



Instituto Federal de Ciência e Tecnologia de Pernambuco  
Campus Olinda  
Tecnólogo em Produção Multimídia  
**RELATÓRIO TÉCNICO**

**Trabalho de Conclusão de Curso**

Autora: Larissa Alberta da Silva Santos  
Orientadora: Renata Amorim Cadena  
Coorientadora: Ana Helena Soares Cavalcanti

Olinda–PE  
2025



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

## **RESUMO**

Este relatório apresenta os projetos desenvolvidos ao longo do curso de Tecnologia em Produção Multimídia do Instituto Federal de Pernambuco (IFPE) – Campus Olinda, com foco nas funções desempenhadas e nas experiências práticas adquiridas em cada etapa. O documento reúne produções realizadas em diferentes áreas do curso, como audiovisual, design digital, animação e jogos digitais, que envolveram disciplinas de Direção de Arte, Edição de Áudio, Design de Interação, Modelagem 3D e Programação de Jogos. A metodologia utilizada baseou-se na análise descritiva das atividades realizadas, evidenciando o processo de criação, a aplicação dos conteúdos teóricos e o desenvolvimento técnico em contextos práticos. As funções exercidas abrangeram etapas de concepção, design, modelagem, edição e programação, demonstrando a integração entre criatividade, técnica e trabalho em equipe. Os resultados refletem o aprimoramento das competências profissionais e a consolidação do aprendizado obtido durante o curso, mostrando a importância da prática na formação de um profissional multidisciplinar capaz de atuar em diferentes áreas da comunicação e do design.

Palavras-chave: Produção multimídia; Design; Processos criativos.

## **LISTA DE TABELAS/ FIGURAS/ GRÁFICOS**

Imagem 1 - Storyboard do documentário

Imagem 2 - Fluxo de prototipagem no Figma

Imagem 3 - Parte dos resultados dos testes com usuários

Imagem 4 - MoodBoard inicial do projeto

Imagem 5 - Modelagem frontal personagens Mel e Maya

Imagem 6 - Cenário modelado em 3D

Imagem 7 - Line art Guerreiro Kael

Imagem 8 - Line art Rainha Elaria

Imagem 9 - Line art Vilão Malrik

Imagens 10, 11 e 12 - Line art Lacaios

## SUMÁRIO

|                                                         |           |
|---------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Trabalho de Conclusão de Curso</b>                   | <b>1</b>  |
| <b>RESUMO</b>                                           | <b>3</b>  |
| <b>LISTA DE TABELAS/ FIGURAS/ GRÁFICOS</b>              | <b>4</b>  |
| <b>SUMÁRIO</b>                                          | <b>5</b>  |
| <b>1 INTRODUÇÃO</b>                                     | <b>6</b>  |
| <b>2 PROJETOS DESENVOLVIDOS</b>                         | <b>6</b>  |
| 2.1 DOCUMENTÁRIO “O ÓBVIO INVISÍVEL” (PROJETO EM GRUPO) | 6         |
| 2.1.1 Contextualização do Semestre                      | 6         |
| 2.1.2 Desenvolvimento do Projeto                        | 7         |
| 2.1.3 Equipe Técnica                                    | 7         |
| 2.1.4 Minhas Funções e Responsabilidades no Projeto     | 7         |
| 2.1.4.1 Cenografia                                      | 7         |
| 2.1.4.2 Storyboard                                      | 8         |
| 2.1.4.3 Produção de Elenco                              | 8         |
| 2.1.4.4 Edição de Áudio                                 | 9         |
| 2.1.5 Metodologia e Materiais e Métodos                 | 9         |
| 2.1.6 Considerações Finais                              | 9         |
| <b>2.2 PLATAFORMA ASSIS (PROJETO EM DUPLA)</b>          | <b>9</b>  |
| 2.2.1 Contextualização do Semestre                      | 9         |
| 2.2.2 Desenvolvimento do Projeto                        | 10        |
| 2.2.3 Equipe Técnica                                    | 10        |
| 2.2.4 Minhas Funções e Responsabilidades no Projeto     | 10        |
| 2.2.4.1 Justificativa                                   | 11        |
| 2.2.4.2 Prototipagem                                    | 11        |
| 2.2.4.3 Teste com usuários                              | 11        |
| 2.2.5 Metodologia e Materiais e Métodos                 | 12        |
| 2.2.6 Considerações Finais                              | 12        |
| <b>2.3 ANIMAÇÃO 3D “A CHEGADA” (PROJETO EM GRUPO)</b>   | <b>13</b> |
| 2.3.1 Contextualização do Semestre                      | 13        |
| 2.3.2 Desenvolvimento do Projeto                        | 13        |
| 2.3.3 Equipe Técnica                                    | 14        |
| 2.3.4 Minhas Funções e Responsabilidades no Projeto     | 14        |
| 2.3.4.1 Concepção e Desenvolvimento da Ideia            | 14        |
| 2.3.4.2 Criação Visual                                  | 14        |
| 2.3.4.3 Modelagem e Preparação Técnica                  | 15        |
| 2.3.5 Metodologia e Materiais e Métodos                 | 16        |
| 2.3.6 Considerações Finais                              | 17        |
| <b>2.4 JOGO ELDORIA (PROJETO EM GRUPO)</b>              | <b>17</b> |
| 2.4.1 Contextualização do Semestre                      | 17        |
| 2.4.2 Desenvolvimento do Projeto                        | 17        |
| 2.4.3 Equipe Técnica                                    | 18        |
| 2.4.4 Minhas Funções e Responsabilidades no Projeto     | 18        |
| 2.4.4.1 Concepção e Desenvolvimento da Ideia            | 18        |
| 2.4.4.2 Design de personagem                            | 18        |
| 2.4.4.3 Programação                                     | 19        |
| 2.4.5 Metodologia e Materiais e Métodos                 | 19        |
| 2.4.6 Considerações Finais                              | 19        |
| <b>CONCLUSÃO</b>                                        | <b>20</b> |
| <b>REFERÊNCIAS</b>                                      | <b>21</b> |

