

**UNIVERSIDADE FEDERAL DA GRANDE DOURADOS**

VIVIANE NAOMI KAY

**PROPOSTA DE MODELO DE PROCESSO PARA FILMES DE  
ANIMAÇÃO TRIDIMENSIONAL POR COMPUTADOR**

DOURADOS

2009

VIVIANE NAOMI KAY

**PROPOSTA DE MODELO DE PROCESSO PARA FILMES DE  
ANIMAÇÃO TRIDIMENSIONAL POR COMPUTADOR**

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação  
Apresentado para obtenção do título de  
Bacharel em Análise de Sistemas.  
Faculdade de Ciências Exatas e Tecnologia  
Universidade Federal da Grande Dourados  
Orientador: Prof. Dr. Adailton José Alves da Cruz

DOURADOS

2009

VIVIANE NAOMI KAY

**PROPOSTA DE MODELO DE PROCESSO PARA FILMES DE  
ANIMAÇÃO TRIDIMENSIONAL POR COMPUTADOR**

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel para Análise de Sistemas na Universidade Federal da Grande Dourados, pela comissão formada por:

---

Orientador: Prof<sup>o</sup>. Dr. Adailton José Alves da Cruz  
FACET - UFGD

---

Prof<sup>a</sup>. M. Sc. Carla Adriana Barvinski  
FACET – UFGD

---

Prof<sup>a</sup>. Ph. D. Andréa Teresa Riccio Barbosa  
FACET – UFGD

Dourados, \_\_ de \_\_\_\_\_ de 2009.

*“Aja, aja! Fighting!”*

(Expressão coreana de encorajamento)

## RESUMO

Antigamente, as equipes de desenvolvimento de *software* eram de pequeno porte ou individual, fazendo com que, a maior preocupação estivesse na programação, esquecendo-se da busca pela qualidade. Com o avanço da tecnologia e o aumento das equipes desenvolvedoras, foram criados então, vários modelos de processo, cada um com as suas vantagens e desvantagens de acordo com o tipo de *software* ou sistema a ser desenvolvido. Os desenvolvimentos de animação e de *software* possuem certa similaridade, por ambos possuírem profissionais que realizam atividades em seqüência para se obter um produto não-físico com qualidade cumprindo prazos e custos a fim de satisfazer os seus clientes (público). O objetivo deste trabalho é investigar se os modelos de processo de *software* mais conhecidos na literatura atendem as necessidades do desenvolvimento de filmes de animação tridimensional por computador, e caso a resposta seja positiva, propor um modelo de processo para este tipo de desenvolvimento, tendo como base, os modelos de processo de *software*. Para a realização deste trabalho, pesquisas bibliográficas, implementações de vídeos de animações, aplicações de questionários e entrevistas e um estudo de caso simulando a aplicação do modelo proposto foram feitos, chegando-se à conclusão de que alguns dos modelos de processo de *software* atendem as necessidades do desenvolvimento de filmes de animação 3D, sendo que o que mais atende, é o modelo espiral, o qual contribuiu para a proposta do modelo de processo para filmes de animação 3D de uma forma mais dinâmica, organizada e segura.

**Palavras-chave:** animação, *software*, processo, desenvolvimento, tridimensional