



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**

**RELATÓRIO FINAL
DE ESTÁGIO CURRICULAR**

DESIGN

Gabriela Zanella Leal

DesignLAB

30/07/2018 - 30/11/2018

Este arquivo segue como modelo preciso para a entrega do Relatório Final de Estágio Obrigatório.

Este projeto gráfico deve ser obedecido na íntegra, mantendo padrões tipográficos, alinhamentos, fontes e organização de conteúdo conforme disposto a seguir.

A versão para entrega será unicamente no formato de um arquivo PDF de no mínimo 50 páginas.

A entrega referente à disciplina de Estágio Obrigatório deve ser feita apenas de forma digital (PDF) via Moodle, até o prazo máximo estipulado pelo Coordenador de Estágio.

1.1 IDENTIFICAÇÃO DO ESTAGIÁRIO

Nome: Gabriela Zanella Leal

Matrícula: 14201978

Habilitação: Design

E-mail: gabrielazleal@gmail.com

Telefone: (48) 99979-6506

1.2 DADOS DO ESTÁGIO

Concedente: DesignLab

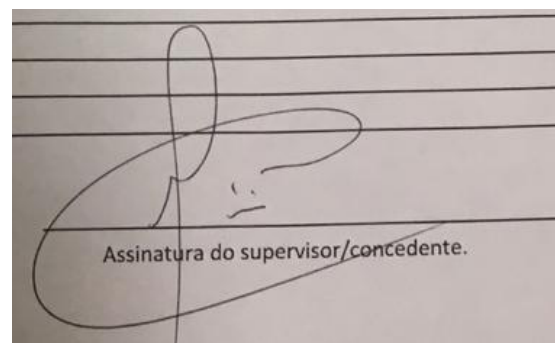
Período Previsto: 30/07/2018 a 30/11/2018

Período referente a este relatório: 30/07/2018 a 30/11/2018

Supervisor/Preceptor: Milton Luiz Horn Vieira

Jornada Semanal/Horário: 20h Semanais

Assinatura da concedente (ou representante):



Assinatura do supervisor/concedente.

RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO CURRICULAR

BLOCO 1

1.3 PROGRAMA DE ATIVIDADES

Objetivo do estágio: Realizar a pintura de mapas de textura sobre modelos escaneados tridimensionalmente e participar do desenvolvimento geral do projeto “caixa de ossos”.

Objeto(s) do estágio: Modelos 3D de peças anatômicas.

Programa de atividades (PAE): Ilustração de ossos do corpo humano para utilizar em interface de game educativo voltado para alunos de anatomia. Texturização de ossos escaneados em 3D para aplicação no jogo e extração de mapas.

1.4 SITUAÇÃO ENCONTRADA

Resumo da situação da empresa em relação ao Design: O Laboratório está inserido no curso de design da UFSC.

O que foi abordado no estágio: Ilustração, texturização e refinamento de ossos em um ambiente 3D.

Atuação na área gráfica: Computação Gráfica

Atuação na área informatizada (mídias): Softwares utilizados foram: Autodesk MudBox, Autodesk 3DSMax, Adobe Photohop.

1.5 ESTRUTURA PARA REALIZAÇÃO DO ESTÁGIO

Infra-estrutura física disponibilizada: Uma estação de trabalho que conta com dois processadores Xeon, 12GB de RAM, uma placa de vídeo GTX 670, dois monitores de 26 Polegadas e uma Mesa digitalizadora Wacom Intuos Pro média. Dentro de um laboratório com outras estações de trabalho, cada uma individual, onde cada estagiário ou bolsista trabalha, e em sala separada um Scanner 3D para escaneamento dos ossos.

A localização do Design na estrutura organizacional da empresa: Um laboratório no final do corredor do EGR.

O local, na estrutura organizacional da empresa, (diretoria, departamento, etc)

onde foi realizado o estágio: Laboratório.

Data do início do estágio: 30/07/2018

Data de encerramento do estágio: 30/11/2018

Carga horária diária: 4h

Horário diário do estágio (entrada e saída): Segundas: 14h-18h

Terças: 10h-12h e 17h-19h

Quintas: 9h-13h e 15h-19h

Sextas: 12h-16h

1.6 ORIENTADOR DO ESTAGIÁRIO

Nome: Milton Luiz Horn Vieira

Formação e cargo: Professor magistério superior

Contatos (telefone/e-mail): Milton.vieira@ufsc.br

A seguir uma cópia do TCE e do PAE referente ao estágio



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA

PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO

DEPARTAMENTO DE INTEGRAÇÃO ACADÊMICA E PROFISSIONAL

Endereço: 2º andar do prédio da Reitoria, Rua Sampaio Gonzaga, s/nº, Trindade - Florianópolis

Fone +55 (48) 3721-9446 / (48) 3271-9296 | <http://portal.estagios.ufsc.br> | dip.prograd@contato.ufsc.br

TERMO DE COMPROMISSO DE ESTÁGIO OBRIGATÓRIO - TCE Nº 2007234

O(A) Diretor(a) do Departamento de Integração Acadêmica e Profissional - DIP, Prof.(a) Alexandre Guilherme Lenzi de Oliveira, o(a) Coordenador(a) de Estágios do Curso, Prof.(a) Luciano Patrício Souza de Castro, representantes da Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC, CNPJ 83.899.526/0001-82, como concedente e como instituição de ensino, respectivamente, e o(a) estagiário(a) Gabriela Zanella Leal, CPF 094.392.199-63, telefone 48999796506, e-mail valkeera26@gmail.com, regularmente matriculado(a) sob número 14201978 no Curso de Design na forma da Lei nº 11.788/08, da Resolução 014/CUn/11 e das normas do Curso, acertam o que segue:

- Art. 1º:** O presente Termo de Compromisso de Estágio (TCE) está fundamentado no Projeto Pedagógico do Curso (PPC) e vinculado à disciplina EGR7198.
- Art. 2º:** O(A) Prof.(a) Milton Luiz Horn Vieira, da área a ser desenvolvida no estágio, atuará como orientador(a) para acompanhar e avaliar o cumprimento do Programa de Atividades de Estágio (PAE), definido em conformidade com a área de formação do(a) estagiário(a).
- Art. 3º:** A jornada semanal de atividades será de 20.00 horas (com no máximo 4.00 horas diárias), a ser desenvolvida na UFSC, no(a) DesignLAB, de 30/07/2018 a 30/11/2018, respeitando-se horários de obrigações acadêmicas do estagiário e tendo como supervisor(a) o(a) Milton Luiz Horn Vieira.
- Art. 4º:** O(A) estagiário(a), durante a vigência do estágio, estará segurado(a) contra acidentes pessoais pela apólice Nº 01820000838 da seguradora Gente Seguradora S.A. (CNPJ 90.180.605/0001-02).
- Art. 5º:** O estagiário(a) deverá elaborar relatório, conforme descrito no Projeto Pedagógico do Curso, devidamente aprovado e assinado pelas partes envolvidas.
- Art. 6º:** O estagiário deverá informar a unidade concedente em caso de abandono do curso.
- Art. 7º:** O estágio poderá ser rescindido a qualquer tempo por meio de Termo de Rescisão, observado o recesso do qual trata o artigo 9º deste TCE.
- Art. 8º:** O(A) estagiário(a) realizará o presente estágio sem remuneração.
- Art. 9º:** O(A) estagiário(a) tem direito a 10 dias de recesso, a ser exercido durante o período de realização do estágio, preferencialmente durante férias escolares, em período(s) acordado(s) entre o(a) estagiário(a) e o(a) supervisor(a). Caso o estágio seja interrompido antes da data prevista, o número de dias será proporcional e deverá ser usufruído durante a vigência do TCE ou pago em pecúnia ao estudante após sua rescisão.
- Art. 10º:** O(A) estagiário(a) não terá, para quaisquer efeitos, vínculo empregatício com a UFSC, desde que observados os itens deste TCE.
- Art. 11º:** Caberá ao(a) estagiário(a) cumprir o estabelecido no PAE abaixo; conduzir-se com ética profissional; respeitar as normas da UFSC, respondendo por danos causados pela inobservância das mesmas, e submeter-se à avaliação de desempenho.
- Art. 12º:** As partes, em comum acordo, firmam o presente TCE em 4 vias de igual teor.