## **1 INTRODUÇÃO**

Este documento visa tratar das produções realizadas ao longo do curso de Tecnologia em Produção Multimídia do Instituto Federal de Pernambuco (IFPE) – Campus Olinda. Durante a formação, tive a oportunidade de explorar diferentes áreas da multimídia, como audiovisual, design digital, animação e jogos digitais, compreendendo de forma prática como essas linguagens se conectam na criação de produtos comunicacionais e artísticos.

Cada semestre foi marcado por um Projeto Integrador, que permitiu colocar em prática os conhecimentos adquiridos nas disciplinas, estimulando o trabalho em equipe, a criatividade e a capacidade de resolver problemas de forma colaborativa. A partir dessas experiências, pude compreender melhor o processo de desenvolvimento de um produto multimídia, desde a concepção da ideia até a execução final.

Neste relatório, apresento os principais projetos realizados ao longo do curso, que representam etapas importantes da minha trajetória acadêmica e criativa: o documentário “O Óbvio Invisível”, a plataforma de biblioteca virtual “Assis”, a animação em 3D “A Chegada” e o jogo em 2D “Eldoria”. Cada um deles expressa diferentes fases do meu aprendizado e demonstra como a prática contribuiu para consolidar as competências desenvolvidas durante a formação.

## **2 PROJETOS DESENVOLVIDOS**

### **2.1 DOCUMENTÁRIO “O ÓBVIO INVISÍVEL” (PROJETO EM GRUPO)**

#### **2.1.1 Contextualização do Semestre**

No segundo semestre do curso, as atividades foram voltadas para a área do audiovisual, com foco na prática e na compreensão dos processos de produção. Nesse período, cursei as disciplinas de Direção de Arte, Edição de Áudio, Fotografia no Cinema, Montagem Audiovisual, Gestão de Projetos I e Ferramenta I: Edição Audiovisual.

A proposta principal do semestre foi desenvolver um documentário com temática social, de livre escolha, desde que se relacionasse a algum tema relevante para a sociedade. Os estudantes foram orientados a formar grupos e conduzir todas as etapas do projeto, da concepção à finalização, ao longo do semestre letivo.

A primeira unidade foi dedicada ao aprendizado teórico, com estudos sobre fundamentos e história do audiovisual, além de conceitos importantes sobre o gênero documental. Já a segunda unidade teve como foco a produção prática do documentário, momento em que aplicamos os conhecimentos adquiridos.

Meu grupo foi composto por Luiza Santos Mendes Wauthier de Souza, Vinícius Henrique Fernandes e por mim, Larissa Alberta da Silva Santos. Juntos,

desenvolvemos o documentário intitulado “O Óbvio Invisível”, que aborda o tema dos relacionamentos abusivos sob uma perspectiva sensível e reflexiva.

### 2.1.2 Desenvolvimento do Projeto

A ideia inicial do grupo era retratar diferentes tipos de relacionamentos abusivos, mostrando que eles podem ocorrer em variados contextos: familiares, amorosos, profissionais ou entre amigos. No entanto, diante das limitações de tempo e recursos, optamos por concentrar a narrativa em uma única história.

O documentário apresenta o relato de Xicabiu e sua relação conflituosa com a mãe, explorando também a forma como a arte influencia essa relação. Durante a narrativa, acompanhamos o processo de criação de uma pintura, desde a preparação dos materiais até a finalização da tela, enquanto a personagem compartilha sua história. Essa combinação entre relato e imagem convida o público a uma imersão emocional e sensorial.

