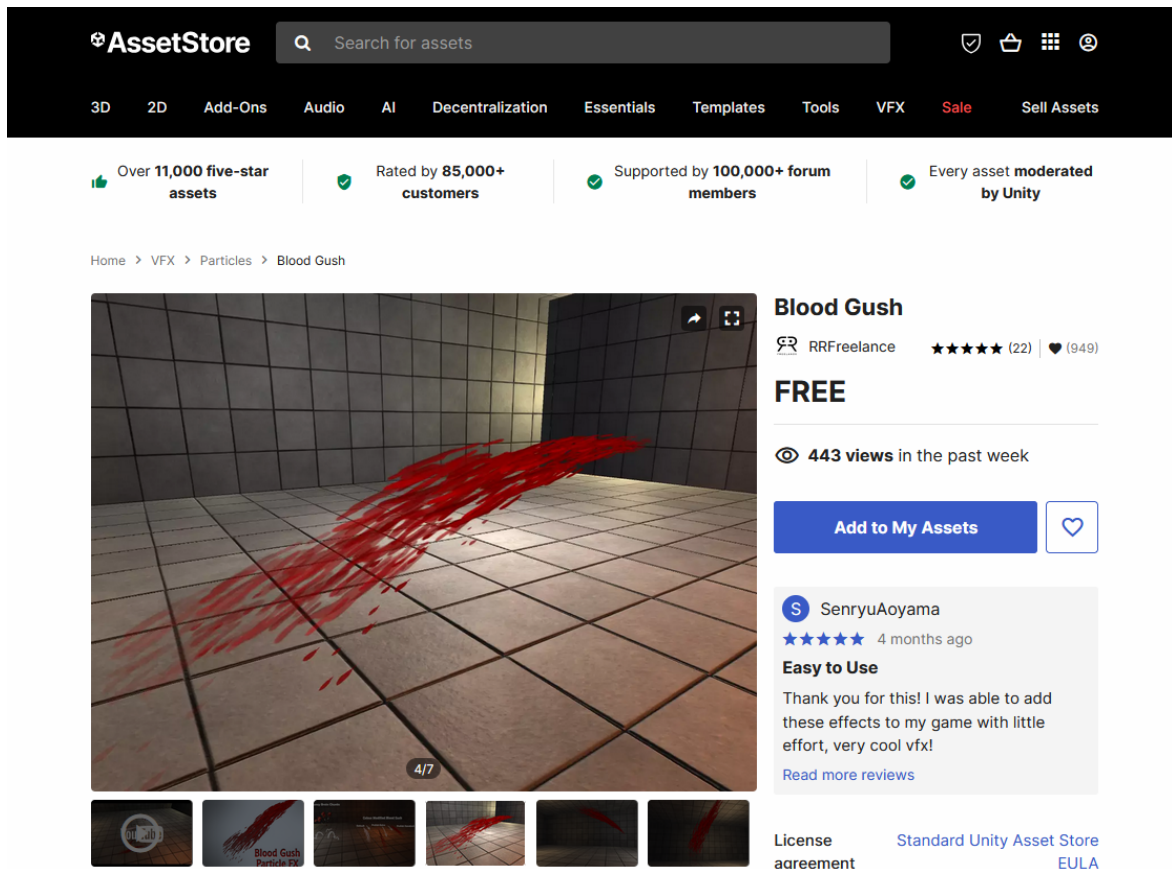


Fonte: Autora (2025)

O jogo apresenta visão em terceira pessoa, com movimentação via teclado e controle de mira pelo mouse. O sistema de combate é baseado em disparos, e o jogador retorna ao último checkpoint ao sofrer dano letal. O universo do jogo é linear e progressivo, composto por fases interligadas, nas quais predominam emoções como medo, inquietação e claustrofobia. A utilização da Unity como plataforma central mostrou-se eficiente para a integração dos sistemas, permitindo organização, controle e implementação consistente das mecânicas. A adoção de *assets* externos

acelerou o desenvolvimento, embora tenha exigido adaptações para manter a coerência estética (ver Figura 69).

