PUC RIO

Artes & Design
PUC-Rio

TUA FAMA
assim se fez

Relatório de Projeto
DSG1042 - Projeto Final em Mídia Digital

Pedro Henrique Sommer Nascimento
Orientadora: **Eliane Garcia**
Departamento de Artes & Design, PUC-Rio, 2023.1

sumário

Agradecimentos 3
Motivação pessoal 4
Contexto 5
Oportunidade 7
Objetivo 9
Proposta de solução 10
Referências e similares 11
Identidade do projeto 15
Estrutura do ambiente 19
Modelagem do ambiente 21
Cenografia do ambiente 23
Modelagem de elementos 25
Desenvolvimento gráfico 27
Seção “Camisas Negras” 28
Seção “Glórias Esportivas” 39
Seção “Maior de Todos” 55
Seção “São Januário” 57
Seção “Kappa Showroom” 61
Considerações finais 69
Referências 71

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a minha orientadora, Eliane Garcia, que foi muito importante para guiar todo o meu processo durante esse semestre. Também agradeço bastante a Maria das Graças, João Bonelli, Marcelo Pereira, Joy Till e Guilherme Xavier, professores que também foram essenciais para algumas tomadas de decisões ao longo desse período, além de meus amigos e familiares que sempre estiveram presentes para me apoiar em questões extra-acadêmicas que sempre surgem ao longo de projetos extensos, importantes e que envolvem o máximo de dedicação, como é o projeto final.

Por fim, um agradecimento especial a instituição **Club de Regatas Vasco da Gama,** que desde cedo me ensinou que apesar de todas as dificuldades, nunca devemos deixar de acreditar em dias melhores, e que valores como respeito, igualdade e inclusão sempre serão mais importantes que qualquer vitória. Obrigado, Vasco.

MOTIVAÇÃO PESSOAL

Ao ingressar no curso de Design na PUC-Rio, eu tinha interesse em algumas áreas específicas do design. Um dos meus maiores desejos era trabalhar com pós-produção audiovisual, algo que despertava meu interesse desde criança. No entanto, ao longo dos quatro anos de curso e com muitas experiências na área, pude conhecer, explorar e aprofundar-me em diversas outras áreas, algumas das quais jamais imaginaria trabalhar. Essa descoberta me fez refletir sobre como a escolha de uma habilitação pode ser limitadora em certos momentos, uma vez que sempre tive o desejo de explorar as quatro habilitações oferecidas até então. Diante dessa situação, enxerguei no projeto final a oportunidade de criar um trabalho multidisciplinar, envolvendo elementos das mais diversas áreas e habilitações, algo que sempre desejei realizar.

Optei por utilizar a mídia digital como base para integrar outras habilitações nesse projeto, como moda, comunicação visual e até mesmo projeto de produto em determinados momentos. Acredito que reunir esses interesses em um único projeto tenha sido gratificante e extremamente importante para o meu desenvolvimento como designer. Além dos aspectos técnicos do design, a oportunidade de realizar um projeto sobre algo que sou apaixonado, no caso o Club de Regatas Vasco da Gama, foi fundamental para renovar minha motivação e concluir o projeto.

Certamente, mudar a direção de um projeto no meio do processo nunca é o ideal, especialmente em um projeto tão importante quanto o 1042. No entanto, acredito que o caminho para realizar um bom trabalho nem sempre é linear, e recuar em um processo é importante quando necessário. Essa abordagem sempre fez parte do meu processo criativo, e dessa vez não foi diferente.

Assim que alterei o tema, me senti muito mais confortável e motivado para continuar, pois trabalhar com um tema que tenho grande afinidade faz toda a diferença no prazer que sinto ao realizar um projeto de tamanha importância. Além disso, a oportunidade de abordar uma questão social tão delicada e relevante como o racismo também contribuiu para as alterações no tema do projeto, pois acredito que sempre que temos a chance de abordar tais questões, devemos fazê-lo. O racismo só pode ser enfraquecido por meio do combate, e é por meio de abordagens como essa que podemos lutar contra ele.

CONTEXTO

O futebol é uma paixão mundial e está presente em praticamente todos os países do mundo. Esse esporte une pessoas de diferentes culturas e nacionalidades, criando uma conexão única entre elas. Isso é especialmente importante no caso do Brasil, um país reconhecido justamente por ser o país do futebol.

No Brasil, o esporte sempre foi bastante visado internacionalmente, principalmente pelo seu sucesso em Copas do Mundo, porém com o passar dos anos foi ficando cada vez mais atrás do futebol europeu, que se tornou centro dos olhos do futebol mundial, também muito em função do momento geoeconômico global. Apesar disso, o futebol nacional está se valorizando cada vez mais. Os clubes brasileiros, junto com a Confederação Brasileira de Futebol, têm investido em infraestrutura, tecnologia e, principalmente, na valorização da sua marca nacionalmente e internacionalmente, através de transmissões das partidas para diversos países, realização de amistosos fora do Brasil, redes sociais ativas em inglês e espanhol, entre outras ações. Esses investimentos têm atraído a atenção de torcedores estrangeiros que desejam conhecer de perto a experiência do futebol brasileiro e a história dos seus clubes.

No entanto, muitos desses torcedores encontram dificuldades em obter informações institucionais sobre os clubes brasileiros. A escassez de material institucional digital e interativo torna a tarefa de conhecer os clubes ainda mais difícil. É necessário que os clubes invistam em conteúdo digital de qualidade para que esses torcedores possam se sentir conectados aos clubes, mesmo a distância. Além disso, é preciso que a marca dos clubes

esteja presente de diversas formas para atingir esse público global. divulgando seus produtos e serviços, investindo na criação de conteúdos interativos e, principalmente, proporcionando experiências virtuais únicas aos torcedores que desejam conhecer os clubes pessoalmente.

Portanto, é fundamental que os clubes brasileiros reconheçam a importância de se estabelecerem como marcas globais para alcançar o público estrangeiro. Investimentos em tecnologia e conteúdo digital de qualidade são essenciais para aproximar os torcedores de todo o mundo da história e cultura dos clubes brasileiros.

Com a presença de marcas brasileiras em diversas partes do mundo, o futebol nacional tem a chance de se tornar novamente um dos maiores expoentes do esporte e unir ainda mais pessoas em todo o planeta.

Porém, apesar do futebol resgatar o melhor da sociedade na maior parte do tempo, infelizmente, o preconceito no esporte sempre esteve presente, principalmente contra pretos, mulheres e homossexuais. É notório que houveram avanços bastante relevantes com o tempo, entretanto, atos de preconceito, especialmente os de natureza racial, são comuns nos estádios de futebol ao redor do mundo.

O exemplo mais recente e significativo ocorreu com o atleta brasileiro Vinicius Júnior, que joga pelo Real Madrid, na Espanha. Desde que chegou ao país, Vinicius sempre foi alvo de perseguições. No dia 21 de maio de 2023, durante uma partida contra o Valencia, em Valência, o jogador foi insultado com o termo “mono” (macaco) por todo o estádio. Isso evidencia que, apesar de todos os avanços ao longo dos anos, o racismo ainda persiste e precisa ser combatido. Não basta apenas não ser racista, é necessário ser antirracista.

OPORTUNI-DADE

O Club de Regatas Vasco da Gama, um dos maiores clubes de futebol do Brasil, está passando por uma grande reestruturação. Recentemente, no ano de 2022, o Vasco se tornou uma Sociedade Anônima do Futebol (SAF) e recebeu investimento da empresa norte-americana “777 Partners”. Com a nova gestão, evidentemente, um dos objetivos da SAF é a internacionalização da marca Vasco da Gama.

A história do Vasco é um dos pontos principais para essa estratégia de internacionalização, pois ela vai muito além do esporte. O clube foi fundado em 1898 por um grupo de remadores, e desde então tem sido um símbolo de luta contra o preconceito racial e social no Brasil.

O Club de Regatas Vasco da Gama é conhecido por sua história marcante de luta contra o racismo no esporte, especialmente pela equipe dos “Camisas Negras”. Na década de 1920, o futebol carioca ainda era predominantemente dominado por clubes da Zona Sul do Rio, região composta pela elite e majoritariamente racista, que impedia a participação de pretos e analfabetos na prática profissional do esporte.

No entanto, a equipe do Vasco contava com uma grande presença de jogadores pretos, pobres e operários em seu elenco, que se tornaram ídolos da torcida vascaína. Os “Camisas Negras” conquistaram o Campeonato Carioca de 1923, o primeiro título da história do clube, superando equipes como Flamengo, Fluminense e Botafogo, que faziam parte da aristocracia do Rio de Janeiro e possuíam seus elencos compostos por jogadores brancos e da elite

social da época. A revolta da elite foi tão grande que os clubes, em conjunto com a associação que organizava o campeonato, impuseram regras declaradamente racistas ao campeonato do ano seguinte, o que provocou a “Resposta Histórica” do presidente do Vasco.

Na carta enviada à Associação e aos demais clubes, o presidente afirmou que de não retiraria os jogadores pretos e operários de seu elenco e que se recusaria a disputar o campeonato. No ano seguinte o Vasco e todos os demais clubes do Rio puderam disputar o torneio com jogadores pretos e operários em seus elencos. A “Resposta Histórica” é considerada um marco na luta contra o racismo no esporte e, desde então, o Vasco da Gama se tornou um símbolo de resistência e inclusão na história do esporte. Com a chegada de investidores estrangeiros e a busca pela internacionalização da marca, a SAF do Vasco tem um grande desafio pela frente: aproximar o público nacional e internacional que não conhece o clube a fundo, e convidá-lo a conhecer a rica história do clube.

É preciso investir em ações que destaquem o papel do Vasco na luta pela igualdade e justiça social, além de destacar as conquistas esportivas do clube. A internacionalização da marca pode trazer diversos benefícios para o clube, como a ampliação da sua base torcedora e geração de receitas.

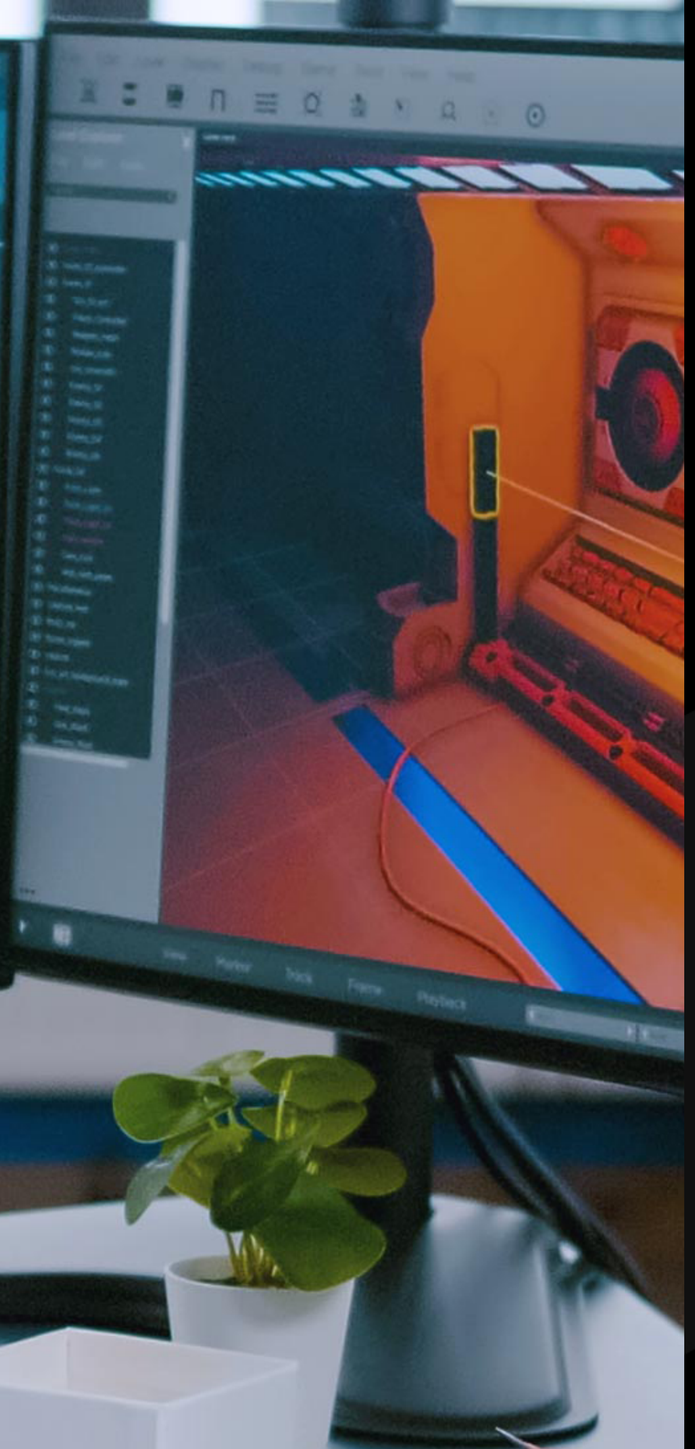
Além disso, a visibilidade internacional pode atrair outros investidores e patrocinadores para o clube, o que pode ser crucial para o sucesso a longo prazo. Com a nova gestão e os investimentos em curso, o Vasco tem todas as condições para voltar a ser um clube de renome internacional, sempre mantendo os valores que fizeram dele um símbolo de luta e superação no Brasil.