### 2.1.3 Equipe Técnica

- **Larissa Alberta:** Produção, Roteiro, Argumento, Design, Storyboard, Câmera 1, Fotografia, Cenografia, Produção de elenco, Curadoria musical, Captação de áudio e Edição de áudio.
- **Luiza Wauthier:** Produção, Roteiro, Estudo preliminar, Argumento, Direção de arte, Design, Câmera 3, Fotografia, Manipulação de imagem, Cenografia, Identidade visual e Captação de áudio.
- **Vinícius Henrique:** Produção, Roteiro, Legenda, Colorização, Câmera 2, Fotografia, Animação, Cenografia, Continuidade, Curadoria musical, Edição de música, captação de áudio e Montagem.

### 2.1.4 Minhas Funções e Responsabilidades no Projeto

Por se tratar de uma equipe pequena, as funções foram divididas de forma colaborativa. Atuei de maneira participativa em todas as etapas de pré-produção, produção e pós-produção, contribuindo diretamente nas áreas de curadoria musical, captação de áudio, fotografia, roteiro, design e direção de arte.

Além dessas tarefas coletivas, assumi algumas funções específicas individualmente, descritas a seguir:

#### 2.1.4.1 *Cenografia*

Após definirmos o foco narrativo do documentário e o local de gravação, iniciei uma pesquisa visual voltada tanto para a estética quanto para a carga emocional do cenário. Busquei referências em outros documentários e em vídeos de

artistas produzindo em seus ateliês, observando ângulos, enquadramentos e composições que transmitissem intimidade e sensibilidade. Por já conhecer o Laboratório de Pintura do IFPE – Campus Olinda, onde as gravações ocorreram, pude selecionar com precisão os elementos visuais e objetos que melhor representariam o ambiente proposto

#### 2.1.4.2 Storyboard

Fiquei responsável pela elaboração completa do storyboard. Com base nas pesquisas realizadas e no conhecimento do espaço, defini os enquadramentos e planos que expressassem com clareza as emoções do relato. Esse planejamento foi essencial para garantir uma gravação mais fluida e organizada.

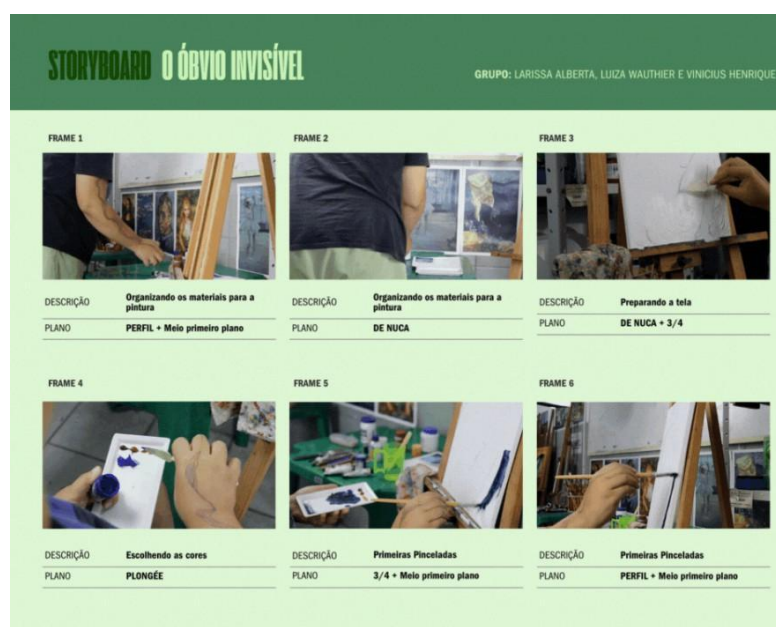


Imagem 1 - Storyboard do documentário

Fonte: Larissa Alberta (2023)

#### 2.1.4.3 Produção de Elenco

Também fui responsável pela captação de participantes para o documentário. Conversei com estudantes da instituição e apresentei o projeto, buscando pessoas dispostas a compartilhar suas experiências. Duas pessoas se disponibilizaram, mas, devido ao tempo de produção e edição, a equipe decidiu concentrar-se em apenas um dos relatos.

#### 2.1.4.4 Edição de Áudio

Realizei integralmente a edição de áudio do documentário. As gravações foram feitas separadamente das imagens, utilizando um microfone adaptado a um celular, o que possibilitou uma captação mais limpa. Apesar de pequenos ruídos ocasionais no ambiente, o material apresentou qualidade satisfatória.