PROGRAMA DE ATIVIDADES DE ESTÁGIO (PAE) do TCE Nº 2007234

Durante a vigência do TCE, o(a) estudante desenvolverá as seguintes atividades:

Ilustração de ossos do corpo humano para utilizar em interface de game educativo voltado para alunos de anatomia. Texturização de ossos escaneados em 3D para aplicação no jogo e extração de mapas.

Local e Data:

Florianópolis, 01 de Agosto de 2018.

Alexandre Guilherme Lenzi de Oliveira - Diretor(a) do DIP - PROGRAD - UFSC

Milton Luiz Horn Vieira - Prof.(a) Orientador(a) e Supervisor(a) no local de Estágio

Prof. Luciano Patrício Souza de Castro, Dr.
Coordenador de Estágios em Design
CCE/UFSC
Portaria nº 005/2018/CCE

Luciano Patrício Souza de Castro - Coord. Estágios do Curso - UFSC

Gabriela Zanella Leal - Estagiário(a)

RELATÓRIO FINAL
DE ESTÁGIO CURRICULAR

BLOCO 2

2.1 QUADRO CONTENDO:

a) Cronograma com as atividades (projetos) nos quais houve a participação do estagiário (preferencialmente relacionando as datas ou períodos de realização);

b) Tarefas (estabelecidas no PAE) desempenhadas pelo estagiário em cada atividade (projeto) e as horas de trabalho para cumprimento de cada tarefa

c) Se necessário, uma relação complementar de atividades não relacionadas diretamente ao PAE que tenham consumido parcela de tempo representativa em relação à carga horária do estágio.

Semana 3/10	Desenvolvimento do artigo.
Semana 4/10	Conclusão e envio do artigo.
Semana 1/11	Auxílio na parte de escaneamento, retopologia e mapeamento das peças anatômicas.
Semana 2/11	Auxílio na parte de escaneamento, retopologia e mapeamento das peças anatômicas.
Semana 3/11	Auxílio na parte de escaneamento, retopologia e mapeamento das peças anatômicas.

Semana/Mês	Atividade desenvolvida
Semana 1/08	Início do relatório de iniciação científica que se passou no semestre anterior.
Semana 2/08	Desenvolvimento do relatório de iniciação científica.
Semana 3/08	Conclusão do relatório de iniciação científica, assim como produção de vídeo ilustrando o projeto desenvolvido e os conhecimentos adquiridos ao longo do período.
Semana 4/08	Finalização da texturização de peças anatômicas pendentes do membro inferior.
Semana 1/09	Criação dos mapas difuso, normal e especular das vértebras C-1, C-2 e C-3 e exportação das mesmas para o servidor.
Semana 2/09	Criação dos mapas difuso, normal e especular das vértebras C-5, C-7 e T-1 e exportação das mesmas para o servidor.
Semana 3/09	Criação dos mapas difuso, normal e especular das vértebras T-6, T-11 e T-12 e exportação das mesmas para o servidor.
Semana 4/09	Criação dos mapas difuso, normal e especular das vértebras L-1 e L-3 e exportação das mesmas para o servidor.
Semana 1/10	Início da elaboração de artigo acadêmico a respeito de infográfico produzido explicando o processo de digitalização de peças anatômicas. Inicialmente foi estabelecido que teria como base o relatório de iniciação científica.
Semana 2/10	Reelaboração do artigo, desta vez com auxílio de outro estagiário, feita a decisão que o tópico principal seria o infográfico produzido no semestre anterior.

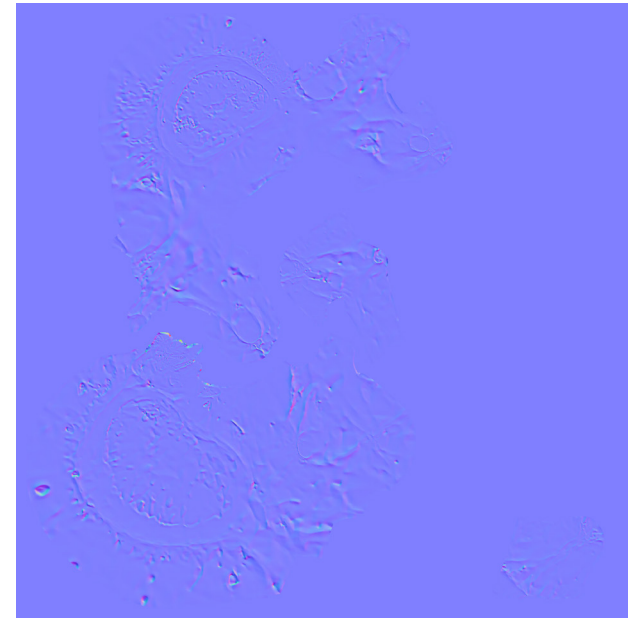
2.2 APRESENTAÇÃO DE CADA AÇÃO

a) AÇÃO 1:

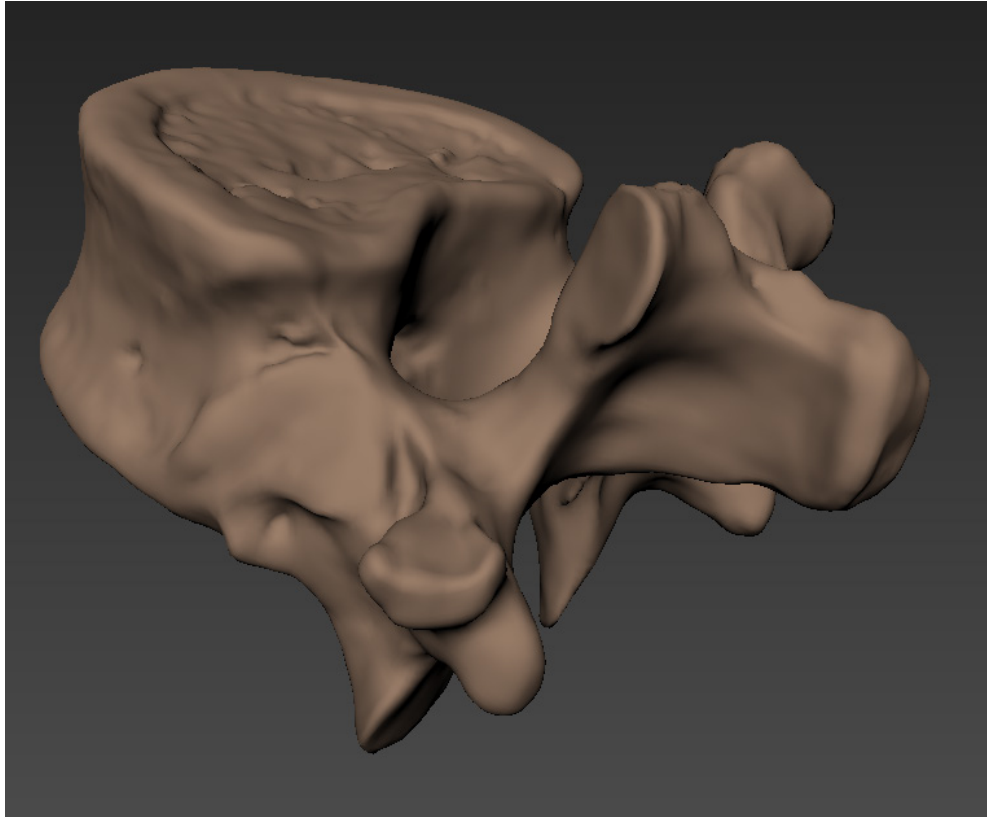
Geração de mapa normal.

Briefing: Os ossos escaneados costumam ter uma alta densidade de polígonos. Para otimizar o desempenho do jogo, os modelos devem ter menos polígonos. Após simplificar os modelos em duas versões, é preciso fazer uma extração do mapa normal a partir do modelo mais detalhado do scanner, e aplicá-lo nos modelos simples. Assim o jogo pode ser executado exigindo menos do hardware e mantém-se o nível de detalhes.

