



IPG

Politécnico
|da|Guarda
Polytechnic
of Guarda

RELATÓRIO DE ESTÁGIO

Licenciatura em Comunicação Multimédia

Pedro Jorge Henriques Ferreira

Dezembro | 2013



Relatório de Estágio

Pedro Jorge Henriques Ferreira
Licenciatura em Comunicação Multimédia

Dezembro | 2013

Ficha de Identificação

Discente: Pedro Jorge Henriques Ferreira

Nº de aluno: 5007201

Curso: Comunicação Multimédia

Docente orientador: *Prof. Doutor* Carlos Canelas

Supervisor: *Dr.* António Loureiro

Entidade:

Mestre Design, Lda.

Zona industrial de Nelas

3520-095 Nelas

Telefone: 232 945 448

E-mail: geral@mestredesign.com

Duração do estágio: 3 meses (1 de agosto a 1 de novembro de 2013)

Agradecimentos

Os meus agradecimentos vão para as pessoas que sempre acreditaram em mim e que me deram apoio para a concretização do curso, quer nos momentos maus quer nos bons deste percurso académico, transmitindo-me saber e até educação.

Assim, passo a destacar as seguintes entidades e pessoas que, pelo seu envolvimento mais direto e incisivo, tiveram um papel mais predominante no meu trajeto pessoal e profissional:

Ao Instituto Politécnico da Guarda e a Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto, por me acolherem durante estes três anos.

Ao *Prof. Doutor* Carlos Canelas, pelo apoio facultado na realização neste relatório de estágio. A todos os docentes do curso de Comunicação Multimédia, pelo saber que me transmitiram durante o meu percurso.

À Mestre Design, pelo bom acolhimento que me deram e a confiança que me transmitiram na realização do meu trabalho.

À Fundação Lapa do Lobo, que sem o apoio económico dado durante estes anos não conseguia concluir o curso.

Aos meus pais e o meu irmão pela paciência que tiveram comigo nestes últimos tempos, a minha prima *Dr.* Isabel Costa por me ter ajudado na correção deste relatório, aos amigos e colegas pelo apoio que me deram durante o curso.

À minha amiga muito especial, a Joana Monteiro, pelo apoio que me deu.

“Não cruze os braços diante de uma dificuldade,
pois o maior homem do mundo morreu de braços abertos!”

Bob Marley¹

¹ Consultado em 5 de dezembro de 2013, em http://pensador.uol.com.br/frases_de_bob_marley/

Resumo

Este relatório pretende apresentar, de forma objetiva e clara, as tarefas desenvolvidas durante os três meses de estágio curricular efetuado na empresa Mestre Design, situada na localidade de Nelas, distrito de Viseu, onde desempenhei diferentes funções e obtive experiência e conhecimentos profissionais, em *design gráfico* e em *web design*.

Este relatório de estágio divide-se em dois capítulos. O primeiro capítulo descreve a organização Mestre Design, desde a sua missão até à sua história. O segundo capítulo define o *design gráfico*, o *web design* e a publicidade e, por último, as atividades desenvolvidas e propostas durante todo o estágio.

Acrescento ainda que a conclusão deste relatório serve como reflexão final do estágio.

Palavras-chave: estágio curricular, *design gráfico*, *web design*.

Índice Geral

Índice de Figuras	VI
Índice de tabelas	VI
Introdução	- 1 -
Capítulo I	
1.1. Sobre:.....	- 3 -
1.2. Missão:	- 3 -
1.3. Identidade Visual:.....	- 4 -
1.3.1. Nome	- 4 -
1.3.2. Logótipo e Slogan	- 4 -
1.4. Localização:.....	- 5 -
1.5. Análise <i>Swot</i> :	- 6 -
1.6. Estrutura Organizacional	- 9 -
1.7. Serviços	- 11 -
1.8. Comunicação	- 12 -
1.8.1. Comunicação interna.....	- 12 -
1.8.2. Comunicação externa	- 12 -
Capítulo II	
2.1 Objetivos	- 14 -
2.1.1. Cronogramas	- 14 -
2.2. O que é Design Gráfico?	- 16 -
2.3. O que é Web design?	- 17 -
2.4. O que é Publicidade?	- 18 -
3. Atividades Desenvolvidas e Propostas.....	- 19 -
Reflexão final	- 28 -
Bibliografia	- 30 -
Anexos	