A edição foi realizada no Adobe Audition, software apresentado na disciplina de Edição de Áudio, ministrada pela professora Ana Helena. A partir das orientações e dos conteúdos aprendidos em aula, consegui aplicar as técnicas no projeto, obtendo um resultado final coerente e com boa qualidade sonora.

#### 2.1.5 Metodologia e Materiais e Métodos

A metodologia utilizada no documentário “O Óbvio Invisível” integrou estudos teóricos e práticas de produção audiovisual. Para a realização das filmagens, foram utilizados três câmeras DSLR, um microfone acoplado ao celular para captar o áudio e iluminação natural do ambiente. O processo envolveu pesquisa temática, elaboração de roteiro e storyboard, definição de estética e composição visual, captação de imagens, gravação independente de áudio e pós-produção no *Adobe Premiere Pro* e *Adobe Audition*.

As etapas foram desenvolvidas coletivamente, com revisões sistemáticas para garantir unidade narrativa, visual e sonora.

#### 2.1.6 Considerações Finais

A realização do documentário contribuiu para consolidar minha compreensão sobre o processo audiovisual, especialmente no que diz respeito ao planejamento, à organização das etapas e ao trabalho em equipe. Lidar com um tema sensível exigiu responsabilidade e atenção ao modo como a narrativa seria construída. Mesmo com limitações técnicas e de tempo, o projeto permitiu aplicar conhecimentos adquiridos nas disciplinas e aprimorar minha capacidade de resolver problemas durante a produção. No conjunto, a experiência foi fundamental para fortalecer minha prática em projetos audiovisuais.

### 2.2 PLATAFORMA ASSIS (PROJETO EM DUPLA)

#### 2.2.1 Contextualização do Semestre

No terceiro semestre do curso, as atividades foram direcionadas à área do design digital, com ênfase na criação e desenvolvimento de produtos interativos. Nesse período, cursei as disciplinas de Design de Interação, Design de Interfaces, Identidade Visual, Programação Mobile, Gestão de Projetos II e Ferramenta II: Desenho Vetorial e Edição de Imagem.

A proposta do semestre foi desenvolver um produto digital de livre escolha, que envolvesse desde a concepção até a finalização, integrando as disciplinas de

forma interdisciplinar. Os estudantes foram organizados em duplas e orientados a conduzir todas as etapas do processo: pesquisa, planejamento, prototipagem, testes e apresentação final.

A primeira unidade concentrou-se em fundamentos teóricos sobre design de interação (UX) e design de interfaces (UI), além de princípios de identidade visual aplicados ao meio digital. A segunda unidade manteve o embasamento teórico, mas passou a enfatizar a aplicação prática dos conceitos, com o desenvolvimento do produto proposto.

Formei dupla com Vinícius Henrique Fernandes, e juntos criamos o sistema “ASSIS”, uma plataforma digital voltada à gestão de acervo bibliográfico. O projeto teve como base o Instituto Federal de Pernambuco – Campus Olinda, onde identificamos a oportunidade de propor uma solução que facilitasse o acesso às informações da biblioteca e otimizasse o processo de empréstimo de livros.

### **2.2.2 Desenvolvimento do Projeto**

Nosso principal objetivo foi desenvolver um sistema de biblioteca digital para o IFPE – Campus Olinda, permitindo que estudantes e servidores consultassem os títulos disponíveis, visualizassem sinopses e avaliações, realizassem reservas, renovações de empréstimos e se inscrevessem em listas de espera.

O ASSIS foi projetado como uma plataforma intuitiva e acessível, pensada para aprimorar a experiência do usuário e tornar o processo de busca por livros mais dinâmico e eficiente. Além das funções básicas de gestão de acervo, o sistema inclui recomendações personalizadas, com base nos interesses e no histórico de leituras dos usuários.

Durante o desenvolvimento, seguimos um processo baseado em design centrado no usuário, estruturado em etapas de pesquisa, prototipagem e teste. Cada fase foi acompanhada por professores das disciplinas de Design de Interação e Design de Interface, que contribuíram com orientações e feedbacks para aprimorar o produto final.

### **2.2.3 Equipe Técnica**

- **Larissa Alberta:** Justificativa, Prototipagem e Teste com usuários.
- **Vinícius Henrique:** Pesquisa e Identidade Visual.

### **2.2.4 Minhas Funções e Responsabilidades no Projeto**

Por se tratar de um projeto desenvolvido em dupla, dividimos as funções de forma equilibrada, considerando as habilidades e afinidades de cada integrante.

Ainda assim, mantivemos uma comunicação constante, trocando ideias e acompanhando o progresso de todas as etapas.

As funções que desempenhei individualmente estão descritas a seguir.