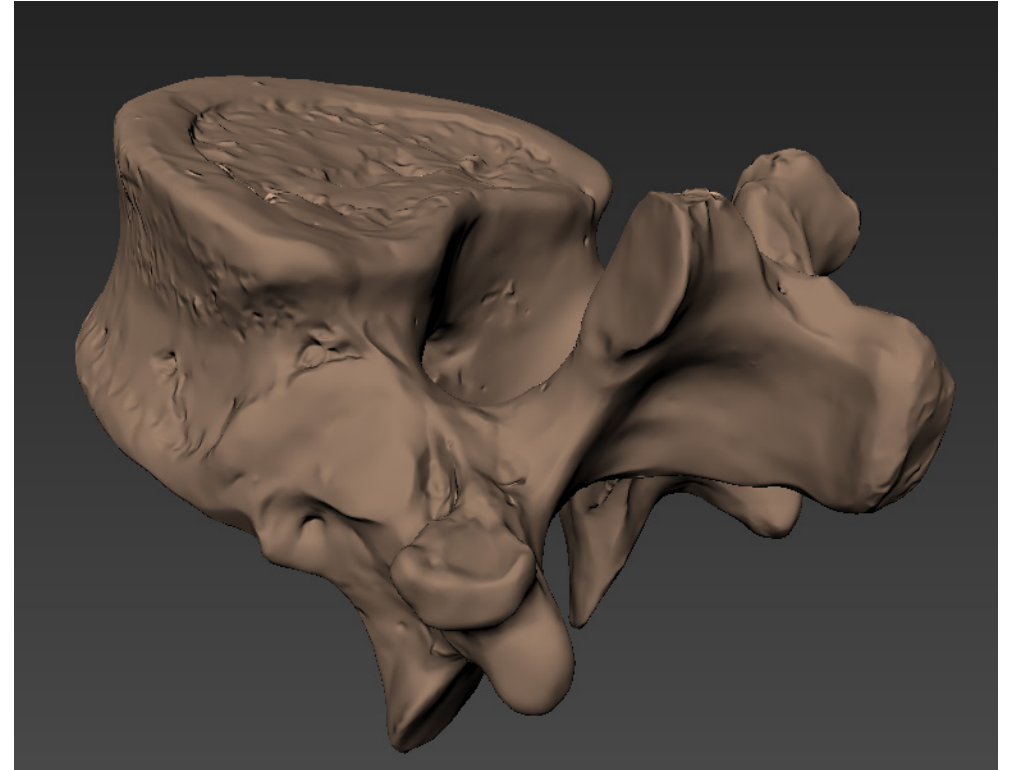
Público-alvo: Estudantes de medicina contemplados pelo jogo.



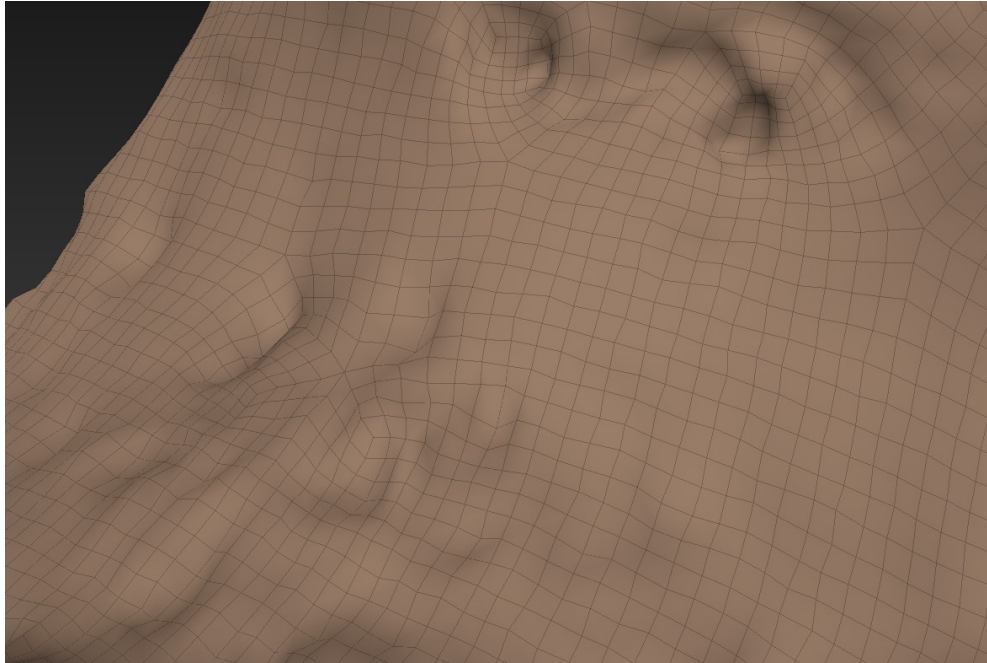
Mapa normal da peça Vértebra T-12.



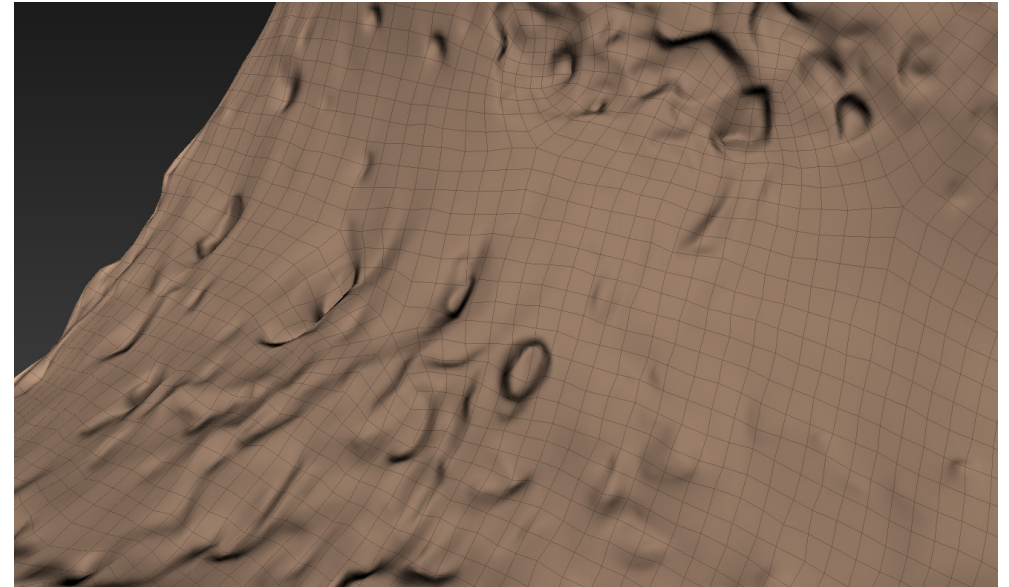
Modelo 3D da Vértebra T-12 sem o mapa normal.



Modelo 3D da Vértebra T-12 com o mapa normal.



Modelo 3D da Vértebra L-1 sem o mapa normal, em detalhes mostrando a malha.



Modelo 3D da Vértebra L-1 com o mapa normal, em detalhes mostrando a malha.

b) AÇÃO 2:

Pintura do mapa difuso.

Briefing: O scanner apenas capta o volume do objeto e não sua coloração. A solução é fazer a pintura digitalmente no objeto tridimensional, adicionando características típicas dos ossos utilizados nos estudos de anatomia. A aparência de um leve desgaste e a cor deixada pelo tratamento de conservação são importantes para dar realismo à peça anatômica. Buscando estabelecer um padrão nas cores, foi criada uma paleta de cores a ser utilizada nesta etapa.

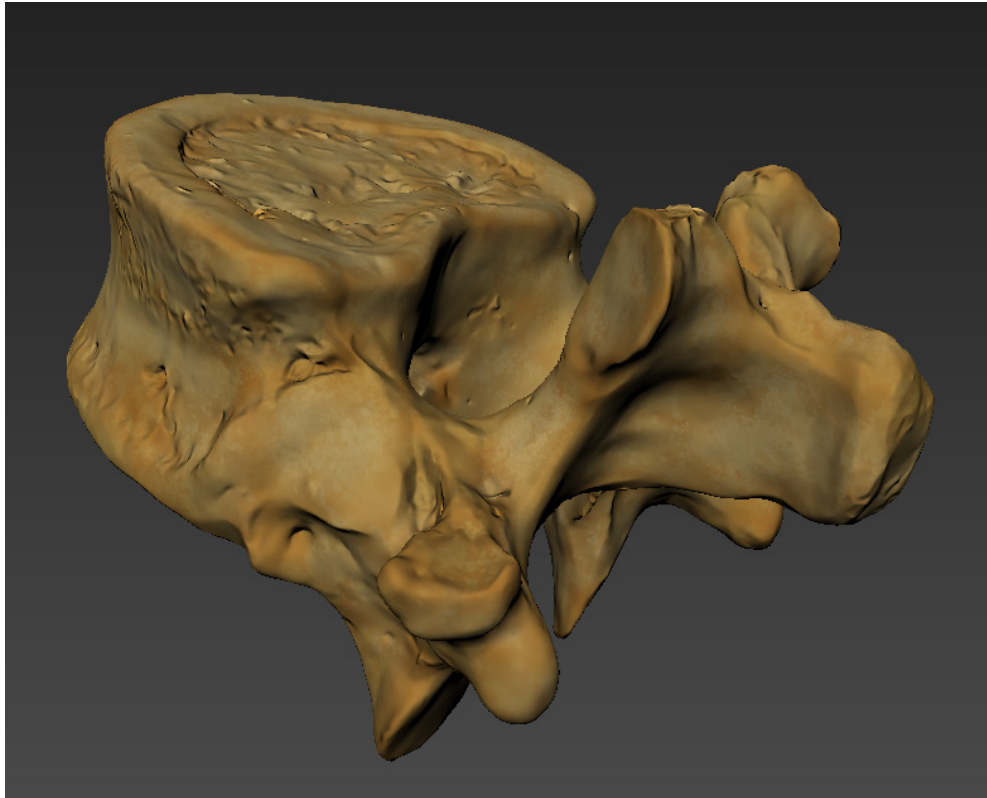
Público-alvo: Estudantes de medicina contemplados pelo jogo.