Índice de Figuras

Figura 1- Logótipo antigo	4 -
Figura 2- Logótipo atual.....	5 -
Figura 3- Sede da Mestre Design, LDA.....	6 -
Figura 4- Organograma da Mestre Design.....	9 -
Figura 5- Stand.....	11 -
Figura 6- Decoração de viaturas	11 -
Figura 7- Print screen do site	19 -
Figura 8- Flyer JC Wash	20 -
Figura 9- Logótipo Staff.....	21 -
Figura 10- Logótipo Direção.....	21 -
Figura 11- Cartão-de-visita Veterinária	22 -
Figura 12-MUPI JC Wash.....	23 -
Figura 13- Menu Casa Alegria.....	24 -
Figura 14- Flyer Mestre Design	25 -
Figura 15- Cartão Cidades Lusas	26 -

Índice de tabelas

Tabela 1- Análise Swot Mestre Design.....	7 -
Tabela 2- Cronograma do mês de agosto.....	15 -
Tabela 3- Cronograma do mês de setembro.....	15 -
Tabela 4- Cronograma do mês de outubro.....	15 -

Glossário de termos técnicos

Adobe- Empresa norte americana que desenvolve programas para computadores.

Facebook- Rede social, onde os utilizadores partilham mensagens, vídeos e áudios com outros utilizadores da mesma, conectados entre si.

Flyer- Panfleto usado para fazer publicidade.

Illustrator- Editor de imagens vetoriais que faz parte do pacote Adobe.

Mamp- MAMP instala um ambiente de servidor local em questão de segundos no seu computador Mac OS X, seja MacBook ou iMac.

MUPI- (**M**obiliário **U**rbano **P**ara **I**nformação) São os expositores de publicidade, geralmente protegidos por um vidro, que vemos espalhados pelas cidades, por vezes são iluminados e podem ter ainda um motor que faz rodar vários anúncios, permitindo o aproveitamento do mesmo dispositivo por várias campanhas.

Print Screen- É uma tecla comum nos teclados, uma vez pressionada, faz a captura total do seu ecrã, exceto do ponteiro do rato.

Stand- Recinto reservado a cada participante numa feira ou exposição.

Website- Conjunto de páginas *web*, ou hipertextos disponibilizados na internet.

Wordpress- É um sistema de gestão de conteúdo que lhe permite criar e manter, de maneira simples e robusta, todo o conteúdo de um website.

Introdução

Este relatório tem como objetivo apresentar o trabalho que foi proposto e realizado, durante os três meses de estágio curricular, com vista à concretização do plano de estudos da Licenciatura de Comunicação Multimédia, da Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto do Instituto Politécnico da Guarda, para concluir assim todos os processos e etapas, com o máximo de rigor, competência e profissionalismo, dando principal relevo às atividades sugeridas pela empresa Mestre Design.

A escolha da Mestre Design prendeu-se com o facto desta empresa se situar no meu concelho de residência, mais concretamente em Nelas, e por querer estagiar numa empresa da área de *design* gráfico.

Durante todo o estágio, foram-me transmitidas confiança e responsabilidade ao nível das minhas qualidades de trabalho, o que me possibilitou ultrapassar algumas barreiras com as quais qualquer pessoa nova se depara no mercado de trabalho. Esta confiança depositada, desde o primeiro dia, permitiu uma boa comunicação com qualquer membro da equipa da empresa. Em suma, o ambiente de trabalho era excelente o que me possibilitou uma fácil e rápida integração na empresa.

As atividades na Mestre Design enquadram-se na vertente do *design* gráfico e do *web design*, tendo aplicado assim os conhecimentos adquiridos nesta área, ao longo do curso de Comunicação Multimédia. Ao nível da realização do *design* gráfico utilizei a ferramenta *Adobe Illustrator* (*software* utilizado para a criação e edição de imagem), assim como o *Wordpress*, para o *web design*.

Ao nível de *design* gráfico, procedi à criação de inúmeros trabalhos, nomeadamente cartões-de-visita, *flyers*, *mupis*, *design* de montras e *stands*. No que diz respeito ao *web design* elaborei um site para a empresa. Além disto, realizei trabalhos de produção e montagem.

Todas as atividades foram efetuadas com profissionalismo, nunca esquecendo de satisfazer as necessidades quer dos clientes como da empresa.

Este relatório de estágio divide-se em dois capítulos. O primeiro capítulo descreve a organização Mestre Design, desde a sua missão até à sua história. O segundo capítulo define o *design* gráfico, o *web design* e a publicidade e, por último, as atividades desenvolvidas e propostas durante todo o estágio.

Acrescento ainda que a conclusão deste relatório serve como reflexão final do estágio.

Capítulo I

mestre
design

Neste capítulo vou descrever brevemente a empresa onde realizei o meu estágio curricular, fazendo desta forma a sua caracterização, análise *swot*, localização, estrutura orgânica, assim como a sua identidade visual.