#### 2.2.4.1 Justificativa

Fiquei responsável pela elaboração da parte escrita do projeto, incluindo a justificativa, objetivos, descrição do sistema, cronograma de execução e análises conceituais. Nessa etapa, busquei contextualizar o problema identificado e destacar a relevância da proposta, apresentando como o ASSIS poderia contribuir para a melhoria da experiência dos usuários da biblioteca.

#### 2.2.4.2 Prototipagem

Realizei todo o processo de prototipagem do sistema, desde as versões de baixa fidelidade até o protótipo final de alta fidelidade, desenvolvido no software Figma. Durante o processo, apresentei semanalmente as versões aos professores das disciplinas de Design de Interface e Design de Experiência, incorporando os feedbacks recebidos a cada nova atualização. Esse processo iterativo foi essencial para garantir um resultado visual coerente, funcional e acessível.

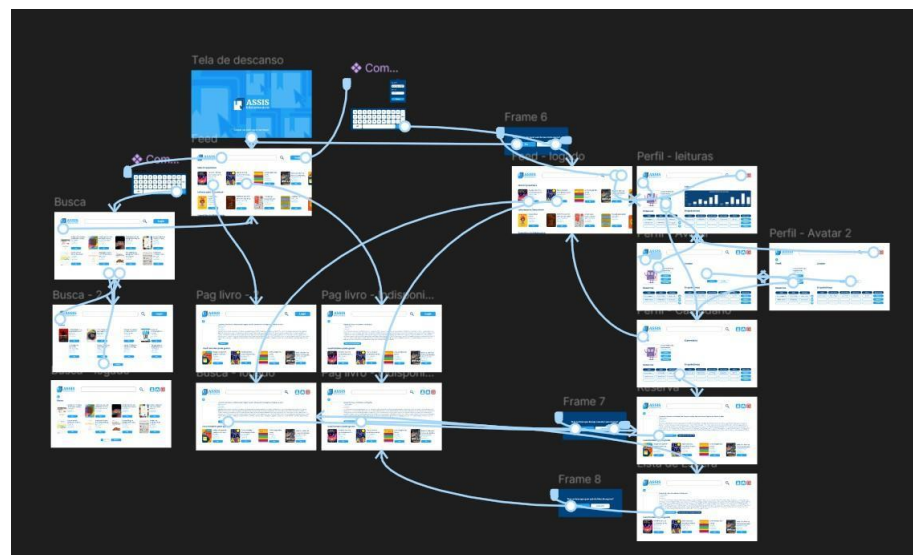


Imagem 2 - Fluxo de prototipagem no Figma

Fonte: Larissa Alberta (2024)

#### 2.2.4.3 Teste com usuários

Fui responsável pela criação e aplicação dos testes de usabilidade. Para isso, elaborei formulários e utilizei um protótipo de média fidelidade, a fim de obter o feedback de estudantes sobre a experiência de navegação e a funcionalidade do

sistema. As respostas coletadas foram analisadas e serviram como base para as melhorias implementadas na versão final do protótipo

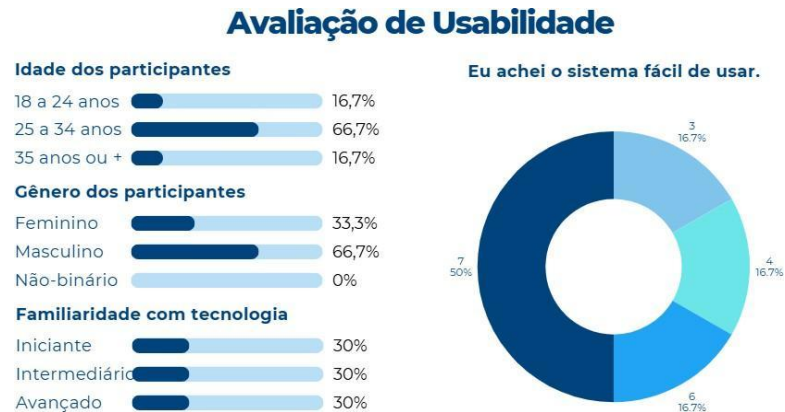


Imagem 3 - Parte dos resultados dos testes com usuários

Fonte: Larissa Alberta (2024)

### 2.2.5 Metodologia e Materiais e Métodos

O projeto ASSIS seguiu a metodologia de design centrado no usuário. Foram utilizados:

- **Figma** para prototipagem em baixa, média e alta fidelidade;
- **Adobe Illustrator** para criação dos elementos gráficos;
- **Google Forms** para aplicação de testes de usabilidade.

As etapas envolveram pesquisa das necessidades dos usuários, definição de fluxos, criação da identidade visual, prototipagem iterativa e testes de navegação com estudantes. As análises orientaram ajustes funcionais e visuais ao longo do processo.