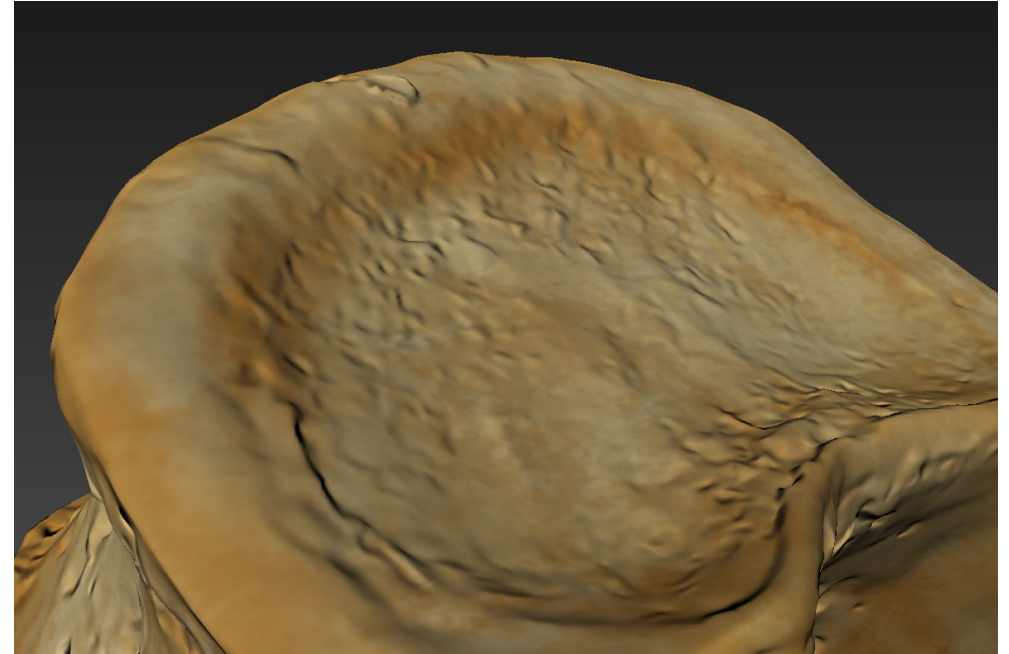
Paleta de cores para a criação de mapa difuso.



Mapa difuso da peça Vértebra T-12.



Modelo 3D da Vértebra T-12 com o mapa difuso e normal.



Modelo 3D da Vértebra L-1 com o mapa difuso e normal, aproximada em detalhes.

c) AÇÃO 3:

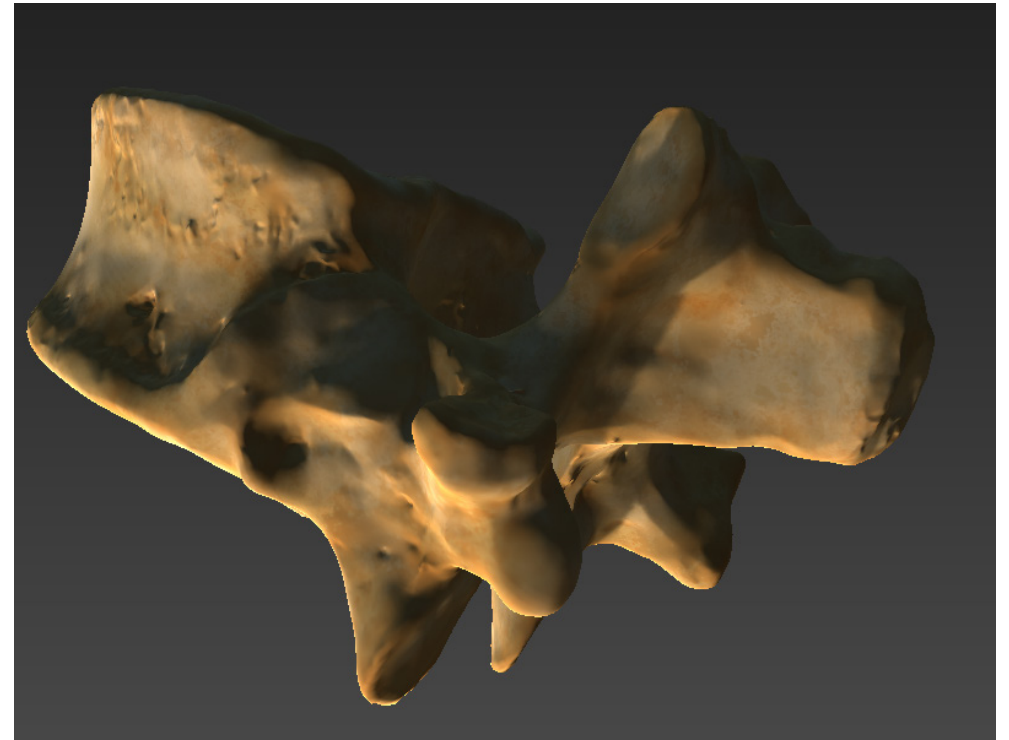
Pintura do mapa especular.

Briefing: Após as etapas anteriores estarem completas, o modelo digital da peça anatômica está quase completo. O último mapa a ser utilizado é o mapa especular, que estabelece quão reflexiva é a superfície do objeto. Sem o uso desse mapa, o osso fica com um aspecto falso, então é feito um mapa utilizando-se de texturas para dar a sensação de superfície gasta e acrescentar mais detalhes. As partes mais claras desse mapa são as mais reflexivas, e as mais escuras, as mais foscas.

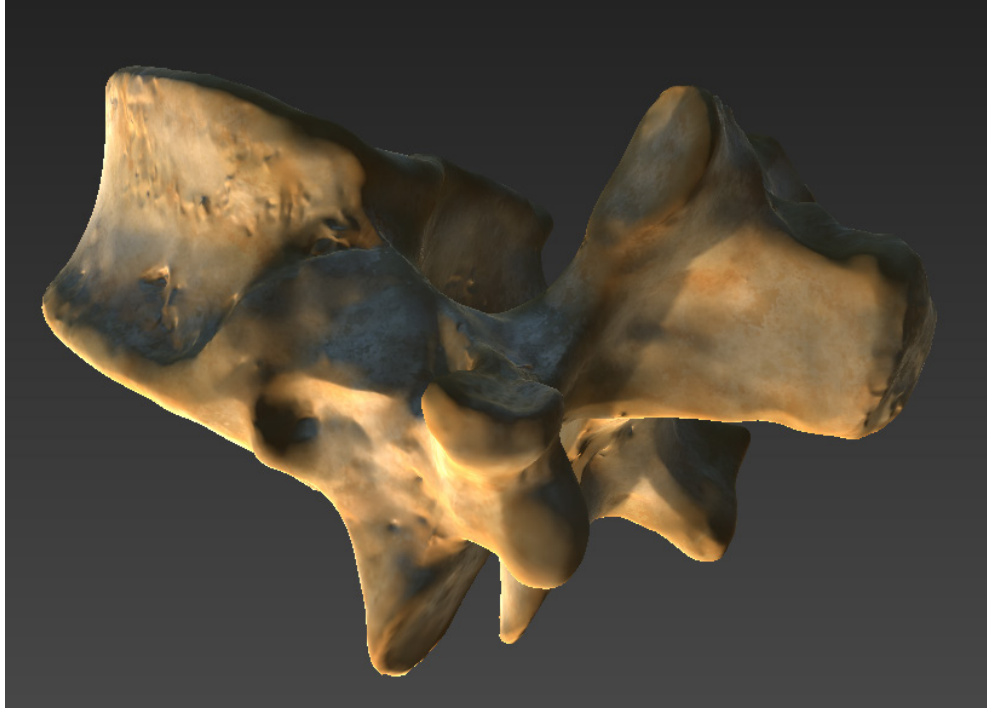
Público-alvo: Estudantes de medicina contemplados pelo jogo.