1.1. Sobre:

A Mestre Design é uma empresa jovem com um espírito pró-ativo e inovador, que aposta em fornecer ao cliente soluções globais nos campos do design, do marketing e da publicidade, de forma a otimizar o seu negócio.

Criatividade e qualidade são palavras que melhor a definem e que lhe permitem marcar diferença num mercado cada vez mais competitivo.

Projeta e concebe, desde a ideia inicial até ao produto final, dispondo de um departamento de produção que permite um serviço completo, coerente e de excelência.

Tendo uma equipa dinâmica com formação específica, apta a corresponder às demandas solicitadas.

1.2. Missão:

A missão de uma empresa devem estar bem definidos desde a sua criação, para que seja possível aplicar os seus serviços no segmento de mercado que se direciona.

A principal missão desta empresa é pretender satisfazer as necessidades dos clientes, ajudando-os a criar a sua imagem global e a projetá-la no mercado comercial, com a seriedade e profissionalismo, oferecendo-lhe uma relação preço/qualidade excelente, consistindo numa fórmula de sucesso.

1.3. Identidade Visual:

A identidade visual é conjugada pelos elementos formais que representa visualmente, e de forma organizada. Esse conjunto de elementos costuma ter como base o logótipo, um símbolo visual e conjunto de cores.

A identidade visual «é uma das três variáveis da Imagem Corporativa e um instrumento de configuração da personalidade pública da empresa que expressa, explicitamente ou simbolicamente, a sua identidade global.» (Villafañe, 1998: 117)

1.3.1. Nome

O nome Mestre Design foi escolhido pelo diretor geral, com a intenção de significar “mestre no *design*”.

1.3.2. Logótipo e Slogan

O logótipo constitui um elemento visual que permite o reconhecimento imediato da organização, assim como das suas principais características. «Deve ser de fácil percepção, de grande clareza, de boa memorização e de fácil associação» (Lampreia, 1992: 50).

Quanto ao *slogan*, é geralmente uma frase curta que tem como finalidade reforçar a mensagem transmitida pelo logótipo, comunicando a filosofia da organização. Para Lampreia (1992: 53), «além de breve, claro, conciso e de fácil memorização, um slogan deve ser sempre positivo». O *slogan* da Mestre design é “*mais que criar, design é fazer funcionar*”.

Figura 1 Logótipo antigo

Fonte: Mestre Design, LDA



Figura 2 Logótipo atual

Fonte: Mestre Design, LDA

Como pode ser visualizado nas figuras 1 e 2, a Mestre Design recorreu a troca de logótipo por não ser de fácil aplicação e execução prática em diversos materiais.

A necessidade de inovar o logótipo foi, para tornar mais forte, criar um bloco homogéneo e atrativo e de fácil memorização, por isso a escolha do cor-de-rosa.

1.4. Localização:

As instalações da Mestre Design localizam-se na vila de Nelas, no distrito de Viseu, região Centro.

A vila de Nelas é sede de um município com 14 037² habitantes, subdividido em nove freguesias. O município é limitado a nordeste pelo município de Mangualde, a sueste por Seia e Oliveira do Hospital, a oeste por Carregal do Sal e a noroeste por Viseu.

A Mestre Design situa-se mais propriamente na zona industrial, localizada na saída de Nelas a caminho de Mangualde, zona de bons acessos, situada perto de empresas de nome internacional como a Faurecia, como se pode verificar na figura 3.

² Resultados provisórios dos censos 2011,
disponíveis em http://www.ine.pt/scripts/flex_provisorios/Main.html



Figura 3 Sede da Mestre Design, LDA

Fonte: Mestre Design

1.5. Análise Swot:

O acrónimo *SWOT* corresponde à sigla inglesa *Strengths* (Forças), *Weaknesses* (Fraquezas), *Opportunities* (Oportunidades) e *Threats* (Ameaças).

Assim, considerando a análise *SWOT* um importante instrumento utilizado para o planeamento estratégico e após a recolha de dados importantes que caracterizam o ambiente interno (forças e fraquezas) e externo (oportunidades e ameaças) da empresa Mestre Design, segue-se a tabela correspondente à sua análise *SWOT*. A análise apresentada pode permitir que a empresa verifique os seus pontos fortes, os pontos fracos, as oportunidades e as ameaças para assim combater as fraquezas e obter um maior sucesso (Lindon *et al.*, 2003).