### 2.2.6 Considerações Finais

O desenvolvimento do ASSIS permitiu aprofundar minha experiência com metodologias de design digital e compreender, na prática, como o processo de pesquisa, prototipagem e testes impacta diretamente na qualidade de um produto interativo. A cada etapa, foi possível identificar melhorias, ajustar decisões visuais e funcionais e analisar a experiência real do usuário. O projeto reforçou habilidades importantes, como organização de fluxo, clareza nas interfaces e tomada de decisões baseada em evidências. De forma geral, foi um exercício essencial para meu desenvolvimento técnico em UX e UI.

## **2.3 ANIMAÇÃO 3D “A CHEGADA” (PROJETO EM GRUPO)**

### **2.3.1 Contextualização do Semestre**

No quarto semestre do curso, as atividades foram direcionadas para a área de animação, com ênfase na teoria e na compreensão dos processos envolvidos no desenvolvimento de uma produção animada. Nesse período, cursei as disciplinas de Animação, Direção de Arte em Animação, Identidade Visual, Modelagem de Cenários, Modelagem de Personagens, Gestão de Projetos III e Ferramenta III: Maquete Digital.

A proposta principal do semestre consistiu em desenvolver uma animação em 3D com temática de livre escolha. Os estudantes foram orientados a formar grupos e a conduzir todas as etapas do projeto, desde a concepção até a finalização, ao longo do semestre letivo.

A primeira unidade foi dedicada ao aprendizado teórico, abordando os estudos e as noções iniciais sobre a história e os princípios da animação, além da introdução prática à modelagem 3D e ao uso do software Blender. Já a segunda unidade concentrou-se na produção prática da animação, momento em que aplicamos os conceitos aprendidos e os princípios técnicos e artísticos para o desenvolvimento do projeto final.

O grupo foi composto por Luiza Santos Mendes Wauthier de Souza, Vinícius Henrique Fernandes e por mim, Larissa Alberta da Silva Santos. Juntos, desenvolvemos a animação intitulada A Chegada, que retrata a chegada de uma nova gatinha em uma casa e o conflito inicial com a gata residente.

### **2.3.2 Desenvolvimento do Projeto**

Inicialmente, a proposta era desenvolver a animação de forma individual. No entanto, diante das dificuldades com novos conceitos, ferramentas e softwares, além do tempo necessário para a produção e finalização, optei por formar um grupo com colegas de turma. Nesse momento, a base conceitual do projeto já estava bem definida, incluindo o roteiro, o estilo visual, a estética e os principais aspectos narrativos.

A partir da formação do grupo, passamos a desenvolver coletivamente as etapas práticas da produção, como o storyboard, a modelagem dos personagens e do cenário, a animação e a pós-produção. Todas essas etapas foram realizadas com base no material teórico e criativo já elaborado, preservando a proposta original da animação.

A narrativa apresenta Mel, uma gata mais velha e acostumada à tranquilidade do lar, e Maya, uma gatinha curiosa e cheia de energia recém-adotada. Ao longo da história, ambas vivenciam um processo de adaptação, em que Maya se ajusta ao novo ambiente e Mel à presença da nova companheira. A trama aborda de forma sensível temas como convivência, aceitação e afeto.

### **2.3.3 Equipe Técnica**

- **Larissa Alberta:** Idealização, Desenvolvimento de conceito, Pesquisa, Roteiro, Criação, Design de personagem, ficha de personagem, Modelagem, Rigagem, Direção de personagem, modelagem de cenário, produção de animação, Continuidade, Colorização, Pintura de personagem, direção de fotografia, direção de câmera, Sonoplastia, Sound design, Edição e Montagem.
- **Luiza Wauthier:** Desenvolvimento de conceito, Pesquisa, Storyboard, Identidade visual, Marca, Ficha de personagem, direção de fotografia, Continuidade, Sonoplastia e Sound design.
- **Vinícius Henrique:** Desenvolvimento de conceito, produção de animação, Animação, Direção de fotografia, direção de câmera, Sonoplastia, Sound design, Pintura de personagem, Renderização e Edição e Montagem.

### **2.3.4 Minhas Funções e Responsabilidades no Projeto**

Por se tratar de uma equipe pequena, as funções foram divididas de forma colaborativa. Atuei de maneira participativa em todas as etapas de pré-produção, produção e pós-produção, contribuindo diretamente nas áreas de desenvolvimento de conceito, pesquisa, sonoplastia, sound design, produção de animação, animação, continuidade, colorização, direção de fotografia, direção de câmera e Edição e montagem.