OBJETIVO

O objetivo principal do projeto é expor a rica história do Club de Regatas Vasco da Gama, visando aproximar ao máximo o usuário de uma experiência de visitar as dependências do clube, como o “Tour da Colina”, por exemplo, que é uma espécie de museu do clube, além do tour guiado pelo estádio de São Januário. Através do projeto, pretendo reunir informações a respeito do passado do clube, expondo elementos do presente e do futuro, para que o usuário possa compreender e se interessar pelo clube.

O Tour da Colina é um dos principais atrativos para os torcedores e admiradores do clube, e a ideia do projeto é aproximar essa experiência, mesmo que ele esteja longe do Rio de Janeiro. Com a exposição da história do clube e seus principais momentos, o usuário poderá conhecer mais a fundo a trajetória do Vasco e se sentir parte da sua história.

Além disso, o projeto também tem como objetivo aproximar o usuário do clube de uma forma mais ampla, apresentando informações sobre o presente e o futuro do Vasco, como a situação atual do time, as conquistas recentes e os projetos em andamento, fortalecendo ainda mais a sua conexão com o Vasco.



PROPOSTA DE SOLUÇÃO

Para cumprir os objetivos propostos acima, foi desenvolvido um ambiente imersivo e interativo que permita aos usuários explorar e aprender sobre a história do Club de Regatas Vasco da Gama de forma dinâmica e envolvente, através da exposição de imagens, vídeos, elementos em 3D e textos.

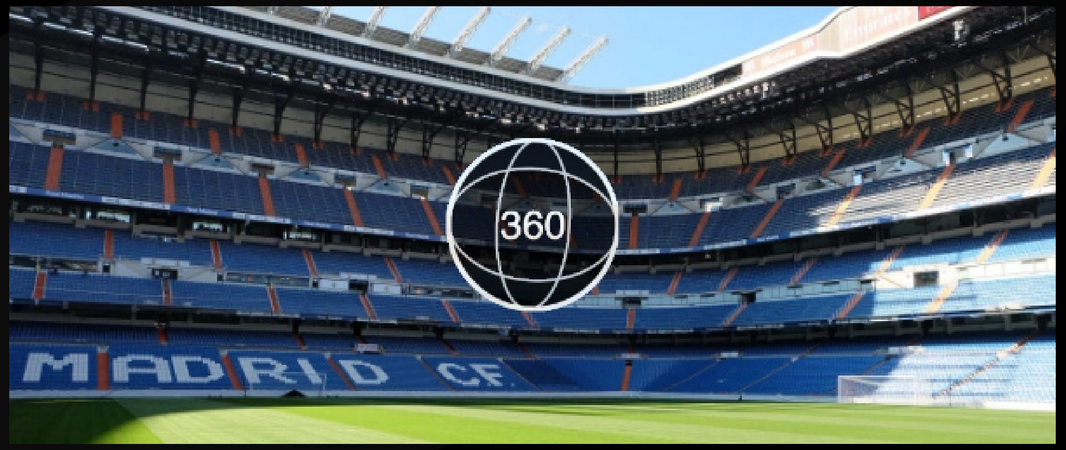
O Blender foi adotado como software de modelagem 3D para criar todo o ambiente e seus elementos, já que é uma plataforma gratuita e atende perfeitamente às minhas necessidades. Além do Blender, o Clo3D foi utilizado para modelar elementos que envolvam vestuário, como uniformes históricos. Para criar toda a parte artística do projeto, como banners, texturas e outros elementos gráficos, os programas Adobe Photoshop e Illustrator foram utilizados

E por fim, a plataforma Spatial.io foi selecionada para alocar essa experiência. O Spatial é uma plataforma que permite a criação de ambientes virtuais voltada para pessoas e organizações que desejam realizar reuniões virtuais, exposições, apresentações e outras atividades em um ambiente imersivo.

Referências e similares

Barça Virtual Dream (FC Barcelona - ESP)

O Barça Virtual Dream é uma experiência virtual que busca imergir o usuário em um ambiente 3D que conta com muitos elementos relacionados ao FC Barcelona, da Espanha, desde a história do clube até eventos mais interativos, funcionando bastante com elementos de realidade virtual.



Santiago Bernabéu (Real Madrid FC - ESP)

O Santiago Bernabéu Virtual é uma visita virtual ao estádio do Real Madrid FC, da Espanha. A experiência é similar ao “Street View”, serviço do Google Maps que reúne imagens panorâmicas para dar a impressão de que o usuário está “caminhando” por um espaço. Nesse caso, a experiência reúne imagens do estádio e modelagem 3D.

Referências e similares

Tommy Hilfiger (Decentraland)

A marca de moda Tommy Hilfiger construiu um ambiente virtual no Decentraland, que é uma das principais plataformas relacionadas ao metaverso. O ambiente é composto por diversos elementos que remetem a marca, além de um desfile de moda na plataforma.

Women in Tech Gallery (Spatial.io)

Exposição de arte virtual realizada na plataforma Spatial que, assim como o Decentraland, também é uma das principais plataformas relacionadas ao metaverso. A exposição era composta por trabalhos de mulheres no meio artístico digital.

Referências e similares

espaço experiência (CR Vasco da Gama - RJ)

O Espaço Experiência é de fato um local construído no lugar da antiga Sala de Troféus do estádio de São Januário, no Rio de Janeiro. Ele foi projetado para oferecer aos torcedores do Vasco da Gama uma experiência mais interativa e envolvente. Com recursos multimídia e informações históricas, os visitantes têm a oportunidade de conhecer de perto a rica trajetória do Gigante da Colina.

museu da seleção (CBF - RJ)

O museu da seleção brasileira é uma experiência completamente interativa e tecnológica, dedicada a contar a história da Seleção Brasileira de Futebol. Localizado em um espaço especialmente projetado, o museu oferece aos visitantes a oportunidade de mergulhar na rica trajetória da Canarinha.

Referências e similares

World Football Museum (FIFA - SUI)

O Museu da FIFA de Zurique presta tributo à história do futebol mundial, desde as primeiras competições até à atualidade. Com mais de 3.000 metros quadrados de exposição, o museu conta com uma coleção incrível de artigos, que vão desde equipamentos históricos de times de futebol, a troféus e copas com mais de 100 anos de antiguidade.

Museu do Futebol (Pacaembu - SP)

O museu do futebol é um espaço, distribuído em 15 salas temáticas, que conta de maneira lúdica e interativa a trajetória do futebol no Brasil, desde a sua chegada até se tornar parte fundamental da nossa história e cultura. O museu é concebido como um local aberto a todos os públicos, independentemente de serem amantes do futebol ou não.

IDENTIDADE DO PROJETO

Era de extrema importância que o projeto tivesse uma identidade própria, incluindo um nome para o ambiente, um logotipo e suas aplicações para a criação das artes. Após uma série de estudos sobre como o branding dessa marca seria desenvolvido, o resultado final foi alcançado com a definição do nome e logotipo.

O nome **“Tua Fama Assim se Fez”** faz referência ao hino do Vasco, pois há um trecho que diz:

“Tu tens o nome de um heróico português
Vasco da Gama, ***a tua fama assim se fez”***

Além de fazer referência ao hino, o nome também convida o usuário a entender como o Vasco se tornou uma potência do futebol brasileiro.

Espaçamento dos Elementos

O logotipo foi cuidadosamente criado para refletir os valores e a personalidade do Vasco da Gama. Ele combina elementos visuais que remetem ao futebol, à história e à identidade do clube. As cores escolhidas, como o preto e o branco, podem estar presentes para transmitir elegância e sofisticação, enquanto o uso do escudo do Vasco reforça a conexão com o clube.

Com base nesse logotipo, foram desenvolvidas aplicações em diversas peças gráficas. Essas artes seguem a identidade visual estabelecida, criando uma unidade visual e fortalecendo a presença da marca.

Para a tipografia principal foi utilizada a “Vasco Arquibancada”, que é uma tipografia criada pelo próprio Vasco, na figura do designer e ilustrador Marcelo Azalim, por quem tenho uma grande admiração devido ao seu trabalho no Vasco.

A tipografia - que também está presente na pintura da arquibancada de São Januário - é imponente por sua característica condensada, dando a possibilidade de deixá-la em destaque. Para complementar, utilizei a fonte “Versus”, que também é utilizada pelo Vasco.

Fonte **Vasco Arquibancada**

ÁBCÇDEÉFGHIJKL
MNOPQRSTUVXYZ-/?
1234567890

Fonte **Versus Black**

ABCDEFGHIJKLMNOPQ
RSTUVWXYZ-/?

Adaptação do Escudo

O escudo simplificado foi adquirido através do manual de marca do Vasco, que foi obtido através do próprio site do clube. Sua aplicação é importante para e complementar a tipografia, que é o mais importante.