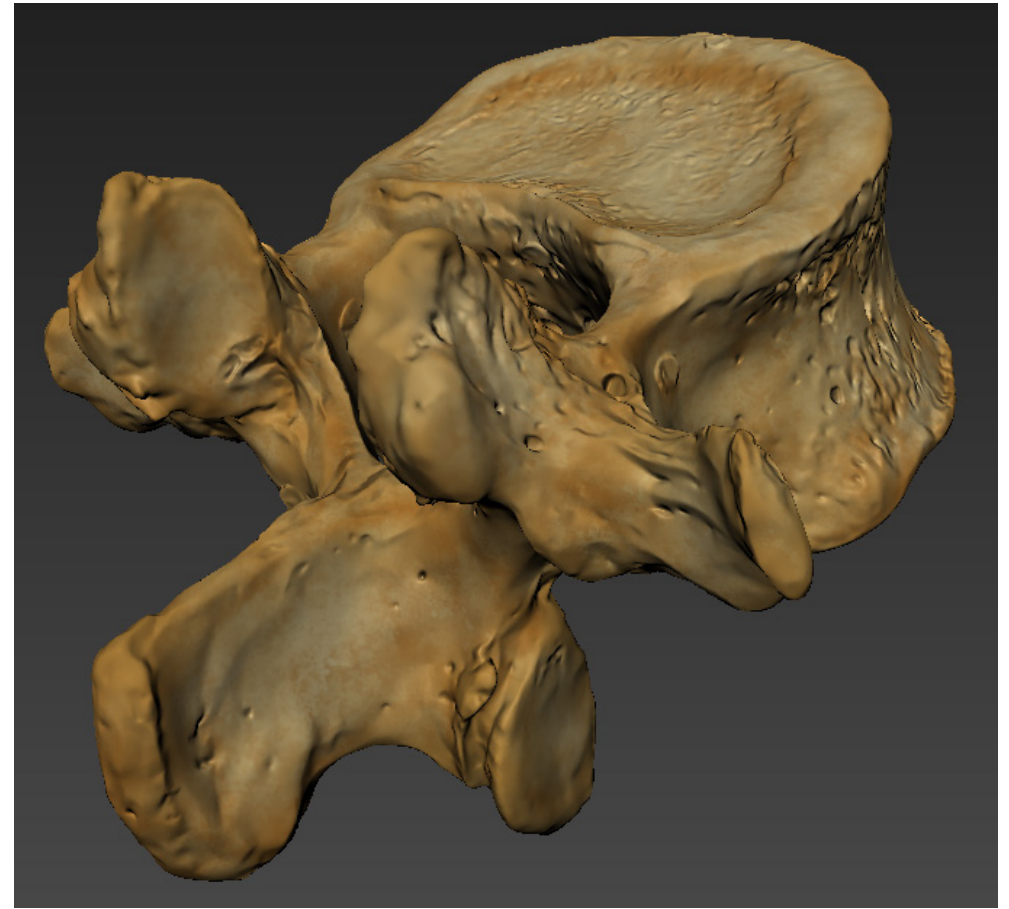
Mapa especular da peça Vértebra T-12



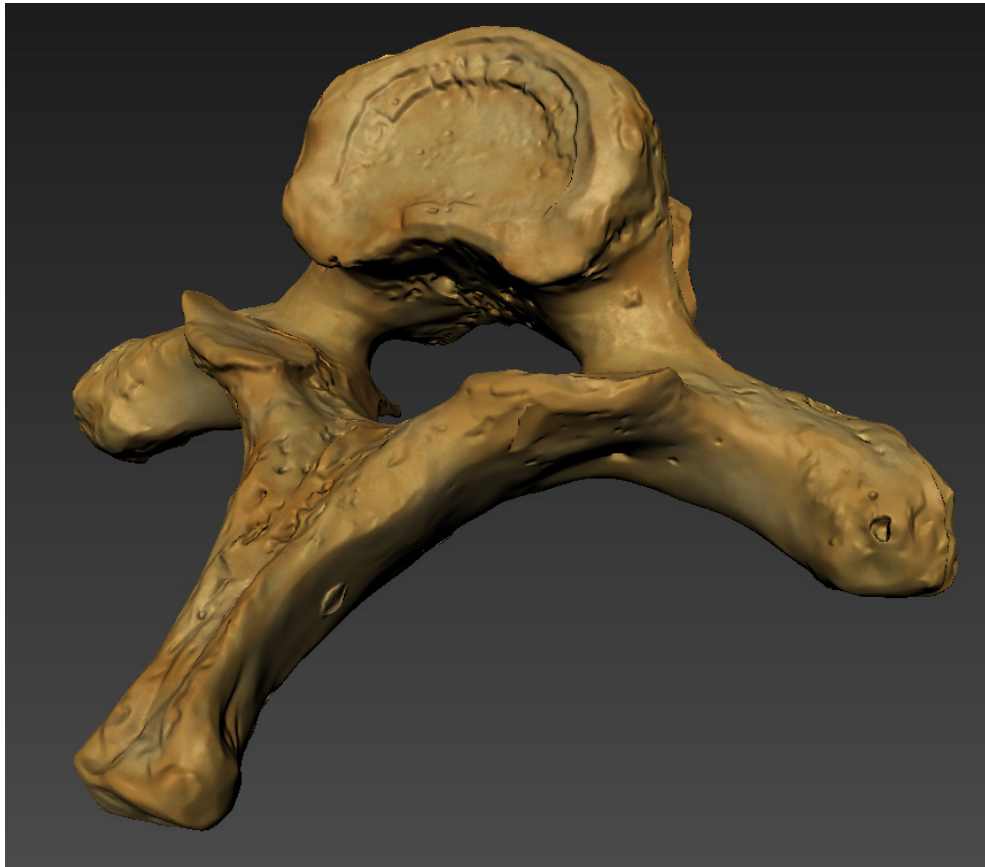
Modelo 3D da Vértebra T-12 com o mapa difuso e normal sob uma iluminação mais drástica.



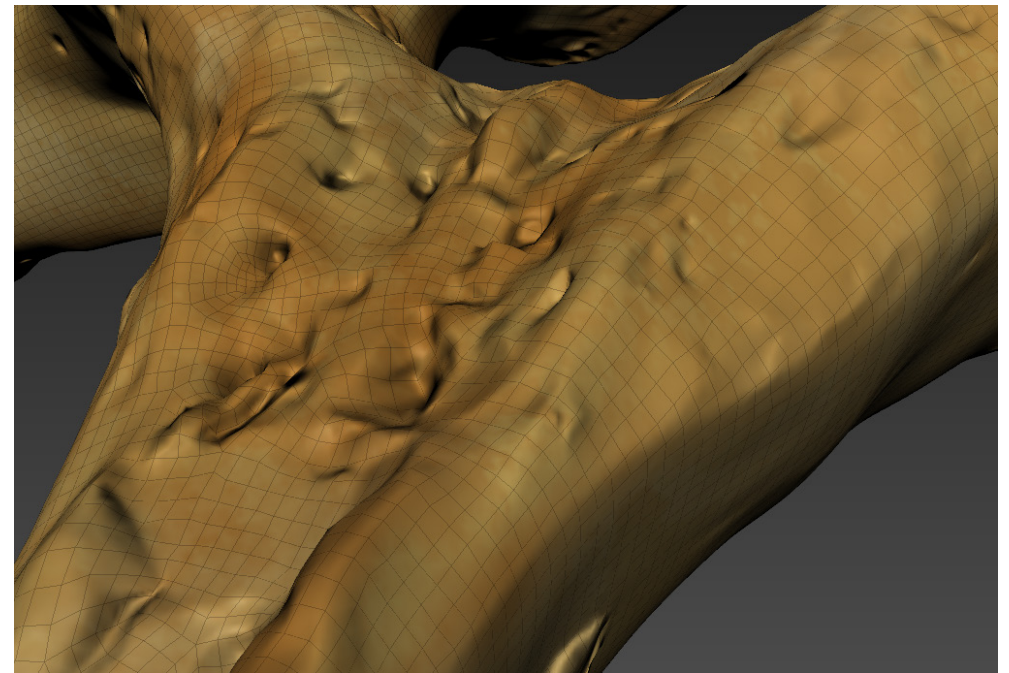
Modelo 3D da Vértebra T-12 com o mapa difuso, normal e especular sob uma iluminação mais drástica.