Além dessas tarefas coletivas, assumi algumas funções específicas individualmente, descritas a seguir:

#### **2.3.4.1 Concepção e Desenvolvimento da Ideia**

Inicialmente, optei por desenvolver a animação individualmente e, portanto, já tinha uma ideia preliminar sobre o que gostaria de produzir. Assim que as diretrizes do projeto e os requisitos de entrega foram apresentados, iniciei o processo de pesquisa, buscando referências em outras animações e obras visuais que se relacionassem com o conceito que pretendia explorar.

A partir dessas referências, elaborei a justificativa e a sinopse da animação, desenvolvi as fichas de personagem e construí o roteiro, definindo o arco narrativo e o tom emocional da história. Essa etapa foi essencial para consolidar a base conceitual da produção, servindo de ponto de partida para o desenvolvimento em grupo.

#### **2.3.4.2 Criação Visual**

Após a definição da história, iniciei o processo de pesquisa visual e estética. Como já tinha em mente o estilo que desejava adotar, a pesquisa foi direcionada

para animações e trabalhos de artistas que apresentassem características semelhantes à proposta.

Com base nas referências coletadas, defini a paleta de cores, o design de cada personagem e o conceito do cenário. Após formar o grupo com Vinícius e Luiza, apresentei a proposta estética e a linha visual da animação, que foram mantidas integralmente, estabelecendo assim a identidade visual do projeto.



Imagem 4 - MoodBoard inicial do projeto

Fonte: Larissa Alberta (2024)

#### 2.3.4.3 Modelagem e Preparação Técnica

Fiquei responsável pela modelagem completa do cenário, ambientado em uma sala de estar, e pela modelagem das duas personagens principais, as gatas Mel e Maya, utilizando o programa Blender em todo o processo. Além disso, realizei a pintura e o rigging de ambas, garantindo a expressividade e a movimentação necessárias para a animação.

Devido ao curto prazo de produção, optamos por utilizar um modelo humano pré-pronto, que também foi adaptado por mim no Blender, com pintura e rigging ajustados para manter a coerência visual com o restante da animação.



Imagem 5 - Modelagem frontal personagens Mel e Maya

Fonte: Larissa Alberta (2024)



Imagem 6 - Cenário modelado em 3D

Fonte: Larissa Alberta (2024)

### **2.3.5 Metodologia e Materiais e Métodos**

A animação “A Chegada” foi produzida com base nos processos clássicos de animação 3D. Os softwares utilizados foram:

- **Blender** para modelagem, texturização, rigging, animação e renderização;
- **Adobe Premiere Pro** para edição e montagem final.

As etapas abrangeram pesquisa visual, concepção narrativa, criação estética, modelagem de personagens e cenário, animação com aplicação dos princípios clássicos (como timing, squash and stretch e staging), renderização e pós-produção. O fluxo de trabalho incluiu revisões colaborativas entre os integrantes.

### **2.3.6 Considerações Finais**

Produzir a animação “A Chegada” foi um desafio significativo, especialmente por envolver etapas complexas como modelagem, rigging e animação 3D. O projeto exigiu disciplina, estudo e adaptação constante ao fluxo de trabalho em grupo, o que contribuiu para aprimorar minhas habilidades técnicas e minha capacidade de organização. A experiência permitiu integrar conhecimentos de diferentes disciplinas e compreender de forma mais ampla o processo completo de uma produção animada. O resultado reforçou a importância do planejamento e da divisão equilibrada das tarefas em projetos dessa natureza.

## **2.4 JOGO ELDORIA (PROJETO EM GRUPO)**

### **2.4.1 Contextualização do Semestre**

O jogo Eldoria foi desenvolvido no quinto semestre do curso. Nesse período, as disciplinas do curso estavam voltadas para a criação de produtos digitais interativos, com foco nas áreas de Game Design, Level Design, Modelagem 3D, Programação de Jogos e Design de Cenários e Personagens.

O objetivo desse semestre foi integrar os conhecimentos aprendidos nas diferentes disciplinas em um único projeto prático. A proposta era criar um jogo digital completo, desde a ideia inicial até a produção final, unindo narrativa, arte, design e programação.

Meu grupo foi composto por Luiza Santos Mendes Wauthier de Souza, Vinícius Henrique Fernandes, Ivson José e por mim, Larissa Alberta da Silva Santos.

### **2.4.2 Desenvolvimento do Projeto**

Eldoria é um jogo de aventura e exploração em estilo pixel art, desenvolvido no programa GameMaker. A história se passa em um reino medieval ameaçado pelas trevas, onde o jogador controla Kael, um jovem cavaleiro que deve recuperar os fragmentos do artefato sagrado Coração da Luz para restaurar a paz no reino.