ESTRUTURA DO AMBIENTE

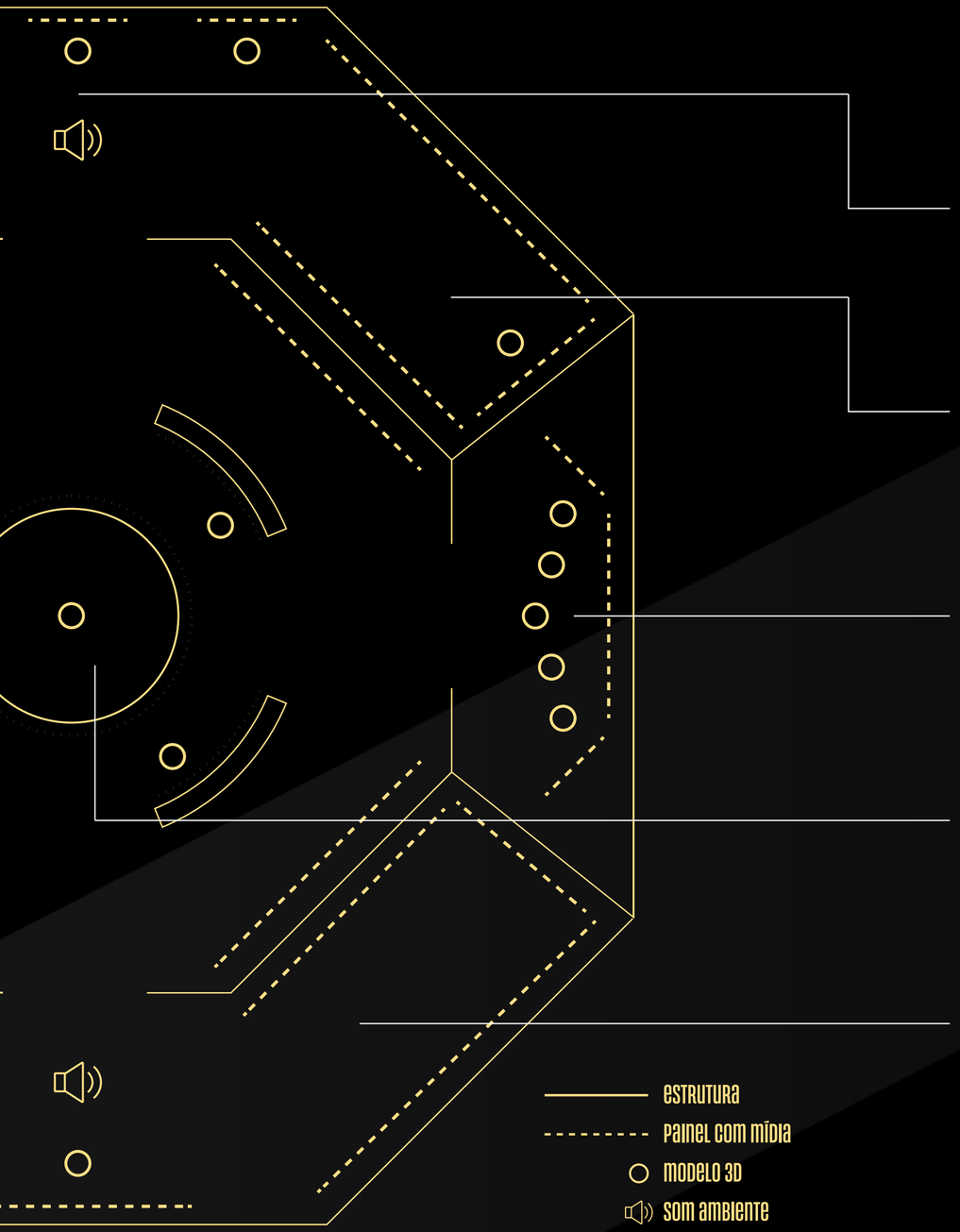
O primeiro passo para o início do desenvolvimento do projeto foi a definição de como seria contada a história, ou seja, como o storytelling seria realizado levando em consideração a experiência do usuário.

Essa definição do storytelling ocorreu em paralelo com a construção da planta do ambiente. Experimentei estruturas circulares, lineares, abertas e até mesmo espaços com mais de um andar, porém após diversas tentativas e rascunhos, foi selecionada a opção que melhor atendia às necessidades do projeto e que se adequava projeto.

O ambiente conta com cinco seções principais, e a ideia dessa estrutura era criar uma seção central que esteja em destaque comparado a outras seções. Nesse caso, a seção central aborda as origens do Vasco e sua luta contra o racismo, o que é de suma importância, pois esse tema é o ponto central da história do Vasco.

Acima da seção central, existem duas seções que apresentam as glórias esportivas do futebol do Vasco, além de uma homenagem ao maior ídolo do clube, Roberto Dinamite. Abaixo, há uma seção que conta a história e o futuro do estádio de São Januário, um dos maiores orgulhos da torcida vascaína. No final do ambiente, ao centro, há um espaço dedicado à exposição dos uniformes utilizados pelo Vasco da Gama na temporada 22/23.

Cada uma dessas seções possui elementos em 3D que remetem à história sendo contada, como camisas icônicas, troféus e outros elementos relevantes. Além disso, há imagens, vídeos e textos e sons ambiente que complementam a experiência dos visitantes, proporcionando uma imersão completa na história e no legado do Vasco da Gama.



GLÓRIAS ESPORTIVAS

Recordação dos mais importantes títulos nacionais e internacionais conquistados pelo Vasco da Gama ao longo de sua história.

O MAIOR DE TODOS

A vida e o legado de Roberto Dinamite, o maior ídolo do clube e um dos maiores jogadores da história do futebol brasileiro e mundial.

KAPPA SHOWROOM

Exposição de alguns dos uniformes que o Vasco utiliza atualmente, com o intuito de incentivar o usuário a conhecer as peças.

CAMISAS NEGRAS

As origens do futebol do C.R. Vasco da Gama e a luta antirracista pela inclusão de pretos e operários no esporte.

SÃO JANUÁRIO

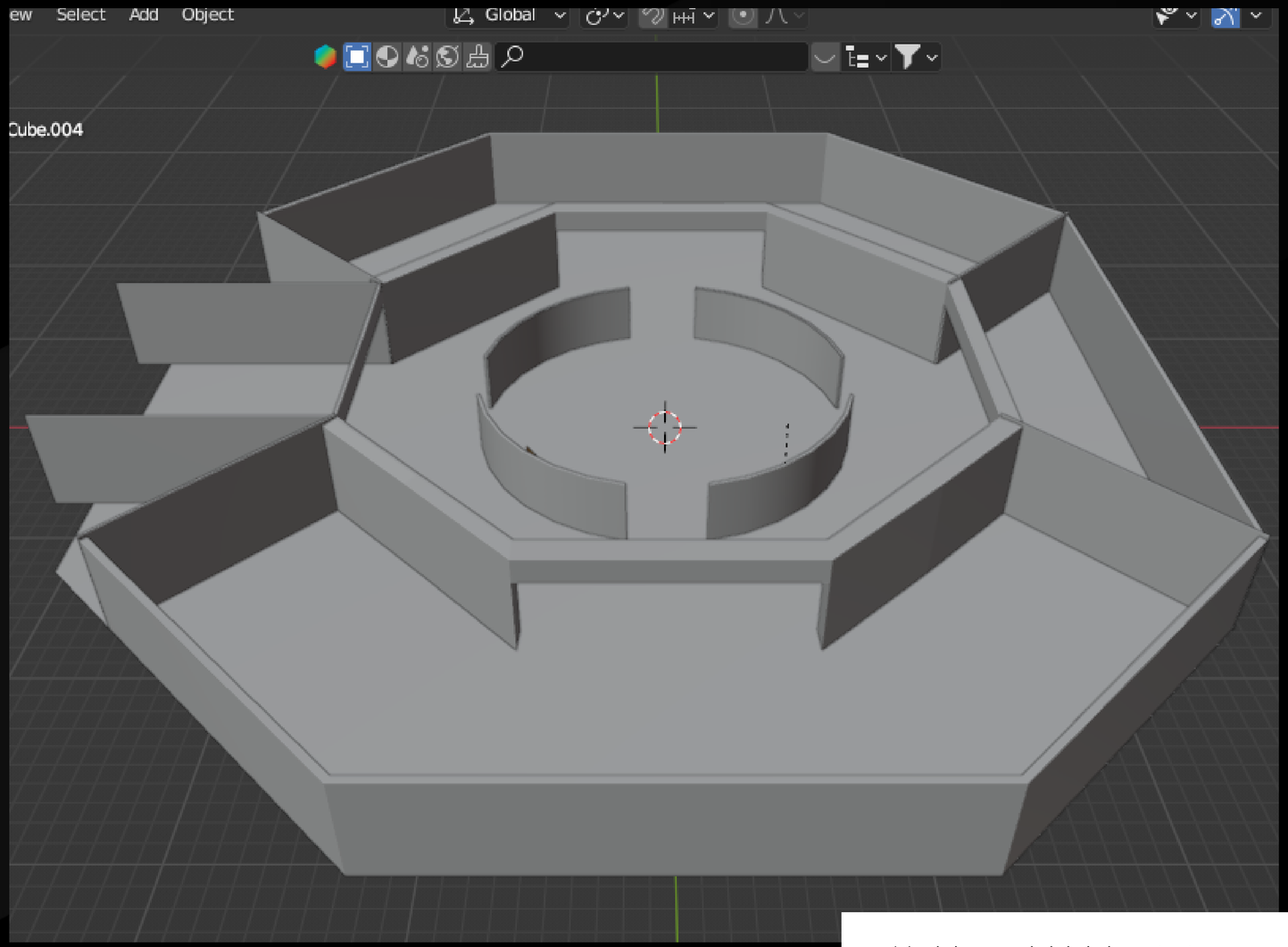
A história do estádio que foi construído pelo próprio povo e hoje é o templo sagrado de todo cruzmaltino.

MODELAGEM DO AMBIENTE

Após definir o conteúdo, a estrutura base e o storytelling, o processo de transformação do ambiente de 2D para 3D foi iniciado utilizando o Blender.

Utilizando essa ferramenta, as paredes, divisórias e um esboço dos painéis de conteúdo foram modelados inicialmente. Com a base modelada, o próximo passo foi realizar uma definição preliminar das texturas do ambiente e das seções. Essa definição preliminar de texturas permite visualizar como o ambiente começará a ganhar vida em 3D, dando uma ideia mais concreta de como as seções e os elementos interativos irão se integrar.

O processo de modelagem e aplicação de texturas é fundamental para criar a atmosfera desejada no ambiente, tornando-o visualmente atraente e contribuindo para a experiência imersiva dos visitantes.



Modelagem inicial da estrutura.

Modelagem final da estrutura com todos os elementos. Retirado do Blender.