Forças	Fraquezas
<p>Equipa dinâmica, jovem, pró-ativa</p> <p>Formação específica</p> <p>Profissionalismo</p> <p><i>Design</i> aliado à produção</p> <p>Relação preço/ qualidade</p> <p>Campanhas de Marketing</p>	<p>Necessidade de subcontratar outras empresas (ex.: offset)</p> <p>Falta de um portfólio identificativo da empresa</p> <p>Pouca divulgação exterior (ex.: site, flyers)</p>
Oportunidades	Ameaças
<p>Equipa unida e produtiva</p> <p>Novas tecnologias</p>	<p>Empresas concorrentes</p> <p>Localização num meio pequeno</p> <p>Fidelização com os clientes cada vez menor</p>

Tabela 1 Análise Swot Mestre Design

Pontos fortes

- Equipa dinâmica, jovem, pró-ativa- A Mestre Design têm equipa com iniciativa e empreendedora.
- Formação específica- A equipa de trabalho possui habilitações adequadas ao trabalho desenvolvido.
- Profissionalismo- A Mestre Design demonstra profissionalismo, em cada trabalho que realiza.
- *Design* aliado a produção- A Mestre Design possui um departamento de produção fantástico que realiza tudo ao pormenor.
- Relação preço/ qualidade- O preço dos serviços utilizados pela Mestre Design, são acessíveis e de boa qualidade.
- Campanhas de Marketing- Realizando inúmeras campanhas de marketing, para valorizar alguns serviços da Mestre Design.

Pontos fracos

- Necessidade de subcontratar outras empresas- Na realização de trabalhos de *offset*, a Mestre Design tem a necessidade de contratar outras empresas para a realização desses trabalhos.
- Falta de um portfólio identificativo da empresa- A Mestre Design não possui um portfólio com trabalhos que realiza.
- Pouca divulgação exterior- A Mestre Design não possui *web site*, para a divulgação de trabalhos e até para apresentação da empresa.

Oportunidades

- Equipa unida e produtiva- A Mestre Design possui uma equipa unida e trabalhadora.
- Novas tecnologias- A Mestre Design possui máquinas recentes tecnologicamente, destacando-se de empresas concorrentes.

Ameaças

- Empresas concorrentes- Haver empresas no distrito concorrentes na área do *design* gráfico.
- Localização num meio pequeno- Sendo Nelas uma vila, não estando situada num meio urbano maior é um problema na aquisição de novos clientes.
- Fidelização com os clientes cada vez menor- Com a crise, pode levar a um menor investimento e fidelização de novos clientes.

1.6. Estrutura Organizacional

Uma estrutura organizacional bem delineada e adequada é fundamental para que uma empresa ou instituição alcance os seus objetivos, uma vez que define a «forma pela qual as atividades de uma organização são divididas, organizadas e coordenadas» (Stoner, 1992: 230).

A estrutura da Mestre Design assenta num modelo formal, representado no organograma, onde se pode verificar uma linha de autoridade descendente.



Figura 4 Organograma da Mestre Design

Fonte: Mestre Design, LDA

António Loureiro é o diretor/gerente da Mestre Design, tendo como funções e/ou tarefas planejar, organizar, dirigir e controlar todos os esforços, em todos os níveis da empresa, sendo eles, a alocação de serviços, recursos e atividades, definir os objetivos a alcançar, determinar as políticas comerciais, conduzir e motivar a equipa para o alcance dos objetivos organizacionais e apoiando as auditorias. O Pires Loureiro, possuindo tarefas de gerência, tais como o António Loureiro, mas também de programar e coordenar a produção - estabelecendo prioridades de produção consoante os *timings*, o cliente, a exigência do trabalho, o stock, planejar o mapeamento da produção verificando a ordem de trabalho (OT), controlo do *stock*, auditoria do ficheiro/*design*, método de produção, tempo previsto para a execução, definir dia previsto de entrega.

Fernando Simões tem como função: o controlo do cumprimento do tempo proposto para a entrega das encomendas (necessárias à produção – *stock* de segurança ou *stock* específico para determinada ordem de trabalho) – nível externo; a nível interno tem com a tarefa a verificação do cumprimento do tempo proposto para a entrega das encomendas (necessárias à produção – *stock* de segurança ou *stock* específico para

determinada ordem de trabalho); fazer auditoria às artes-finais providas quer a nível exterior ou interior; realizar o encaminhamento do ficheiro de artes finais para a sua produção, e em caso de irregularidades do ficheiro de artes-finais, responsabilizando-se pelo contacto com o cliente e fazer as artes-finais – preparar o ficheiro para produção:

- impressão digital de grande formato (produção interna e/ou externa);
- impressão digital de pequeno formato (produção interna e/ou externa).

Andreia Pereira tem funções de acordo com o *design*: programar e coordenar, a fase de criação – estabelecendo prioridades de criação consoante os *timings*, o cliente, e a exigência do trabalho, traduzir as ordens de trabalhos em *design*; planear o mapeamento da criação/*design*, responsável pelas artes finais da criação/*design* (para entrega ao cliente ou para produção a nível interno e a nível externo); controlar a qualidade final da criação/*design*; verificação da qualidade final da criação/*design*; contactar e obter feedback do cliente relativamente ao *design*, como via presencial ou *e-mail* ou telefone, reencaminhar a arte-final para a produção.