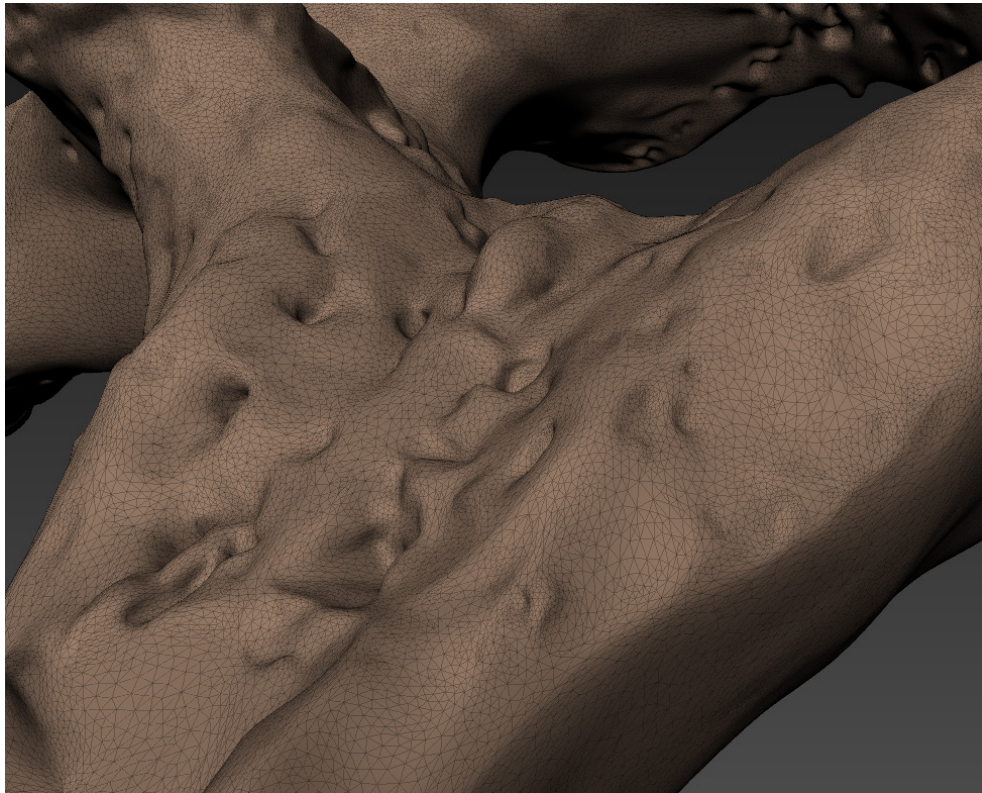
Modelo 3D da peça anatômica Vértebra L-1 finalizada.



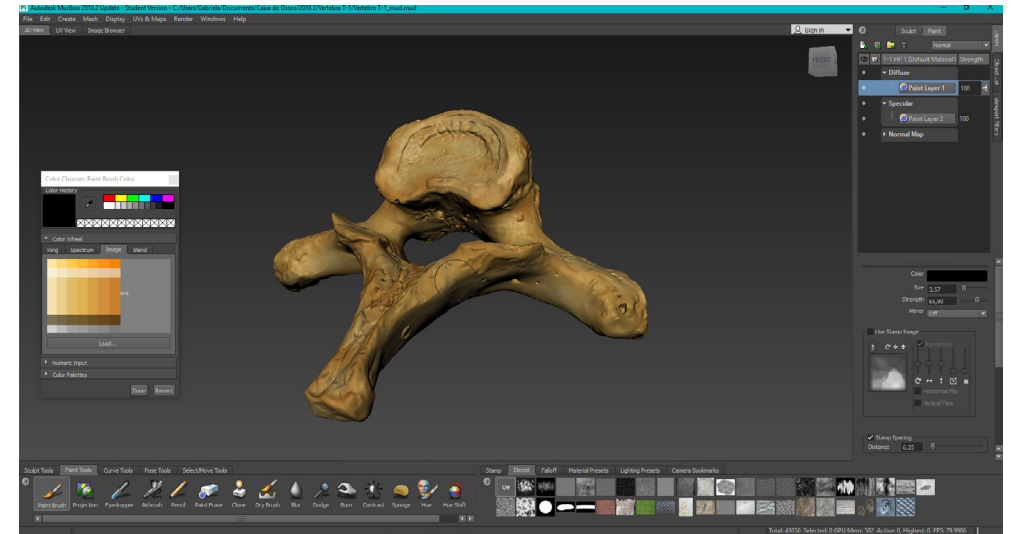
Modelo 3D da peça anatômica Vértebra T-1 finalizada.



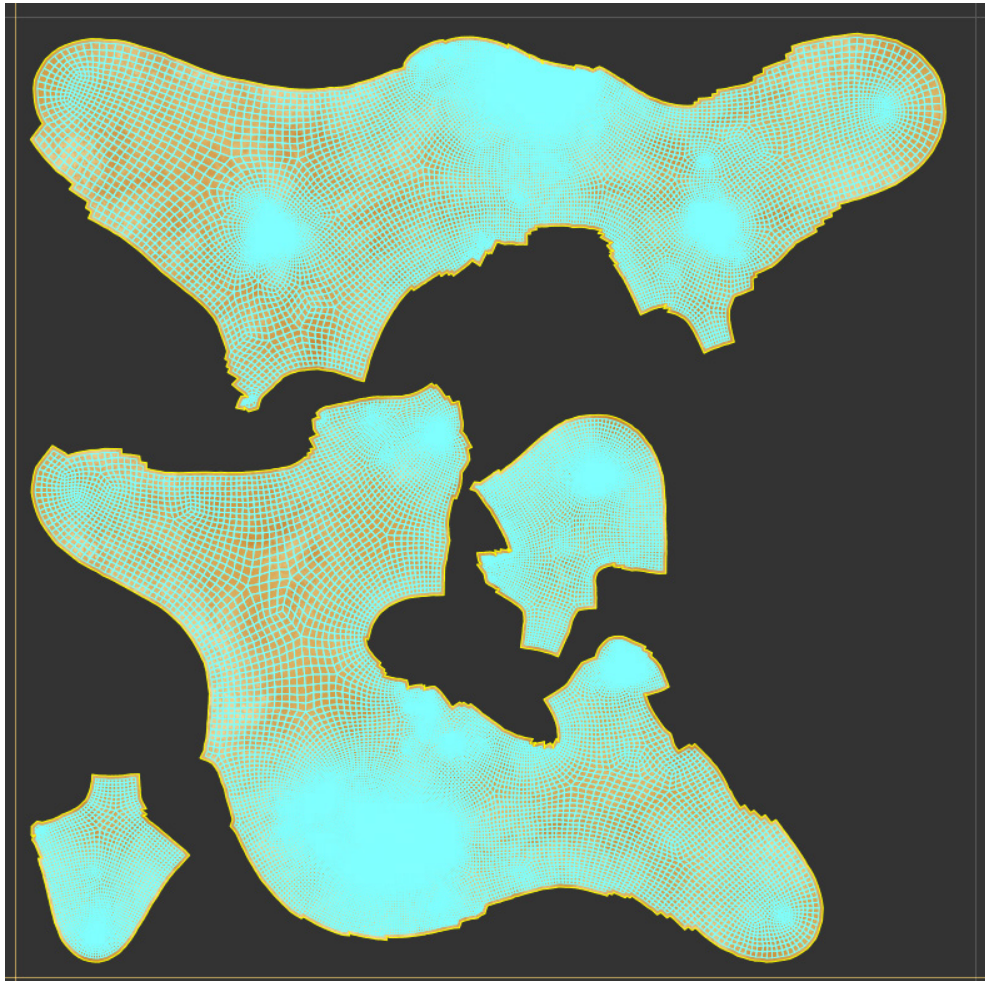
Modelo 3D da peça anatômica Vértebra T-1 finalizada, em detalhes mostrando a malha.