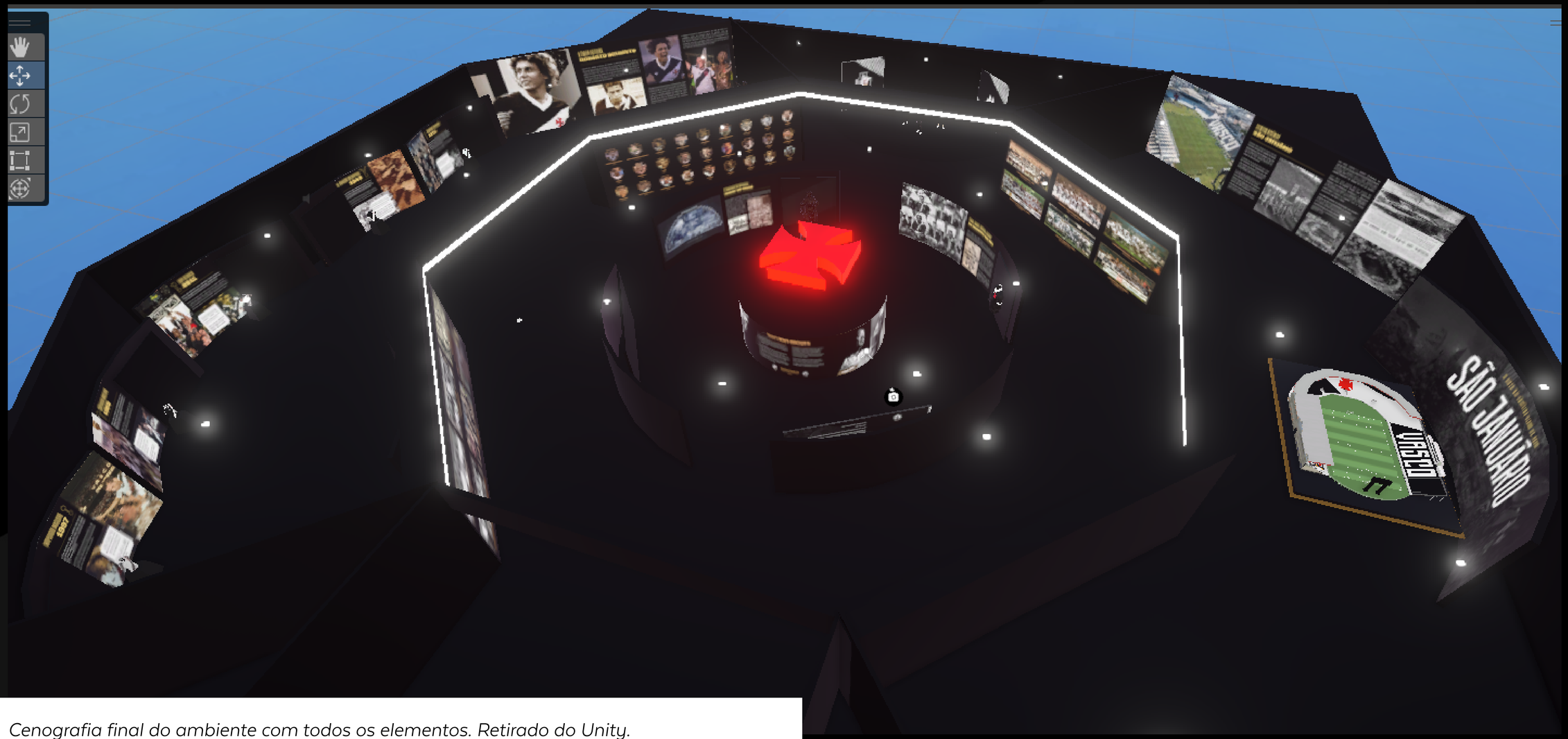
CENOGRAFIA DO AMBIENTE

Após a criação da estrutura básica, foi iniciado o estudo das opções de cenografia a serem aplicadas no ambiente. A proposta era construir um cenário neutro, sem muitas interferências visuais, de forma a direcionar o foco principal para a informação que está sendo transmitida. A escolha de um tom mais escuro para as paredes e o chão foi feita para criar um contraste marcante entre esses elementos e a cenografia em si.

Para equilibrar o tom escuro e neutro das paredes, foram adicionados diversos elementos com iluminação própria, a fim de contribuir para esse contraste desejado. A iluminação do ambiente está intimamente relacionada ao destaque das informações, como, por exemplo, com focos de luz direcionados para elementos específicos ou painéis expositivos.

Essa abordagem busca criar uma atmosfera que permita que os visitantes foquem nas informações e nos elementos em destaque, sem distrações visuais excessivas. O contraste entre o tom escuro das paredes e o brilho das luzes proporciona uma experiência imersiva, enfatizando os pontos-chave da narrativa e atraindo a atenção dos visitantes para os detalhes importantes presentes na cenografia do ambiente.

Estudos iniciais de cenografia

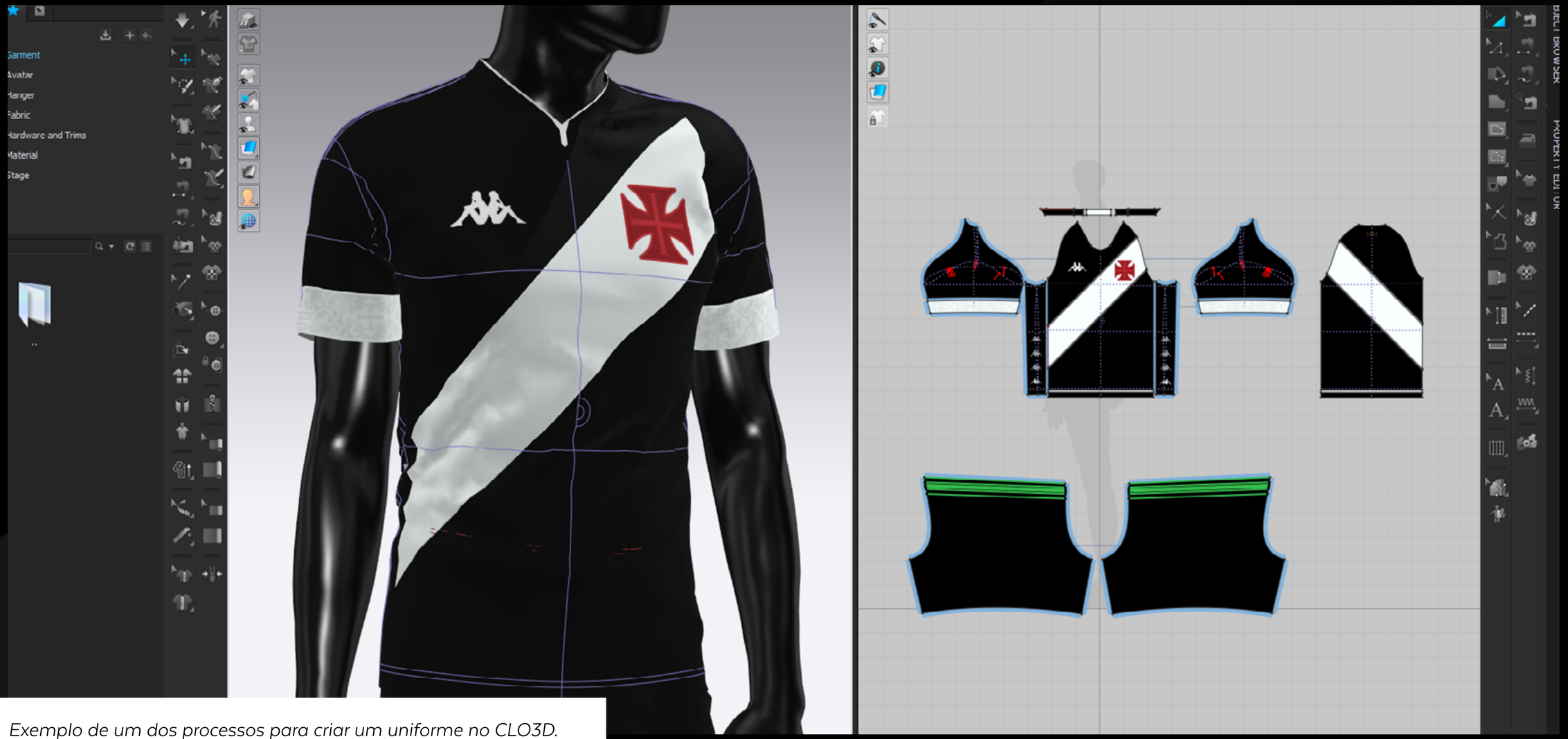


Cenografia final do ambiente com todos os elementos. Retirado do Unity.

MODELAGEM DE ELEMENTOS

Além da modelagem da estrutura do ambiente em si, diversos elementos também foram desenvolvidos para este projeto, entre eles, 13 modelos de uniformes do Vasco, 1 estátua simbólica de Roberto Dinamite e 1 maquete do Estádio de São Januário. A taça da Libertadores, a estátua de Vasco da Gama e a moldura da Resposta Histórica foram adquiridas gratuitamente através de sites de modelagem 3D open-source.

O desenvolvimento desses uniformes ocorreu através do programa CLO-3D, que é um programa desenvolvido para o desgin de moda, e foi algo que ajudou bastante na produção em larga escala dessas peças. Muito em função da praticidade desse programa, foi possível imprimir detalhes únicos em cada peça, o que foi muito importante para a imersão que foi prometida. É importante ressaltar que houve uma acentuada otimização nas modelagens desses elementos para se adequar à plataforma.



Exemplo de um dos processos para criar um uniforme no CLO3D.

DESENVOLVI-MENTO GRÁFICO

Desde o princípio, tinha-se em mente que a identidade visual do projeto seguiria, em sua base, similar como o Vasco da Gama comunica a sua marca atualmente. Em função disso, em função do manual da marca adquirido com o clube, foram selecionados pontos chave dessa da identidade do Vasco para serem aplicadas nas paredes, logotipo, entre outras aplicações do projeto.

Conforme o projeto ia avançando, alguns ajustes também eram feitos no layout e na diagramação de textos e imagens para as paredes. O resultado final ficou bastante satisfatório, pois além de dar destaque para as imagens, também deixa a leitura mais natural e menos forçada, apesar de em alguns momentos haver um volume grande de texto nas informações.

Apesar disso, o desenvolvimento gráfico poderia ter sido mais explorado e aprofundado caso houvesse oportunidade.

Detalhes do espaço

seção “Camisas Negras”

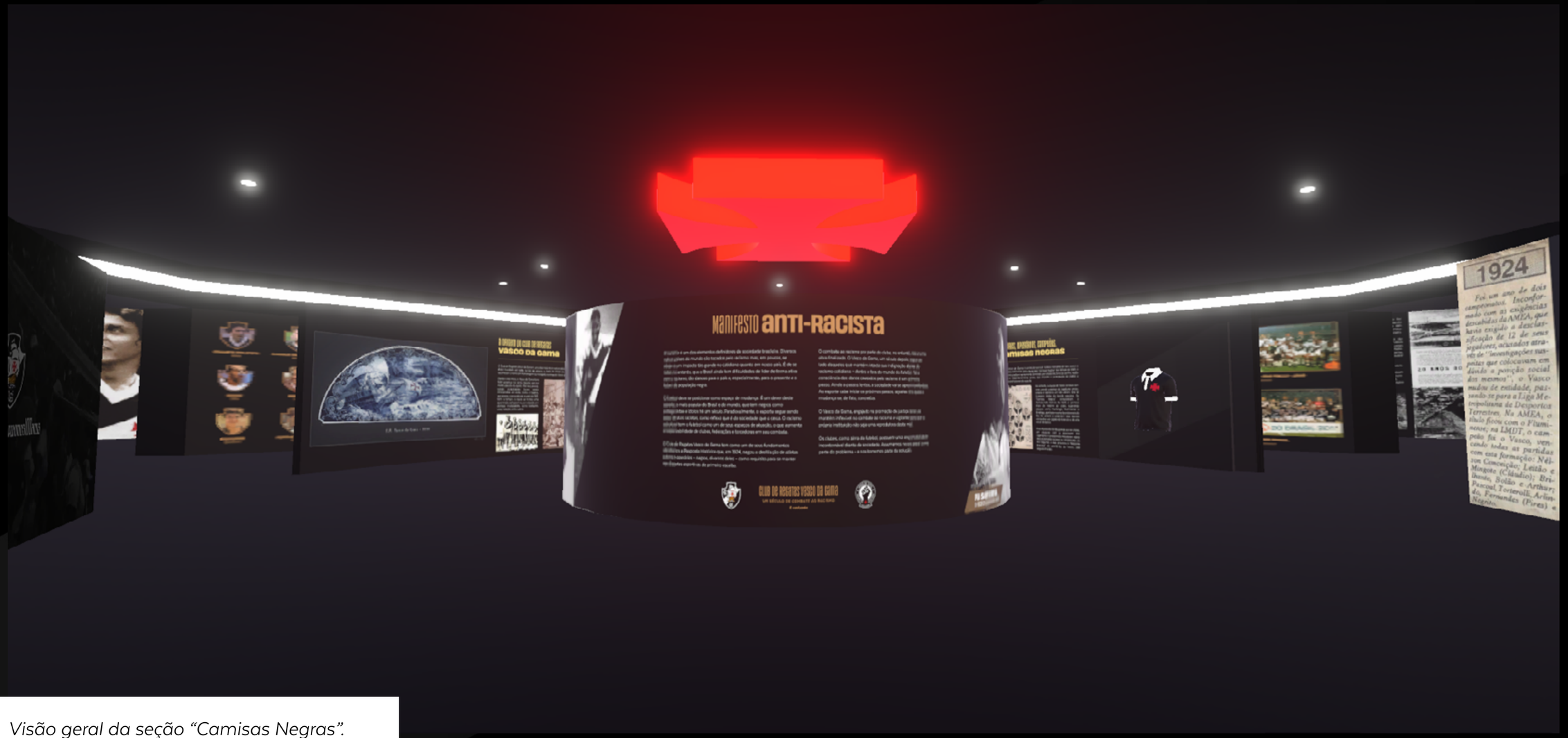
Localizada no centro do ambiente, a seção “Camisas Negras” recebe destaque especial, pois aborda as origens do Club de Regatas Vasco da Gama e a sua luta contra o racismo. Esse tema é considerado um dos pontos mais importantes na história do Vasco e é abordado de forma proeminente. Essa abordagem é necessária, especialmente após os episódios recentes de racismo no futebol. Infelizmente, ainda enfrentamos essas atitudes discriminatórias no esporte, e toda ação contra o racismo é válida e necessária, especialmente quando parte de uma instituição pioneira como o Vasco.