Helena Guerra realiza atividades de administração, atendimento ao público e comercial, tendo como tarefas: programar e coordenar a fase administrativa - estabelecendo prioridades consoante os *timings*, o cliente, e a exigência do trabalho; realizar o atendimento telefónico, tais como, informações gerais, reclamações, rececionar e atender os clientes, nas instalações, arquivar os diversos documentos, rececionar os pedidos dos clientes (via telefone, *e-mail*, presencial), contactar os fornecedores – atualizando e renovando as informações (tabelas de preço, produtos), estabelecer prioridades de contacto de fornecedores, atualizar a base de dados dos fornecedores, realizar os diversos orçamentos, controlo do cumprimento do tempo proposto para orçamentação, verificar o cumprimento do tempo proposto para orçamentação, obter feedback acerca dos orçamentos.

1.7. Serviços

A Mestre Design tem inúmeros serviços, dividindo-se em duas categorias, a da criação e a da produção. Nos serviços de criação a empresa dispõe das vertentes do *design* gráfico, do *design* de equipamento, do *web design*, da fotografia e da ilustração. Nos serviços de produção, a Mestre Design tem atividades, de impressão em grande formato, de produção gráfica, de decoração de viaturas, de decoração de montras, de reclusos luminosos³. Nas figuras 5 e 6, apresento dois trabalhos dessas categorias realizados pela Mestre Design.



Figura 5 Stand

Fonte: Mestre Design



Figura 6 Decoração de viaturas

Fonte: Mestre Design

³ Consultado a 6 de dezembro de 2013, em <http://www.mestredesign.com>

1.8. Comunicação

A organização ou entidade deve utilizar recursos para melhorar a comunicação com o seu público. Sendo assim, são divididos em dois tipos de comunicação – interna e externa.

1.8.1. Comunicação interna

A Comunicação Interna compreende os procedimentos comunicacionais que ocorrem na Organização. «Apoiando-se em ideias administrativas, visa proporcionar meios de promover maior integração dentro da organização mediante o diálogo, a troca de informações, experiências e a participação de todos os níveis» (Scroferneker, 2006: 47).

Sendo a Mestre Design uma empresa pequena, a comunicação processa-se internamente através do *face-to-face*, com reuniões pontuais ou semanais, que podem ser individuais ou em grupo.

1.8.2. Comunicação externa

A comunicação externa é responsável pela elaboração e execução de ações com outras empresas, ações socioculturais e relações governamentais. Segundo Bahia (1995: 16), “a comunicação com outras instituições, os profissionais responsáveis pela comunicação externa tratam da imagem da empresa visando preservá-la e melhorá-la.”

Na Mestre design, a comunicação externa é realizada através de *e-mail*, telefone, *face-to-face*.

Capítulo II

O estágio

mestre
design

Neste capítulo vou apresentar os objetivos do meu estágio e as atividades desenvolvidas, fazendo uma breve definição dos conceitos de *design gráfico*, *web design* e publicidade. Por fim, terminarei com a divulgação de alguns trabalhos realizados, explicando o objetivo para que foram desenvolvidos e as conclusões obtidas.

2.1 Objetivos

Os objetivos do meu estágio curricular na empresa Mestre Design foram definidos logo de início⁴, sendo estes a realização de trabalhos em *design gráfico*, em *web design* e em Publicidade, mas para além destes concretizei trabalhos de produção, de montagem e até de aplicação de *vinil*. De todos os objetivos alcançados destaco ainda ter conseguido uma boa integração numa empresa, ter conhecido o funcionamento do mercado de trabalho e, principalmente, ter tido a responsabilidade na realização de trabalhos para clientes.

2.1.1. Cronogramas

O cronograma é a disposição gráfica, de um planeamento do tempo executado na realização de um determinado trabalho em função das atividades da Mestre Design.

Para a elaboração dos cronogramas das atividades realizadas no estágio curricular, reparti os cronogramas nas seguintes áreas:

- *Design gráfico*: O *design gráfico* é a arte de criar ou seleccionar determinadas marcas, para comunicar uma ideia.
- *Web design*: Segundo Santos (2009), o *web design* é uma atividade no âmbito da Engenharia web que consiste na produção de páginas web na perspetiva do utilizador.
- *Produção*: Consiste no efeito de produzir ou fabricar algo, neste caso, aplicar nas entidades o que criamos para elas, levar o design a produção.