Detalhe de modelo 3D da peça anatômica Vértebra T-1 antes de simplificar a malha e texturizar.



Exemplo da interface na parte de pintura digital e texturização das peças anatômicas digitalizadas.



Exemplo de mapa difuso resultante na vista de UV no software de texturização.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1		Foto	Scan/mode lagem	Retopologia	Correção de malha	Mapeamen to HP	Mapeame nto LP	Normal map	Diffuse map	Specular map
2	Vertebra C - 1		1							
3	Vertebra C - 2		2		N/N					
4	Vertebra C - 3		3		N/N					
5	Vertebra C - 4		4							
6	Vertebra C - 5		5							
7	Vertebra C - 6		6							
8	Vertebra C - 7		7							
9	Vertebra T - 1		8							
10	Vertebra T - 2		9							
11	Vertebra T - 3		10							
12	Vertebra T - 4		11							
13	Vertebra T - 5		12							
14	Vertebra T - 6		13							
15	Vertebra T - 7		14							
16	Vertebra T - 8		15							
17	Vertebra T - 9		16							
18	Vertebra T - 10		17							
19	Vertebra T - 11		18							
20	Vertebra T - 12		19		N/N					
21	Vertebra L - 1		20							
22	Vertebra L - 2		21							
23	Vertebra L - 3		22							
24	Vertebra L - 4		23							
25	Vertebra L - 5		24							

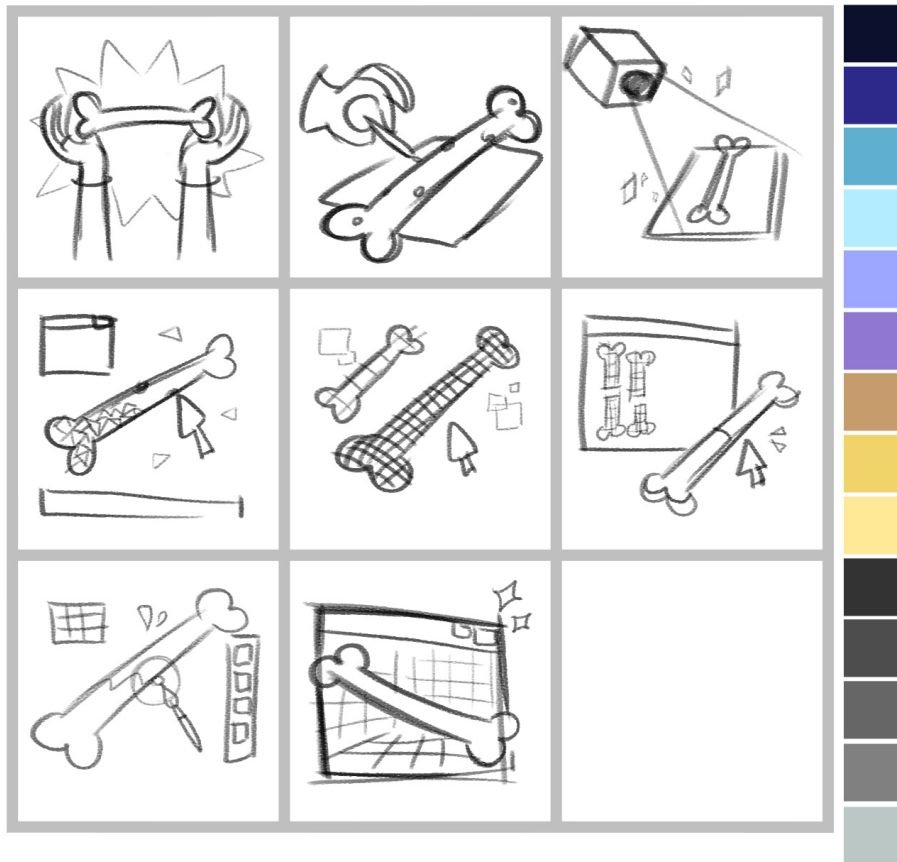
Tabela com o cronograma e marcação de peças finalizadas por etapa. As diferentes cores marcam que estagiário trabalhou em que etapa do processo, as azuis sendo da autora.

d) AÇÃO 4:

Desenvolvimento de artigo científico sobre infográfico.

Briefing: A partir do trabalho no projeto caixa de ossos, foi feito um infográfico ilustrando as etapas da digitalização das peças anatômicas. Já que a criação dessa peça gráfica também contou com bastante planejamento e pesquisa, foi possível desenvolver um artigo a partir dela.

Público-alvo: Estudantes, professores e pesquisadores da área de design e computação gráfica.



Rascunho das ilustrações do infográfico junto com o estudo de cores a ser



Infográfico semi finalizado para ser utilizado no artigo, descrevendo as etapas para a digitalização das peças anatômicas para uso educativo.

e) AÇÃO 5:

Ilustração de membros para interface do jogo.

Briefing: Na aplicação do jogo é necessário localizar os jogadores a respeito de que membro do esqueleto humano eles estão visualizando; foi decidido então fazer um “minimapa” ilustrado dos membros, dando destaque ao osso selecionado no momento e sua localização em relação aos outros. As ilustrações feitas então foram da mão, braço, pé e perna, com variações para cada osso individualmente destacado.

Público-alvo: Estudantes, professores e pesquisadores da área de design e computação gráfica.

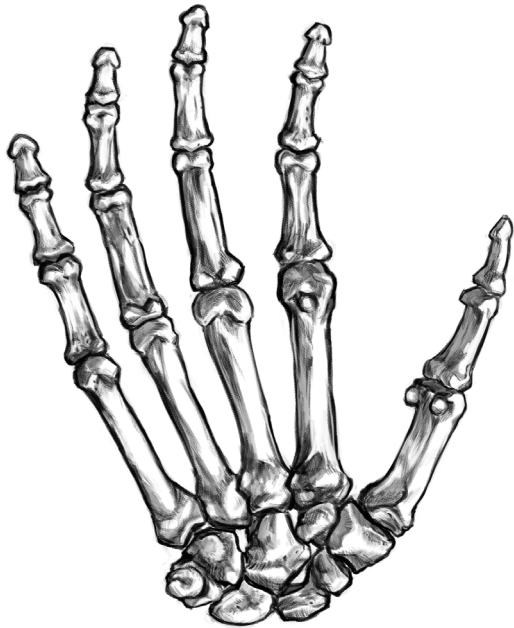


Ilustração dos ossos da mão humana.

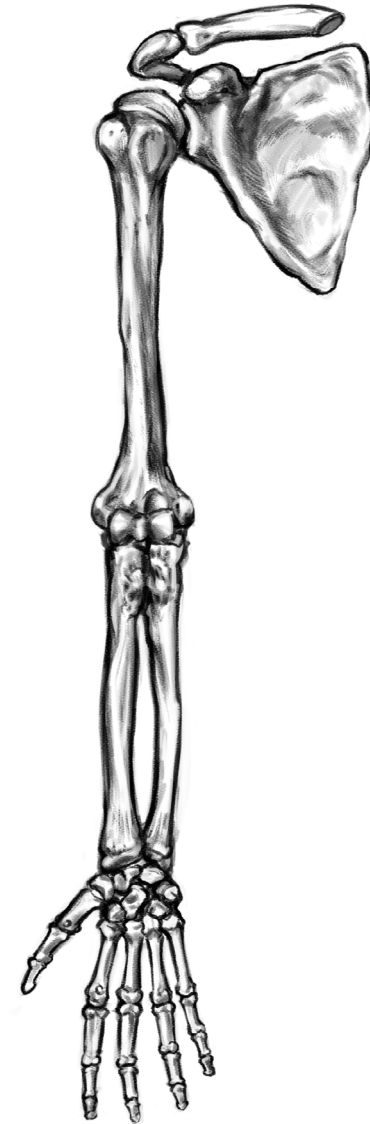


Ilustração dos ossos do membro superior (braço).

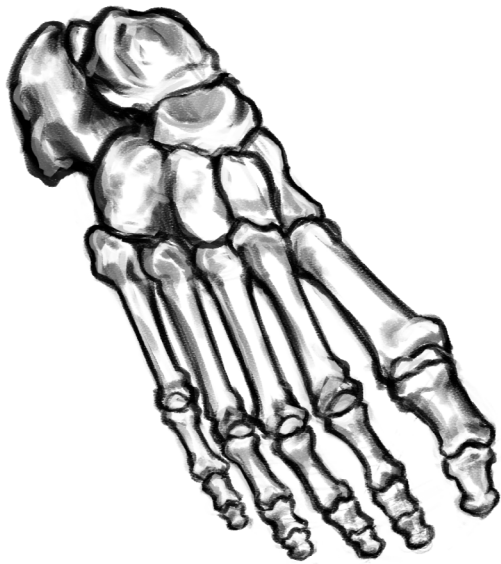


Ilustração dos ossos do pé.