Para enfatizar essa luta, um painel extenso está localizado no centro da seção. Esse painel apresenta o manifesto antirracista escrito pelo Vasco em resposta aos acontecimentos ao longo dos anos. Além do manifesto, o painel exibe imagens que destacam grandes figuras pretas na história do Vasco, como Pai Santana, Barbosa, Adhemar Ferreira, Candinho, Pretinha e o histórico elenco dos “Camisas Negras”.

Complementando esse painel principal, existem mais quatro painéis que contam a história dos “Camisas Negras”, a “Resposta Histórica” e a manutenção da luta social pelo Vasco da Gama até os dias atuais. Esses painéis são compostos por textos, imagens, vídeos e elementos em 3D, proporcionando uma experiência completa e imersiva para os visitantes.

Essa seção dedicada aos “Camisas Negras” representa o compromisso do Vasco da Gama em combater o racismo e promover a igualdade dentro e fora do futebol. É uma parte essencial da história do clube e uma mensagem poderosa que precisa ser compartilhada e reforçada.

Para fins estéticos e para compor a ambientação do espaço, a cruz pátea, um dos símbolos icônicos do Vasco, foi colocada no teto com emissão de luz, proporcionando um destaque especial no centro do ambiente.



Visão geral da seção “Camisas Negras”.

Detalhes do painel antirracista, dando destaque a personagens pretos da história do Vasco.

Visão geral do painel “Origens”.

Detalhes do painel e da estátua do navegador Vasco da Gama. Modelo em 3D adquirido gratuitamente com ajuste de texturas utilizando o Blender.

Visão geral do painel “Camisas Negras”.

Detalhes do painel e do uniforme do time na época. Modelo em 3D criado utilizando os programas CLO3D e Blender.

Visão geral do painel "Resposta Histórica".

Detalhes do painel e da moldura em modelo 3D com uma imagem da Resposta Histórica original. Modelo em 3D adquirido gratuitamente com ajuste de texturas.

Visão geral do painel “Um século de lutas”.

Detalhes do painel e do vídeo que estará sendo reproduzido em loop. O vídeo produzido pelo Vasco e postado em suas redes fala sobre o papel social que o clube tem, e que continuará com ela pelos próximos 100 anos.

Detalhes do espaço

Seção "Glórias Esportivas"

Localizada à esquerda da entrada principal, essa seção tem como objetivo mostrar as consquistas esportivas mais importantes da história do Vasco durante mais de 100 anos de futebol. É notório que o Vasco possui uma lista de títulos extensa, portanto foram selecionados os mais relevantes para serem mostrados, como títulos de âmbito nacional e internacional.

Para cada título, há uma pequena estrutura que consiste em um painel visual, um modelo 3D da blusa utilizada pelo Vasco na campanha do respectivo título e um vídeo de momentos marcantes da conquista que é reproduzido em loop ao lado do modelo 3D.

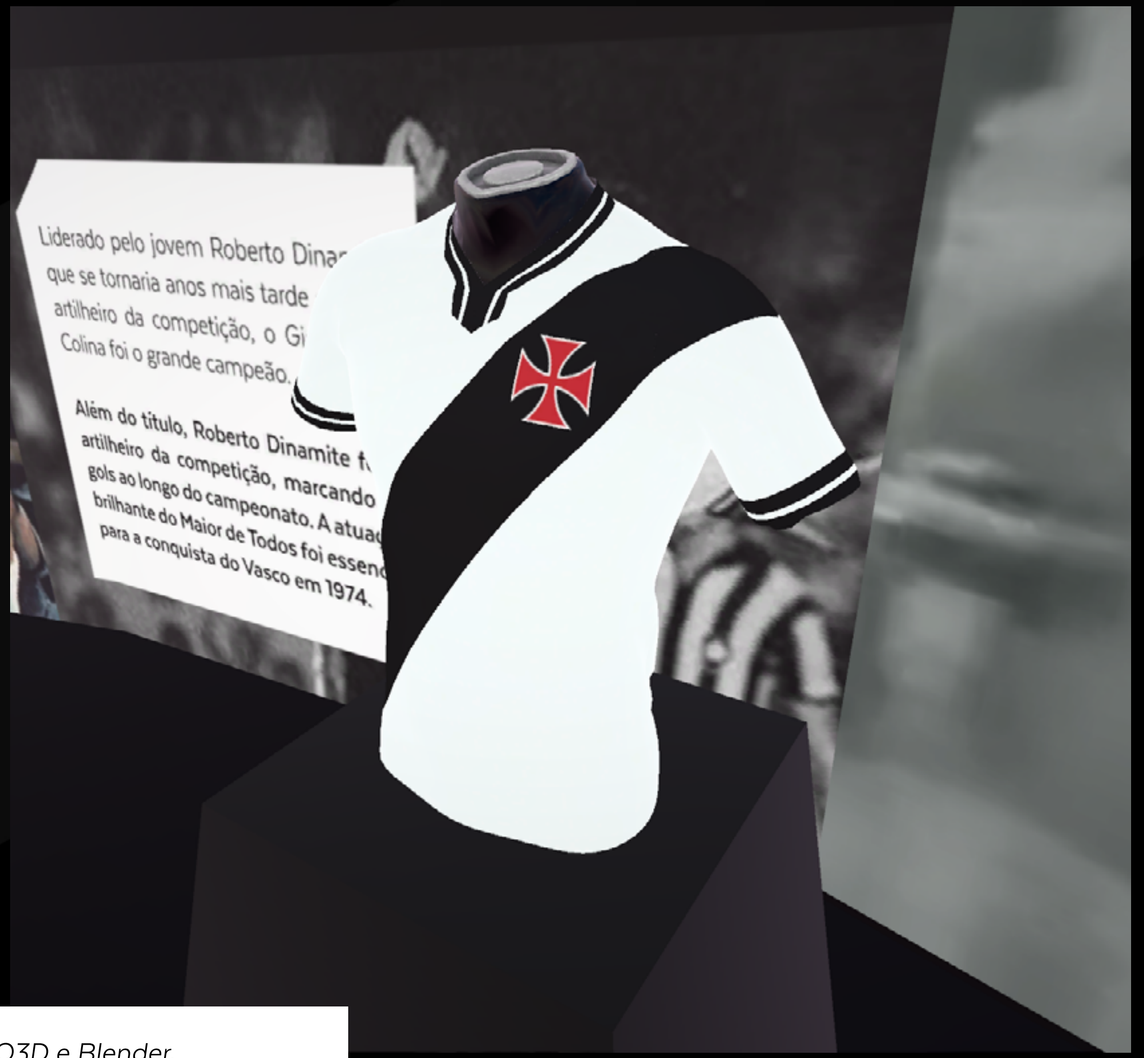
Ao todo foram feitos 7 modelos de blusas em 3D, cada uma com detalhes específicos como recorte de gola, manga, aplicação de patrocínios, entre outros detalhes.

Visão geral da seção “Glórias esportivas”

Visão geral do painel “1948”.

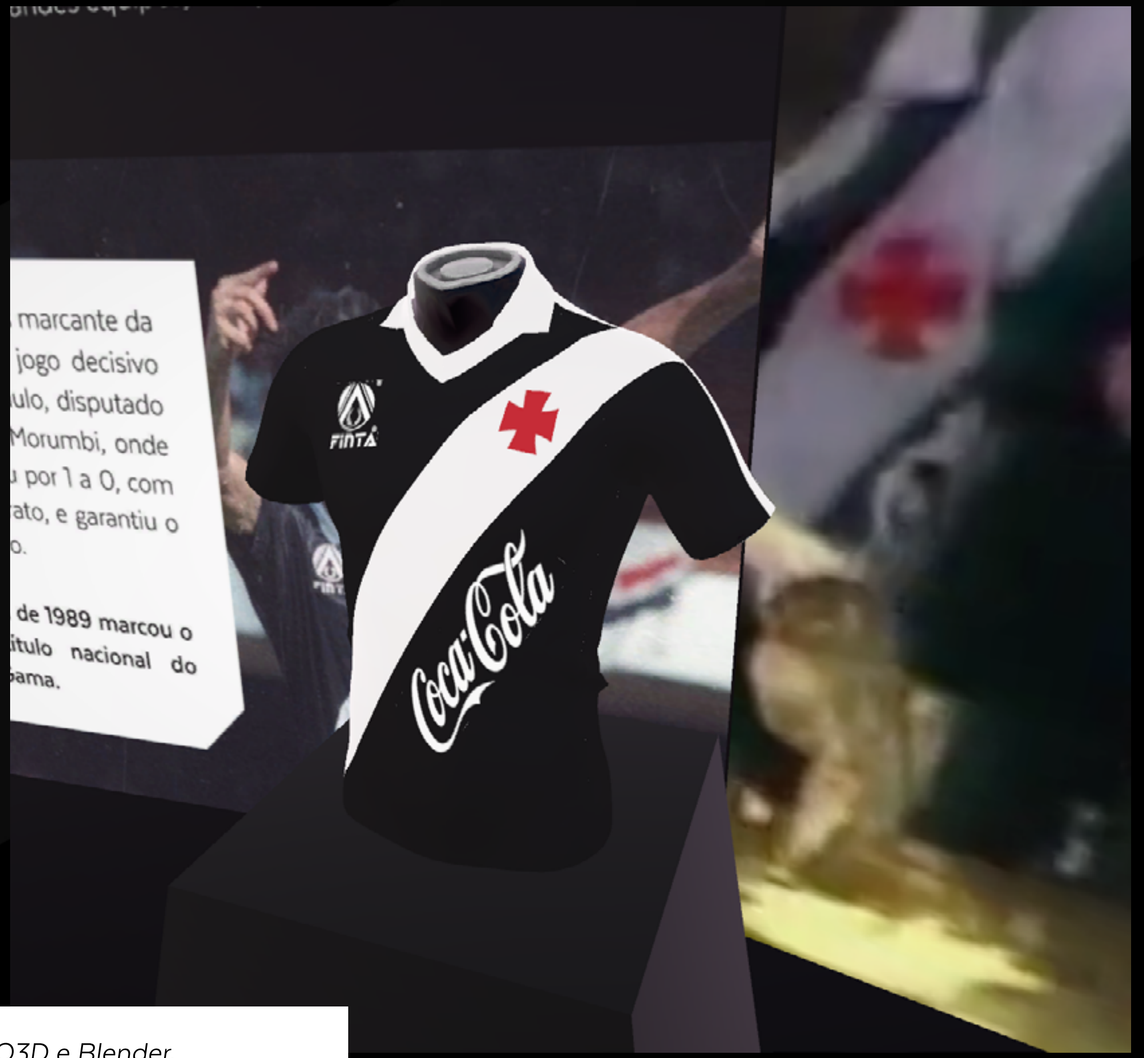
Detalhes do blusa exposta junto ao painel. Modelo em 3D criado utilizando os programas CLO3D e Blender.