⁴ Anexo I

Cronograma do mês de agosto																								
	1	2	5	6	7	8	9	12	13	14	15	16	19	20	21	22	23	26	27	28	29	30		
Design gráfico	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST	F	F	F	F	F	F	F	CV	CV	CV	CV		
Web design																								
Produção																								

Tabela 2 Cronograma do mês de agosto

ST-Stand ||F-Flyers||CV-Cartão de Visita||M-Mupi||L-Logótipos||S-Site

Cronograma do mês de setembro																											
	2	3	4	5	6	9	10	11	12	13	16	17	18	19	20	23	24	25	26	27	30						
Design gráfico															M	M	M	M	CV								
Web design	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S					S	S						
Produção																											

Tabela 3 Cronograma do mês de Setembro

ST-Stand ||F-Flyers||CV-Cartão de Visita||M-Mupi||L-Logótipos||S-Site

Cronograma do mês de outubro																													
	1	2	3	4	7	8	9	10	11	14	15	16	17	18	21	22	23	24	25	28	29	30	31						
Design gráfico										L	L	L	L	L	L	L	L	CV	CV	CV	L	L	L						
Web design					S	S	S																						
Produção																													

Tabela 4 Cronograma do mês de outubro

ST-Stand ||F-Flyers||CV-Cartão de Visita||M-Mupi||L-Logótipos||S-Site

2.2. O que é Design Gráfico?

Design é um nome masculino, de origem inglesa, significando originalmente: modelo, projeto, plano, posição e planta.

Na língua portuguesa o termo passou a designar:

- método que serve de base à criação de objetos e mensagens tendo em conta aspetos técnicos, comerciais e estéticos;
- aspeto exterior de um objeto; configuração física;
- plano; projeto; criação.⁵

Dentro dos vários tipos existentes de *design*: estratégico, comunicação, produto, moda, ambientes e interação, destaca-se o *design* de comunicação do qual faz parte o *design* gráfico.

O *design de comunicação* está na base da divulgação de mensagens publicitárias ou informativas, nos mais diversos suportes (por exemplo, cartazes, publicações, logótipos, sinalética, interfaces multimédia e audiovisuais).

O *design gráfico* é uma forma de comunicar visualmente um conceito, uma ideia, através de técnicas formais. No século XXI, a participação do *design gráfico* expandiu-se para os meios digitais, sendo utilizado na criação de sites, *software* e diversas outras áreas relacionadas com o designado *design digital*. Segundo Hollis (2001: 52), «A relação entre imagem e fundo, entre o espaço com tinta e o espaço sem tinta, o positivo e o negativo, tornou-se fundamental para a estética do conjunto. A área sem tinta pode ser visualmente tão importante quanto a área com tinta, e o fundo, portanto, as suas proporções e dimensões, a sua cor e textura, é parte integrante do design gráfico».

⁵ Consultado em 5 de dezembro de 2013, em <http://www.infopedia.com>

2.3. O que é Web design?

O termo *web* é um nome feminino que deriva do inglês *web*, abreviatura de *World Wide Web*, e que em português significa rede mundial de computadores⁶.

Desta forma, o termo *web design* pode ser visto como uma extensão da prática do *design*, onde o foco do projeto é a criação de web sites e documentos disponíveis no ambiente da *World Wide Web*.

Segundo Zeldman (2007), «Web Design é a criação de ambientes digitais que facilitam e incentivam a actividade humana, reflecte ou adapta-se a vontades individuais e conteúdos; e muda graciosamente ao longo do tempo enquanto mantém a sua identidade», assim sendo, o *web design* tende à multidisciplinaridade, uma vez que a construção de páginas *web* requer o apoio de diversas áreas técnicas, além do *design* propriamente dito, áreas como a arquitetura da informação, programação, ergonomia, usabilidade, acessibilidade, entre outras. Podemos dizer que a preocupação fundamental do *web designer* é agregar os conceitos de usabilidade com o planeamento da pessoa em destaque, garantindo que o utilizador final atinja os seus objetivos de forma agradável e intuitiva.

Segundo Santos (2009), esta atividade combina, essencialmente, competências técnicas e artísticas de forma a potenciar o papel dos seguintes conceitos:

- usabilidade – é a facilidade com que os utilizadores podem utilizar uma ferramenta para executar uma tarefa específica;
- aparência – é o aspecto ou aquilo que se mostra superficialmente(ou, digamos, à primeira vista);
- visibilidade – é a destreza com que os utilizadores localizam e interpretam a informação.

O papel de um *web designer* como profissional, cujas competências se situam no conceito de *web design* discutido na secção anterior, das quais se destacam as seguintes:

- criador - concepção e o desenvolvimento de páginas *web*;
- auditor - colabora no levantamento de requisitos no desenvolvimento do software *web*;

⁶ Consultado em 5 de dezembro de 2013, em <http://www.infopedia.com>

- consultor - participa na avaliação e fiscalização da qualidade do sítio *web*.