Figura 69 - Partícula utilizada para efeito de sangue



Fonte: Unity Asset Store.

Disponível em: <https://assetstore.unity.com/packages/vfx/particles/blood-gush-73426>

Acesso em: 24 abr. 2026.

O uso do Blender, por sua vez, proporcionou maior controle sobre os elementos visuais, enquanto o Mixamo agilizou o processo de animação. Já o Audacity foi fundamental para garantir a qualidade sonora e reforçar a imersão. Como limitação, destaca-se a dependência de *assets* externos, que impactou parcialmente a originalidade visual.

5.3. Considerações Finais

O desenvolvimento do jogo Carne Moída evidenciou a importância da integração entre narrativa, design e tecnologia na construção de experiências imersivas. Apesar das limitações técnicas e de tempo, as soluções adotadas permitiram alcançar os objetivos propostos, resultando em um projeto funcional, coeso e expressivo. Como perspectivas futuras, destaca-se a expansão da narrativa,

o refinamento das mecânicas, a criação de *assets* autorais e a otimização de desempenho.

O projeto representa um avanço no desenvolvimento de jogos independentes com foco em horror psicológico, consolidando competências técnicas e criativas ao longo do processo.

6. CONCLUSÃO

A consolidação deste relatório permite uma análise reflexiva sobre o percurso formativo no curso de Produção Multimídia. A execução dos quatro projetos integradores, Vida do Manguezal, Appoio, O Pirotécnico Zacarias e Carne Moída, demonstrou a complexidade e a interdisciplinaridade intrínsecas ao profissional da área. Ao transitar pelo cinema documental, pelo design de interfaces, pela animação cinematográfica e pelo desenvolvimento de jogos, foi possível converter teorias acadêmicas em produtos multimídia tangíveis e funcionais.

Os resultados obtidos evidenciam não apenas o domínio técnico de ferramentas (como editores de vídeo, *softwares* de prototipagem e motores de jogo), mas também o amadurecimento do olhar crítico e estético. Conclui-se que a integração dessas diferentes linguagens prepara a autora para atuar em um cenário de comunicação convergente, onde a versatilidade e a capacidade de solucionar problemas em diversos suportes digitais são diferenciais essenciais.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Andréia Souza de; CARVALHO, Lucas Nascimento Assef de. História e linguagem: o (dis)curso de “Botão de Rosa” como lampejo no desnudamento da ditadura militar brasileira. **Temporalidades – Revista de História**, v. 15, n. 2, 2023.

BARBOZA, Roberta Sá Leitão; NEUMANN-LEITÃO, Sigrid; BARBOZA, Myrian Sá Leitão; BATISTA-LEITE, Luciana de Matos Andrade. “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. 125–134, jul. 2008.

BASTOS, Hermenegildo José. **Literatura e colonialismo: rotas de navegação e comércio no fantástico de Murilo Rubião**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2001.

DESIGN COUNCIL. ***The Double Diamond: a universally accepted depiction of the design process***. London: Design Council, [s.d.]. Disponível em: <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/the-double-diamond/>. Acesso em: 30 abr. 2026.

SULZBACH, Samuel. **As peculiaridades do fantástico em Murilo Rubião**. [S.l.: s.n.], 2010.

ANEXO A
(informativo)

Dados do relatório técnico e/ou científico	
Título e subtítulo	classificação de segurança (se houver)
	Nº(se houver)
Tipo de relatório	data
Título do projeto/programa/plano	Nº
Nome do Autor(es), Email, Link ativo ORCID	
Nome do Orientador, Email, Link ativo ORCID	
Instituição executora e endereço completo	
Instituição patrocinadora e endereço completo (se houver)	
Resumo	
Palavras-chave	Nº de páginas