Visão geral do painel “1974”.



Detalhes do blusa exposta junto ao painel. Modelo em 3D criado utilizando os programas CLO3D e Blender.

Visão geral do painel “1989”.



Detalhes do blusa exposta junto ao painel. Modelo em 3D criado utilizando os programas CLO3D e Blender.

Visão geral do painel “1997”.

Detalhes do blusa exposta junto ao painel. Modelo em 3D criado utilizando os programas CLO3D e Blender.

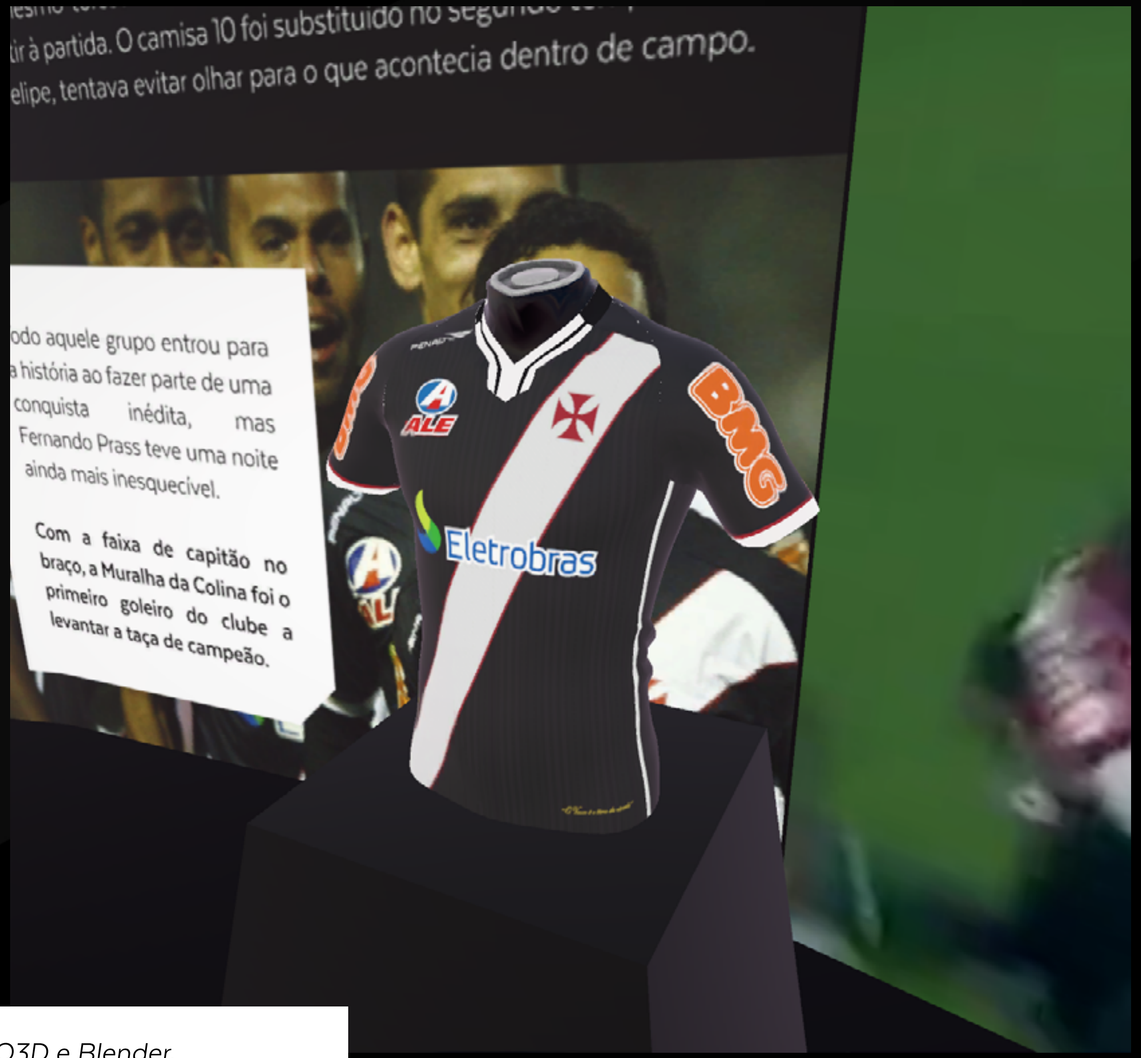
Visão geral do painel “1998”.

Detalhes do troféu da Libertadores e da blusa expostas junto ao painel. Modelo da blusa em 3D criado utilizando os programas CLO3D e Blender. Modelo do troféu adquirido gratuitamente e modificado no Blender.

Visão geral do painel “2000”.

Detalhes do blusa exposta junto ao painel. Modelo em 3D criado utilizando os programas CLO3D e Blender.

Visão geral do painel "2011".



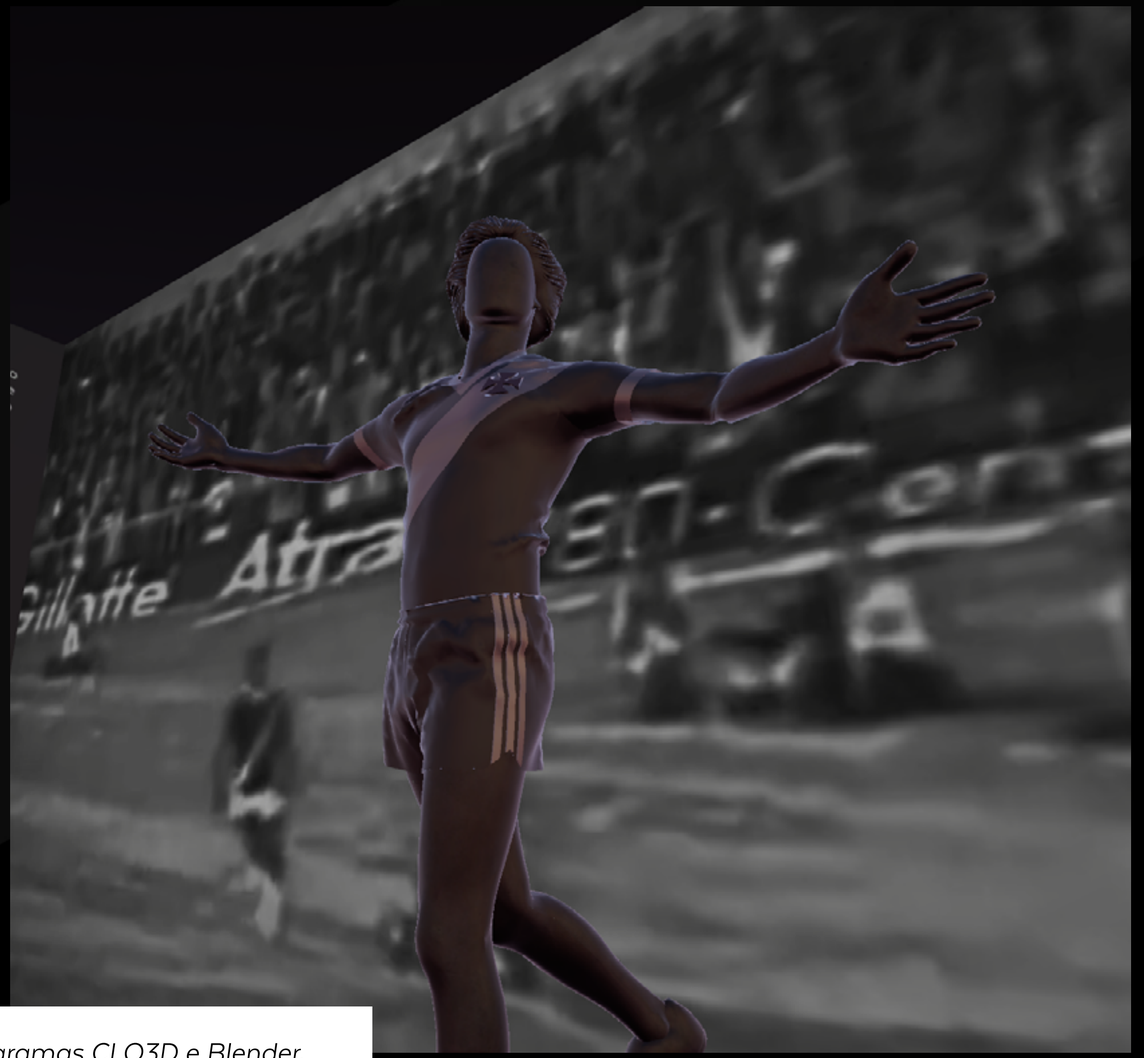
Detalhes do blusa exposta junto ao painel. Modelo em 3D criado utilizando os programas CLO3D e Blender.

Detalhes do espaço

Seção “Maior de Todos”

Roberto Dinamite, o “Maior de Todos”, foi uma das figuras mais importantes do futebol brasileiro. Maior artilheiro e maior ídolo da história do Vasco da Gama, Roberto faleceu no início do ano de 2023, porém sua memória continuará sempre viva no coração de todos os vascaínos.

O objetivo desta seção é preservar a memória de Roberto Dinamite, contando a história da sua vida e o legado que ele vai deixar. O principal ponto dessa seção é a recriação da icônica estátua, construída em sua homenagem no estádio de São Januário, para que fique exposto no ambiente. Apesar de ser uma recriação de uma estátua que já existe, não foram imprimidos detalhes como o rosto, por exemplo, pois seria bastante complexo, porém o resultado final esta bastante agradável e facilmente reconhecível.