O jogo possui cinco fases, divididas entre ambientes internos e externos, como o castelo, a cripta, o jardim e a floresta. Cada fase apresenta um labirinto com obstáculos e inimigos, exigindo que o jogador colete os fragmentos e encontre a chave para seguir em frente.

O desenvolvimento aconteceu ao longo de quatro meses, combinando diferentes ferramentas: o GameMaker para a programação e o Adobe Illustrator para a criação dos personagens, cenários e elementos gráficos. O estilo visual foi inspirado em jogos retrô, com referências a títulos clássicos como Pac-Man e Diamond Quest. Todo o processo buscou unir jogabilidade, narrativa e estética para oferecer uma experiência envolvente e coerente.

### 2.4.3 Equipe Técnica

- **Ivson José:** Roteiro e Design.
- **Larissa Alberta:** Design e Programação
- **Luiza Wauthier:** Redação Técnica e Sound Design.
- **Vinícius Henrique:** Identidade Visual e Level Design.

### 2.4.4 Minhas Funções e Responsabilidades no Projeto

Durante o desenvolvimento do jogo Eldoria, atuei em diferentes etapas, especialmente nas áreas de design de personagens e programação. Minhas principais funções foram:

#### 2.4.4.1 Concepção e Desenvolvimento da Ideia

Participei da criação do conceito e da história do jogo, ajudando a definir os personagens, os cenários e a estrutura da narrativa. Contribuí para que o enredo se conectasse com as mecânicas e os objetivos de cada fase.

#### 2.4.4.2 Design de personagem

Fiquei responsável pela criação dos personagens, desenvolvendo todos os elementos no estilo 2d que posteriormente iriam ser adaptados para o estilo pixel art pelo membro do grupo Vinicius.



Imagens 7, 8 e 9 - Line art Guerreiro Kael, Line art Rainha Elaria e Line art Vilão Malrik

Fonte: Larissa Alberta (2025)



Imagens 10, 11 e 12 - Line art Lacaios

Fonte: Larissa Alberta (2025)

#### 2.4.4.3 Programação

Atuei na configuração e implementação dos elementos visuais e mecânicas principais do jogo, como movimentação do personagem, transição entre fases, coleta de itens e detecção de colisões. Também participei dos testes de jogabilidade, revisando erros e otimizando o desempenho dentro do GameMaker. Essa etapa exigiu atenção aos detalhes e constante experimentação para garantir que o jogo fosse funcional e fluido para o jogador.

#### 2.4.5 Metodologia e Materiais e Métodos

O desenvolvimento de “Eldoria” utilizou uma metodologia de Game Design centrado no jogador. Para a produção, utilizaram-se:

- **GameMaker** para programação e construção das fases;
- **Adobe Illustrator** para design dos personagens e cenários.

O processo envolveu concepção da narrativa, criação estética, implementação das mecânicas principais, testes de jogabilidade e ajustes contínuos de colisões, movimentação, transição entre fases e coleta de itens. Reuniões periódicas ajudaram a identificar melhorias e otimizar a experiência do jogador.

#### 2.4.6 Considerações Finais

A participação no desenvolvimento de Eldoria proporcionou contato direto com diferentes etapas da criação de jogos digitais, como concepção narrativa, design visual e implementação de mecânicas. A programação no GameMaker trouxe desafios que exigiram testes contínuos e ajustes sucessivos, contribuindo para o aprimoramento das minhas habilidades de lógica e desenvolvimento. Além disso, o trabalho em equipe possibilitou uma visão mais integrada das etapas que compõem um jogo. No geral, o projeto teve um papel importante na consolidação das

competências necessárias para atuar em áreas relacionadas a jogos e produtos digitais interativos.

## **CONCLUSÃO**

Ao longo do curso, os projetos que desenvolvi foram essenciais para o meu crescimento técnico e criativo. Cada experiência me ajudou a compreender melhor os processos de produção em diferentes áreas da comunicação e do design, ampliando minha visão sobre como cada etapa se conecta até o resultado final. Essas vivências também me permitiram aprimorar habilidades práticas, como o planejamento, a criação e a execução de projetos, além de fortalecer minha capacidade de trabalhar em equipe e lidar com desafios de forma colaborativa. No geral, todas as atividades realizadas contribuíram para consolidar meu aprendizado e evidenciar a evolução profissional que conquistei durante a formação.

## REFERÊNCIAS

HELLER, Eva. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. São Paulo: Editora Olhares, 2021.

LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos: um guia para designers, escritores, editores e estudantes**. 2. ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2018.

NORMAN, Donald A. **O design do dia a dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2019.

WILLIAMS, Richard. **The animator's survival kit**. London: Faber & Faber, 2012.

WILLIAMS, Robin. **Design para quem não é designer: noções básicas de planejamento visual**. São Paulo: Callis, 2009.