2.4. O que é Publicidade?

Esta é a técnica de comunicação que atinge um maior número de indivíduos, já que os meios de difusão que utiliza são meios de comunicação de massas. Possui um caráter de médio/longo prazo, dependendo do tipo de campanha e do impacto criado na população.

«A publicidade é um grande meio de comunicação com a massa, pois não é possível fazer um anúncio adaptado a cada indivíduo da multidão consumidora. Logo, este anúncio tem de ser ajustado ao tipo médio que constitui o grupo consumidor visado pelo anunciante. Como tal, a publicidade é um poderoso fator de promoção de vendas e relações públicas, sendo possível ao anunciante e ao industrial estabelecer rápido contato com os consumidores, tornando seus produtos e ofertas conhecidos, assim como adquirir prestígio para sua firma» (Silva, 1976: 70).

Silva (1976) define publicidade através de um conjunto de meios e técnicas cuja finalidade primeira é divulgar um serviço ou uma empresa, orientando-se, ao mesmo tempo para angariação, alargamento ou manutenção de uma clientela.

Na maioria das vezes, o objeto principal das publicidades são os produtos ou serviços de empresas. Não obstante, também são realizadas publicidades centradas exclusivamente na empresa.

Os principais objetivos da publicidade são dar a conhecer um novo produto e fornecer informações sobre ele, tentando assim incrementar notoriedade e criar desejo, com o intuito de estimular a compra.

3. Atividades Desenvolvidas e Propostas

O estágio curricular desenvolveu-se de acordo com o plano estabelecido pelo Dr. António Loureiro, visando a aplicação das seguintes especialidades do *design* de comunicação: o *design* gráfico e o *web design* para promover a Mestre Design.

De seguida, passo a esmiuçar algumas das atividades desenvolvidas e propostas, em virtude não poder apresentá-las todas, devido ao facto de serem trabalhos de menor qualidade e rigor técnico e artístico, e por restrições de divulgação, por parte do cliente.

3.1. Realização de um *website* para a Mestre Design

Na primeira reunião, foi indicado como primeiro trabalho a realização de um *website* novo para a empresa, porque até ao momento a empresa apenas possuía uma imagem estática num domínio *web*. Este foi o projeto que exigiu mais trabalho, tendo tido a responsabilidade de criar uma “nova cara” para a empresa, na internet. Apesar do meu enorme interesse e empenho na concretização deste projeto, a empresa lamentavelmente decidiu não o utilizar.

De seguida, apresento um *print screen* deste trabalho, utilizando um servidor virtual⁷ para alojar o *website* enquanto o realizava. A ferramenta que utilizei foi o *Wordpress*, tendo adquirido a competência neste programa nas aulas de Atelier de Internet II, do Curso de Comunicação Multimédia. Em anexo⁸ passo apresentar os restantes *prints screens*.



Figura 7 Print screen do site

⁷ Software utilizado para simular um servidor *web*, mas este alojado no computador.

⁸ Anexo II

3.2. Realização de um *flyer* de promoção

Uma outra atividade foi a concretização de um *flyer* de promoção para o *stand* de automóveis JC Automóveis. O objetivo do *flyer* era promover a lavagem automática disponível nesse *stand*.

Para a realização deste projeto, utilizei um programa da Adobe, o *Illustrator*, tendo adquirido a competência neste programa de forma autodidata, visto que esta ferramenta não faz parte do plano de estudos do Curso de Comunicação Multimédia. Foram feitos alguns *flyers*⁹ até obter a aprovação final do cliente e sempre com a supervisão do Dr. António Loureiro.



Figura 8 Flyer JC Wash

3.3. Stand UDACA Feira do Vinho

No projeto proposto pela UDACA (União Das Adegas Cooperativas da Região Demarcada do Dão), o objetivo foi a decoração de um *stand* de vinhos para a Feira do Vinho do Dão de 2013. Apesar do meu enorme interesse e empenho na concretização deste projeto, a empresa decidiu não utilizar, por motivos financeiros.

⁹ Anexo III

Em anexo¹⁰ passo a apresentar algumas imagens, que foram transformadas em ambiente 3D, para a entidade ter uma melhor visualização com o trabalho elaborado.

3.4. Logótipo para estampagem

No projeto proposto pela Associação Humanitária dos Bombeiros Voluntários de Nelas, o objetivo foi a estampagem de polos e aventais de cozinha para a Feira do Vinho do Dão de 2013. Aqui pretendi conjugar o logótipo dos Bombeiros Voluntários de Nelas com as palavras: Staff e Direção.