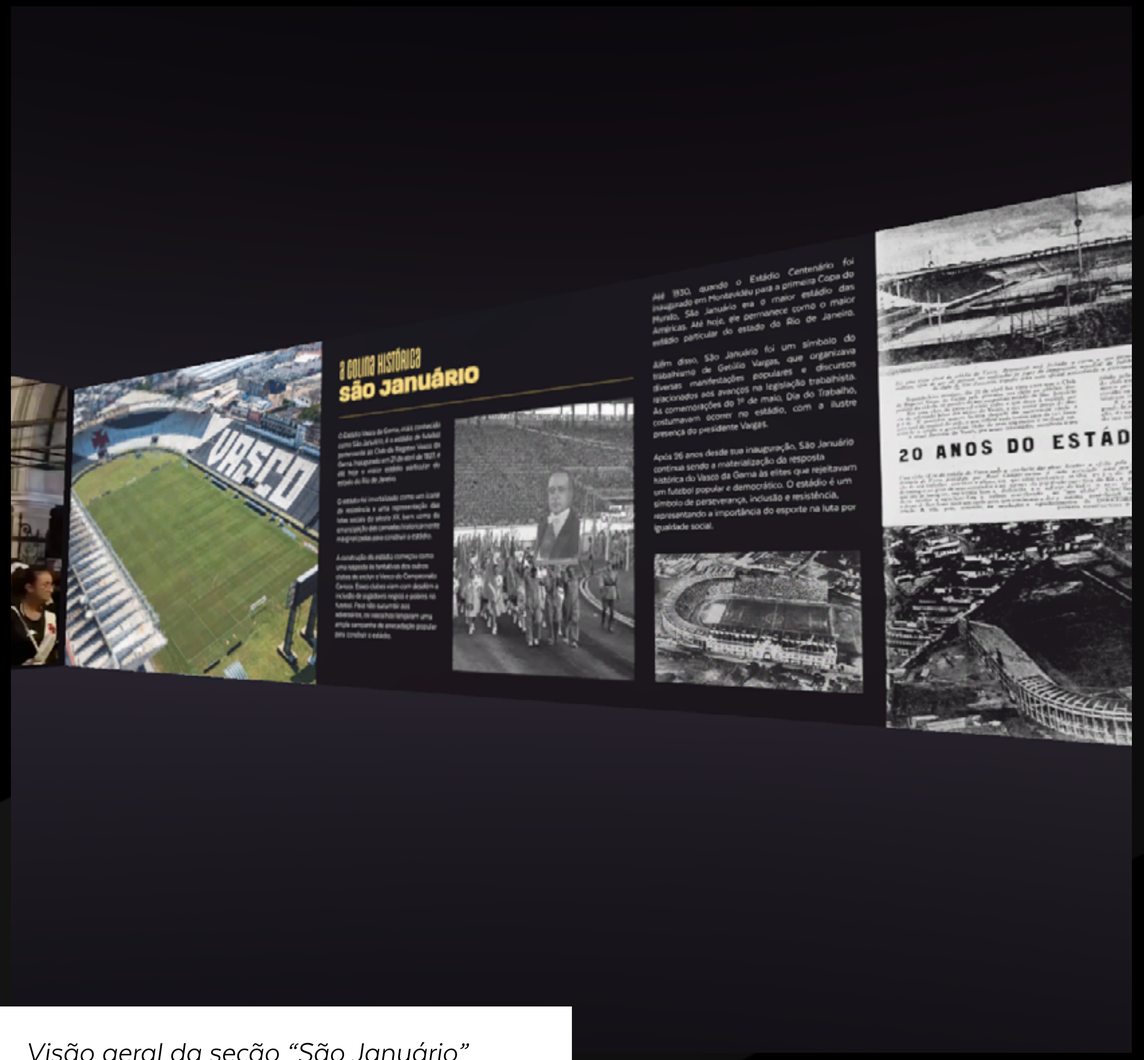
Detalhes da recriação da estátua de Roberto Dinamite. odelo em 3D criado utilizando os programas CLO3D e Blender.

Detalhes do espaço

seção "São Januário"

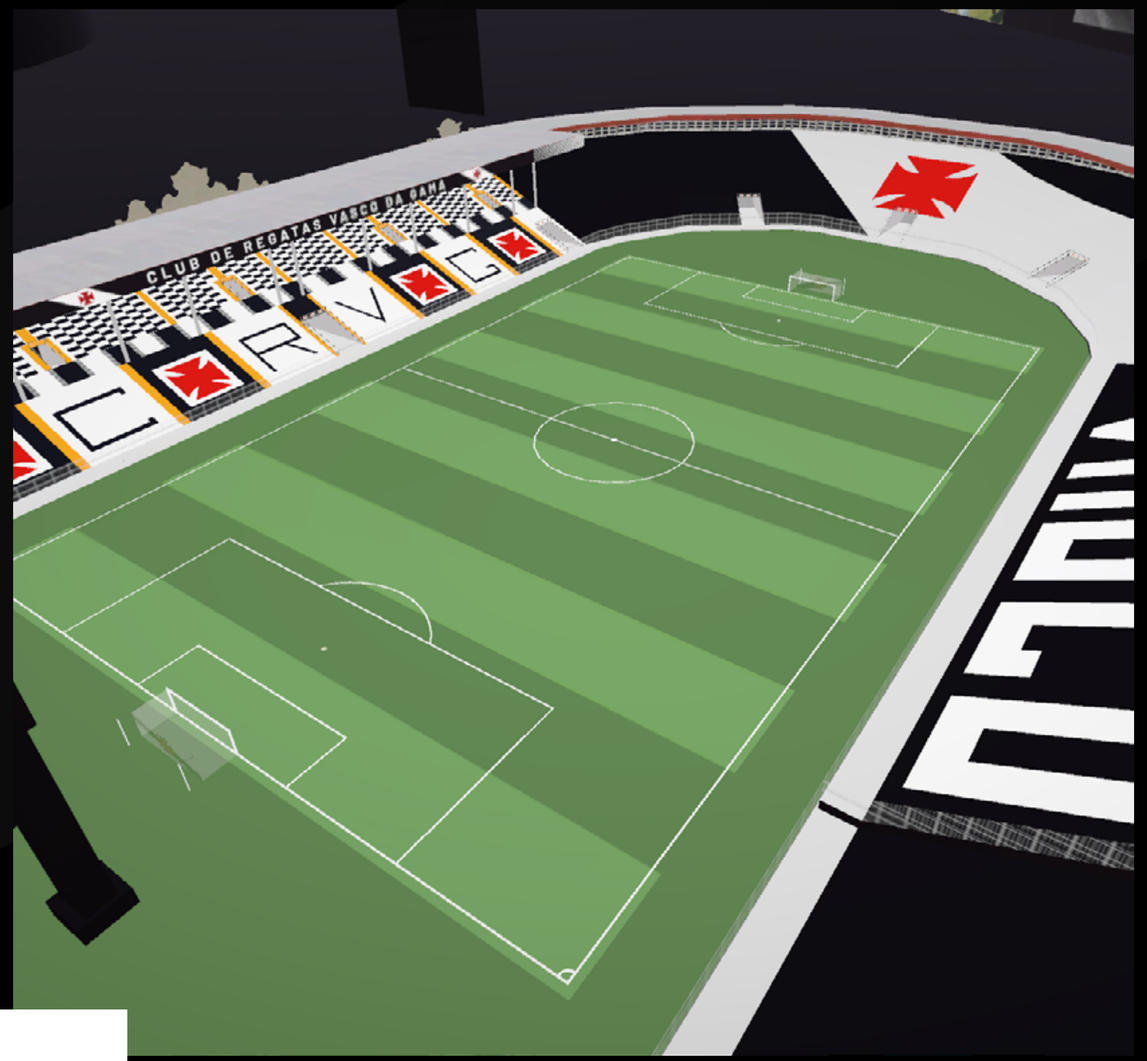
O Estádio de São Januário é considerado a segunda casa de todos aqueles que amam o Vasco, e o objetivo desta seção é justamente contar a história do estádio e destacar pontos importantes, como a fachada, que foi tombada como patrimônio histórico do Rio de Janeiro. Além disso, a seção também apresenta os planos de modernização do estádio, mostrando a evolução ao longo dos anos.

No entanto, o ponto central dessa seção é a maquete em 3D do Estádio de São Januário, que foi modelada no Blender. A maquete em 3D proporciona uma visão detalhada e realista do estádio, permitindo que os visitantes apreciem a arquitetura e as características únicas de São Januário. Essa representação em escala reduzida é uma maneira fascinante de mergulhar na grandiosidade do estádio e compreender sua importância histórica e cultural para o Vasco da Gama.



Visão geral da seção “São Januário”

Detalhes da maquete de São Januário. Modelo em 3D criado utilizando o programa Blender.



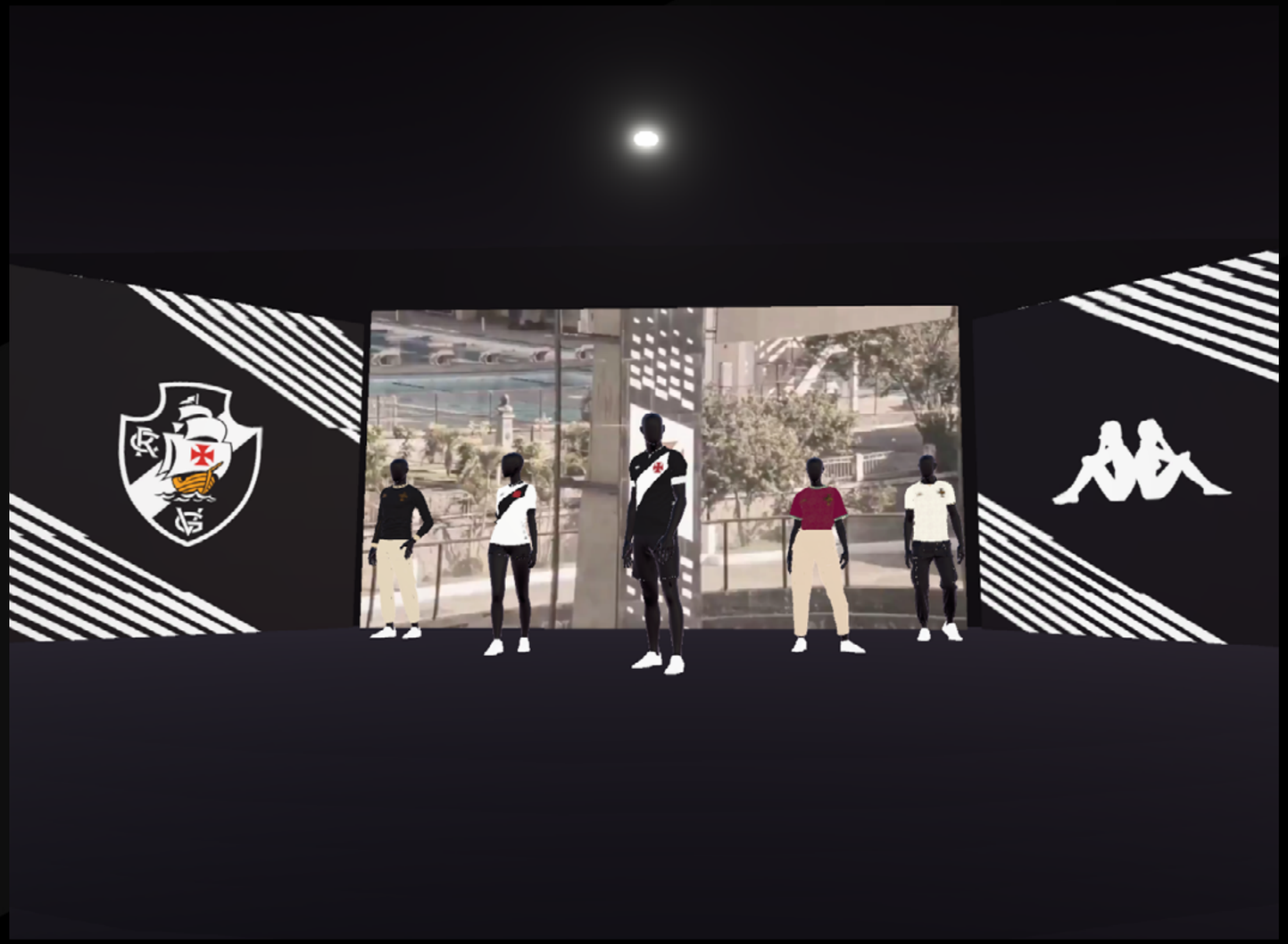
Detalhes da maquete de São Januário. Modelo em 3D criado utilizando o programa Blender.

DETALHES DO ESPAÇO

SEÇÃO "KAPPA SHOWROOM"

Um dos principais objetivos do projeto é a possibilidade de internacionalização da marca Vasco, visando aumentar a geração de receitas por meio da venda de produtos. Portanto, dar destaque aos uniformes do Vasco neste projeto é fundamental para alcançar esse objetivo. Especialmente porque o terceiro uniforme, lançado em 2022, foi considerado por muitos como o mais bonito do mundo, tornando-se um sucesso de vendas.