Ilustração dos ossos do membro inferior (perna).

RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO CURRICULAR

BLOCO 3

3.1 A SITUAÇÃO PARA A REALIZAÇÃO DO ESTÁGIO FOI SATISFATÓRIA? EM QUE E COMO?

Sim, foi possível aperfeiçoar habilidades de renderização de detalhes, pintura digital e lida com 3D de forma geral, além de ter a oportunidade de participar da criação de um artigo científico e aprofundar os conhecimentos em pesquisa e escrita acadêmica.

3.2 QUAIS FORAM OS PRINCIPAIS PONTOS POSITIVOS E OS NEGATIVOS DO ESTÁGIO?

Os pontos positivos foram a infraestrutura; o DesignLAB oferece computadores de excelente qualidade, equipados com toda a tecnologia necessária para o desenvolvimento do projeto. Todos os envolvidos no “caixa de ossos” são prestativos e compreensíveis. Os pontos negativos foram que as etapas de trabalho aqui relatadas muitas vezes dependem de outras etapas anteriores serem completadas por outras pessoas, e apesar da produção do semestre ter sido significativa, poderia ter sido maior se otimizada por outros integrantes. O trabalho pode se tornar repetitivo, principalmente para peças anatômicas muito parecidas.

3.3 AS ABORDAGENS CONCEITUAIS, OS MÉTODOS E AS TÉCNICAS UTILIZADAS NO ESTÁGIO FORAM COERENTES COM O QUE FOI ESTUDADO NO CURSO? QUAIS AS CONVERGÊNCIAS? QUAIS AS DIVERGÊNCIAS?

Na parte de produção de conteúdo acadêmico, o curso aborda de várias maneiras que não são necessariamente compatíveis com a forma que as revistas científicas exigem, mas a prática nas disciplinas ainda agregou conhecimentos que foram utilizados durante o estágio. Na parte de produção de conteúdo, os softwares utilizados em aula e seus funcionalidades foram os mesmos do estágio.

3.4 COMO E EM QUE ESSE ESTÁGIO CONTRIBUIU PARA SUA FORMAÇÃO?

Na animação 3D os softwares e técnicas se atualizam com muita frequência e é necessário aprender coisas novas constantemente, logo estar envolvida num projeto que lida diariamente com esses programas permite um aprendizado maior e mais aplicável a diversos conteúdos. Além disso é extremamente positivo associar conteúdos interdisciplinares, como da área da saúde, com os conhecimentos de computação gráfica. A parte de produção acadêmica é extremamente benéfica para a formação como estudante,

3.5 QUAIS OS CONHECIMENTOS TEÓRICOS E TEÓRICO-PRÁTICOS ADQUIRIDOS NO CURSO QUE FORAM DIRETAMENTE UTILIZADOS?

Técnicas de ilustração em vetor e em bitmap, modelagem e texturização 3D e teoria da cor.

3.6 QUE CONHECIMENTOS PRESUMIDAMENTE DA ÁREA DE DESIGN FORAM NECESSÁRIOS E NÃO FORAM ESTUDADOS NO CURSO?

Nenhum em particular; o estágio foi bastante voltado para a parte de computação gráfica, modelagem e texturização 3D, e todos os tópicos anteriores foram abordados nas disciplinas de projetos de animação.

3.7 EM ESCALA DE 0 A 10, QUE VALOR RESUMIRIA, NA SUA OPINIÃO, A CONTRIBUIÇÃO DO ESTÁGIO PARA SUA FORMAÇÃO?

10/10. Não apenas o período aqui declarado, mas boa parte do curso estive envolvida em projetos voluntários, iniciação científica e estágio dentro do laboratório. O auxílio dos professores e colegas de várias fases do curso acrescentaram muito aos meus conhecimentos e me permitiram ir além do esperado em diversas disciplinas.

RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO CURRICULAR

BLOCO 4

Carta de Avaliação de Estágio - Supervisor / Empresa Concedente

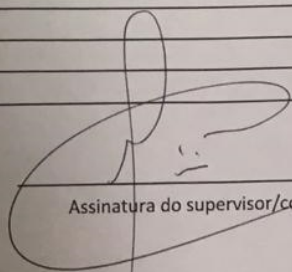
Nome da Empresa Concedente: Design LAB
 Estagiário: CARRELA Esmella Leal
 Área do Estágio: Arquitetura
 Período de realização do estágio: 10/08 - 7/12
 Supervisor de Estágio: Milton Luiz Horn Vieira
 Contato do Supervisor de Estágio (fone/e-mail): Milton.Vieira@UFSC.BR

1. Iniciativa e auto-determinação: proposta e/ou apresentação de ações independentes de solicitações:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										8
2. Qualidade das tarefas: organização, clareza e precisão no desenvolvimento das atividades conforme padrões estabelecidos pela empresa:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										9
3. Criatividade: capacidade de sugerir, projetar e executar modificações ou novas propostas:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									8	
4. Dinamismo: Agilidade frente às situações apresentadas:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									8	
5. Resiliência: Capacidade de adequar o comportamento/conduita a circunstâncias adversas ou mudanças:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										9
6. Interesse: Envolvimento na solução de problemas, disposição na busca de alternativas e conhecimentos para a execução de tarefas propostas:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										9
7. Relacionamento interpessoal: facilidade de relacionamento/comunicação com os demais componentes da equipe de trabalho.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									8	
8. Cooperação: pré-disposição à colaborar com a equipe na resolução de tarefas:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										9
9. Disciplina e responsabilidade: comprometimento com horários, prazos, cumprimento de regras e normas da empresa:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										9
10. resultado: rendimento apresentado em relação às atividades solicitadas ao desenvolvimento:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										9
Média									8	

Outras Considerações: _____

Florianópolis
Cidade

05/12/2018
Data


Assinatura do supervisor/concedente.

Carta de Avaliação de Estágio - Professor Orientador/Avaliador

Estagiário: Gabriela Zanella Leal
 Nome do Prof. Orientador/Avaliador: Milton Luiz Horn Vieira
 E-mail do Prof. Orientador/Avaliador: milton.vieira@ufsc.br
 Data da entrega do Relatório para a avaliação: 26 / 11 / 2018

Para a auxiliar a avaliação

Esta carta deve ser preenchida pelo(a) Prof.(a) Orientador(a) a partir da disponibilização do Relatório Final de Estágio pelo(a) aluno(a) orientado(a). Os itens abaixo dizem respeito aos quesitos padrões deste documento. Para auxiliar na avaliação, o(a) Prof.(a) Orientador(a) pode encontrar recomendações e um modelo de relatório padrão no seguinte link, na aba "Manual do Prof. Orientador":

<http://estagiodesign.paginas.ufsc.br>

1. Relatório - Conteúdo: Preenchimento adequado das seções do relatório, ortografia, organização textual e gráfica.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									✓

2. Relatório - Projetos: Apresentação adequada das imagens dos projetos desenvolvidos.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									✓

3. Conhecimento aplicado: A demonstração do uso de conhecimentos técnicos e práticos adequados no desenvolvimento dos projetos.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									✓

4. Objetivos Alcançados: Se o aluno cumpriu, do ponto de vista acadêmico e profissional, objetivos propostos pelos projetos desenvolvidos.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									✓

5. Prazo: Entrega do relatório com o prazo mínimo de uma semana para a avaliação.

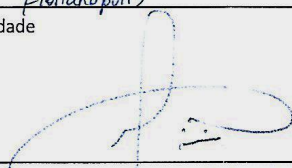
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									✓

Média

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									✓

Outras Considerações: _____

Florianópolis, 26 / 11 / 2018
 Cidade Data



Assinatura do Prof. Orientador do Estágio Obrigatório
PROF. MILTON LUIZ HORN VIEIRA
 Coordenador do Design LAB/UFSC
 SIAPE 1160065



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA**

**RELATÓRIO FINAL
DE ESTÁGIO CURRICULAR**

DESIGN

Gabriela Zanella Leal

DesignLAB

30/07/2018 - 30/11/2018