Por essa razão, os conjuntos de uniformes lançados em parceria com a marca Kappa estão presentes no ambiente. Todos os uniformes foram criados utilizando o CLO3D e aperfeiçoados no Blender, garantindo uma representação fiel e de alta qualidade. Essa exposição dos uniformes proporciona aos visitantes a oportunidade de apreciar a estética e o design dos produtos, incentivando o interesse pela marca além das fronteiras nacionais.



Visão geral da seção “Kappa Showroom”. Modelos em 3D criados utilizando os programas CLO3D e Blender. Ao fundo, o vídeo promocional de lançamento dos uniformes.

Detalhes do blusa exposta na seção. Modelo em 3D criado utilizando os programas CLO3D e Blender.

Detalhes do blusa exposta na seção. Modelo em 3D criado utilizando os programas CLO3D e Blender.

Detalhes do blusa exposta na seção. Modelo em 3D criado utilizando os programas CLO3D e Blender.

Detalhes do blusa exposta na seção. Modelo em 3D criado utilizando os programas CLO3D e Blender.

Detalhes do blusa exposta na seção. Modelo em 3D criado utilizando os programas CLO3D e Blender.

DETALHES DO ESPAÇO

Paredes de apoio

Também há 4 artes em 4 paredes no centro do ambiente, para compor a cenografia e preencher o espaço

Considerações Finais

Ao chegar ao fim deste projeto, uma mistura de sentimentos surge. Sinto felicidade e alívio por tê-lo concluído da melhor forma possível, mas também uma leve inquietação, pois gostaria de poder fazer milhares de coisas se fosse possível. Para mim, nada está tão bom que não possa ser melhorado, especialmente em um projeto no qual estive muito motivado desde o momento em que escolhi o tema.

Mudar a direção do projeto quando necessário foi extremamente importante para eu concluir essa etapa e ficar extremamente satisfeito com o resultado. Nunca acreditei que poderia realizar um projeto dessa magnitude, especialmente quando se tratava de assuntos técnicos sobre os quais eu tinha conhecimento muito limitado. Aprendi praticamente do zero três ferramentas para criar um ambiente complexo e cheio de elementos.

É evidente que, à medida que adquiri o conhecimento necessário durante a jornada, algumas coisas não puderam ser executadas a tempo, como, por exemplo, a questão da iluminação. A diferença entre a iluminação no Blender e no Spatial é considerável. Apesar de envolver vários fatores, como otimização do tamanho do arquivo e domínio de um recurso complexo como a iluminação, sinto que poderia ter executado essa parte de forma mais correta, a fim de tornar a ambientação o mais realista possível. No entanto, nada impede que eu faça essas e outras melhorias após o término desta disciplina.

Dito isso, pretendo aprimorar algumas questões que, na minha opinião, podem e devem ser melhoradas, como a iluminação e algumas texturas que precisaram ser otimizadas ao máximo, perdendo um pouco de qualidade em alguns momentos. São pequenos detalhes, mas que sempre podem ser aprimorados para alcançar a perfeição o mais próximo possível.

Assim que atingir esse ponto, pretendo apresentar este projeto ao Vasco da Gama, pois acredito que poderia ajudar muito na expansão de sua marca e em sua constante luta por respeito, igualdade e inclusão. Esses sempre foram os principais objetivos do projeto, e não deixarei apenas no campo das hipóteses. Graças ao corpo docente, que me apoiou e esteve sempre presente, posso dizer que tenho o projeto mais significativo da minha vida praticamente concluído, mesmo que este período tenha sido um dos mais tumultuados para mim em termos de tempo. Conciliar trabalho em tempo integral e faculdade foi um desafio extremo, tanto que os únicos momentos em que eu poderia trabalhar no meu projeto, de fato, eram durante as aulas e à noite, depois do trabalho.

Independentemente disso, acredito que o resultado final não poderia ter sido melhor. Receber a resposta positiva de todos que puderam experimentar o projeto é gratificante, emocionante e faz tudo valer a pena. Como mencionei anteriormente, este é o projeto mais significativo da minha vida, por se tratar da minha maior paixão, e acredito que consegui transmitir toda essa paixão para este ambiente virtual. Serei eternamente grato pela oportunidade que tive e só tenho a agradecer a todos que me apoiaram neste período.

Obrigado! Saudações cruzmaltinas!

POR FIM, CONVIDO VOCÊ A VISITAR O AMBIENTE!

SEJA BEM-VINDO!

ENTRAR AGORA

TUA FAMA assim se fez

Spatial

Referências

REUTERS. Compras pela internet disparam até 40% com impacto do novo coronavírus. Exame. Disponível em: <https://exame.com/economia/compras-pela-internet-disparam-ate-40-com-impacto-do-novo-coronavirus/>. Acesso em: 18 set. 2022.

REDAÇÃO. 88% dos brasileiros compram online. TI INSIDE Online. Disponível em: <https://tiinside.com.br/08/09/2021/88-dos-brasileiros-compram-online/>. Acesso em: 20 set. 2022.

INGIZZA, Carolina. Treze milhões de brasileiros fizeram primeira compra pela internet em 2020. Exame. Disponível em: <https://exame.com/negocios/13-milhoes-de-brasileiros-fizeram-primeira-compra-pela-internet-em-2020/>. Acesso em: 20 set. 2022.

80% dos brasileiros usam smartphones para fazer compras e pagamentos - Decision Report. Decision Report. Disponível em: <https://www.decisionreport.com.br/varejo/80-dos-brasileiros-usam-seus-smartphones-para-fazer-compras-e-realizar-pagamentos/#.Yymr6nbMLre>. Acesso em: 20 set. 2022.

CANAL. Compra on-line é canal preferido por 74% dos brasileiros, diz estudo. Valor Econômico. Disponível em: <https://valor.globo.com/empresas/noticia/2019/03/11/compra-on-line-e-canal-preferido-por-74-dos-brasileiros-diz-estudo.ghtml>. Acesso em: 20 set. 2022.

FERREIRA, Adriano. A ascensão e queda do Second Life: o metaverso vai repetir os mesmos erros? Uol.com.br. Disponível em: <https://www.uol.com.br/tilt/noticias/redacao/2022/09/13/a-ascensao-e-queda-do-second-life-o-que-o-metaverso-pode-aprender-com-ele.htm>. Acesso em: 20 set. 2022.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE VAREJO E CONSUMO, SBVC. Radiografia do shopper brasileiro: loja, e-Commerce e metaverso. São Paulo, SP: Qualibest, 2022.

DE CARVALHO, Itamar. Metaverso. Interação e comunicação em mundos virtuais. Brasília, DF: UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO, 2009.

BR, FashionNetwork.com. Tommy Hilfiger dá o último passo em direção a um design totalmente digital. FashionNetwork.com. Disponível em: <https://br.fashionnetwork.com/news/Tommy-hilfiger-da-o-ultimo-passo-em-direcao-a-um-design-totalmente-digital,1157402.html>. Acesso em: 17 nov. 2022.

STORCH, Júlia. Moda digital: Tommy Hilfiger realiza convenção de vendas no Metaverso. Exame. Disponível em: <https://exame.com/casual/moda-digital-tommy-hilfiger-realiza-convencao-de-vendas-no-metaverso/>. Acesso em: 17 nov. 2022.

LFAGUER. In conversation with Maghan McDowell, Innovation Editor for Vogue Business, in San Francisco – USA Digital Marketing : Laurence repère... USA Digital Marketing : Laurence repère... Disponível em: <https://customer-insight-consulting.com/in-conversation-with-maghan-mcdowell-innovation-editor-for-vogue-business-in-san-francisco/>. Acesso em: 17 nov. 2022.

Referências

FIGUEIREDO, Natalia. 5 tendências do varejo pós-pandemia | Blog do Distrito. Distrito. Disponível em: <https://distrito.me/tendencias-do-varejo-pos-pandemia/>. Acesso em: 21 nov. 2022.

GASPARETTO, T. INTERNACIONALIZAÇÃO DOS CLUBES DE FUTEBOL DO BRASIL. Revista Intercontinental de Gestão Desportiva, v. 3, n. 1, 2013.

FERREIRA, M. et al. INTERNACIONALIZAÇÃO DE CLUBES DE FUTEBOL: PARALELO ENTRE CLUBES EUROPEUS E BRASILEIROS. Universidade Unigranrio, v. XV, 2017.

Internacionalização dos clubes de futebol - FootHub. FootHub. Disponível em: <https://foothub.com.br/internacionalizacao-dos-clubes-de-futebol/>. Acesso em: 3 de abril de 2023.

DIORRANES, V.; DE SOUZA, B.; PRETO, O. Universidade Federal de Ouro Preto Centro Desportivo TCC em formato de artigo A internacionalização de marca dos principais clubes de futebol brasileiro.

Vasco na Flórida: as ações do clube e a importância da internacionalização da marca – Vasco da Gama. Vasco.com.br. Disponível em: <https://vasco.com.br/vasco-na-florida-as-acoes-do-clube-e-a-importancia-da-internacionalizacao-da-marca/>. Acesso em: 15 de abril de 2023.

ESPN.COM.BR. Vasco conclui venda da SAF para a 777 Partners; veja valor investido e quantia da dívida que será assumida - ESPN. ESPN.com. Disponível em: <https://www.espn.com.br/futebol/vasco/artigo/_/id/10866691/vasco-conclui-venda-saf-777-partners-veja-valor-investido-quantia-divida-sera-assumida>. Acesso em: 15 de abril de 2023.

PIRES, Breiller. Edição Brasil no EL PAÍS: o jornal global. El País Brasil. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2019/04/05/deportes/1554498170_792322.html>. Acesso em: 15 de abril de 2023.

1924 – A resposta histórica – Vasco da Gama. Vasco.com.br. Disponível em: <https://vasco.com.br/conteudo/1924-a-resposta-historica/>. Acesso em: 15 de abril de 2023.

1923 – Os camisas negras – Vasco da Gama. Vasco.com.br. Disponível em: <https://vasco.com.br/conteudo/1923-os-camisas-negras/>. Acesso em: 15 de abril de 2023.

São Januário: A história do estádio que é símbolo de resistência. Istoe.com.br. Disponível em: <https://istoe.com.br/sao-januario-a-historia-do-estadio-que-e-simbolo-de-resistencia/>. Acesso em: 15 de abril de 2023

O Vasco na Copa: Expresso da Vitória foi base da Seleção de 50 – Vasco da Gama. Vasco.com.br. Disponível em: <https://vasco.com.br/o-vasco-na-copa-expresso-da-vitoria-foi-base-da-selecao-de-50/>. Acesso em: 15 de abril de 2023

Referências

Notícias — Museu do Futebol. Museu do Futebol. Disponível em: <https://museudofutebol.org.br/crfb/personalidades/486889/>. Acesso em: 15 de abril de 2023.

Carta aberta: respeito, igualdade, inclusão - Vasco da Gama. Vasco.com.br. Disponível em: <https://vasco.com.br/carta-aberta-respeito-igualdade-inclusao/>. Acesso em:15 de abril de 2023.

Tour da Colina + Espaço Experiência - Vasco da Gama. Vasco.com.br. Disponível em: <https://vasco.com.br/conteudo/tour-da-colina-espaco-experiencia/>. Acesso em: 11 jun. 2023.

Museu Seleção Brasileira | Toda a história das conquistas da Seleção Brasileira de Futebol reunidas em um só lugar. SOMOS TODOS FUTEBOL. Cbf.com.br. Disponível em: <https://museuselecaobrasileira.cbf.com.br/>. Acesso em: 11 jun. 2023.

FIFA Museum - FIFA Museum (english), Fifamuseum.com, disponível em: <>. acesso em: Acesso em: 11 jun. 2023.