Este trabalho foi aprovado pela entidade associativa, como confirma a montagem fotográfica em anexo¹¹.



Figura 9 Logótipo Staff



Figura 10 Logótipo Direção

¹⁰ Anexo IV

¹¹ Anexo V

3.5. Cartão-de-visita Consultório Veterinário

No projeto de elaboração em *design gráfico*, com o *Adobe Illustrator*, de um cartão-de-visita para uma clínica veterinária, apresentei várias propostas, tendo sido enviadas apenas três para o cliente. O resultado final, isto é, a proposta aceite, pode ser visualizado na figura 11, mostrando em anexo¹² as restantes.



Figura 11 Cartão-de-visita Veterinária

¹² Anexo VI

3.6. *Mupi* para a empresa JC Automóveis

A concretização de um *Mupi*, uma outra atividade de promoção para o *stand* de automóveis JC Automóveis, teve como objetivo a divulgação da lavagem automóvel disponível neste stand.

Tratou-se de uma impressão com 117x175 cm realizada à escala no *Adobe Illustrator*. Este trabalho foi gratificante, devido à sua aceitação por parte do cliente e posterior exposição no local. Na figura seguinte pode-se ver o referido *Mupi* e em anexo¹³, a fotografia da sua exposição no local.



Figura 12MUPI JC Wash

¹³ Anexo VII

3.7. Menu Casa Alegria

No projeto de elaboração em *design gráfico*, com o *Adobe Illustrator*, de um menu para uma casa de sandes de nome Casa Alegria, a atividade foi realizar um menu com as sandes disponíveis. O resultado final, isto é, a proposta aceite, pode ser visualizado na figura 13 e também em anexo¹⁴ em tamanho real.



Figura 13 Menu Casa Alegria

3.8. Promoção Mestre Design

A concretização de um *flyer*¹⁵, uma atividade de promoção para a Mestre Design, teve como objetivo a divulgação dos retratos de família impressos em vinil. Este projeto foi elaborado no âmbito da época natalícia, pretendi conjugar efeitos dessa altura com uma foto de uma família no natal, com o *Adobe Illustrator*.

¹⁴ Anexo VIII

¹⁵ Anexo IX



Figura 14 Flyer Mestre Design

3.9. Cartão Cidades Lusas

No projeto de elaboração de um cartão-de-visita para uma mediadora imobiliária, com o *Adobe Illustrator*, a entidade pretendeu que o cartão tivesse *design* de ambos os lados. O resultado final, isto é, a proposta aceite, pode ser visualizado na figura 15.

A entidade pretendeu a realização de outro cartão-de-visita, este só com *design* de um lado, o resultado final pode ser visualizado em anexo¹⁶.

¹⁶ Anexo X



Figura 15 Cartão Cidades Lusás

3.10. Logótipo ADD (Associação de Desenvolvimento do Dão)

No projeto proposto pela ADD o objetivo foi a renovação da identidade visual da empresa, a criação de um novo logótipo para a entidade.

Realizando inúmeros logótipos, sempre atento ao que a entidade pretendia, criei um logótipo dinâmico, moderno, de fácil memorização e harmonioso. O leme “D” aponta para a frente/futuro, no sentido de um desenvolvimento local equilibrado e harmonioso, sendo que as barras do “D” simbolizam os cinco concelhos de intervenção da ADD.

Este trabalho foi gratificante para mim, tendo sido um dos meus logótipos escolhido para ser a identidade visual. Em anexo apresento o resultado final¹⁷ e também uma das propostas¹⁸ apresentadas à entidade.

¹⁷ Anexo XI

¹⁸ Anexo XII

3.11. Montras de centro de explicações

A concretização de duas montras¹⁹, uma outra atividade de promoção para um centro de explicações, teve como objetivo a divulgação dos seus serviços na montra do espaço comercial.

Tratou-se de um projeto, realizada à escala no *Adobe Illustrator*, impressa em vinil para ser aplicado no vidro da entidade. Este trabalho foi gratificante, devido à sua aceitação por parte do cliente e posterior exposição no local.

¹⁹ Anexo XIII

Reflexão final

O estágio curricular constitui normalmente um primeiro contacto com o mundo do trabalho, possibilitando a aquisição e o aprofundamento de competências. Representa, por isso, no contexto da licenciatura em Comunicação Multimédia, da Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto do Instituto Politécnico da Guarda, o complementar de três anos curriculares.

Como referi na introdução, a escolha da empresa Mestre Design foi pessoal e esteve relacionada com o meu interesse em conhecer o funcionamento de uma empresa de *design gráfico*.

Tive uma ótima receção por parte da entidade onde realizei o estágio e esta boa integração na empresa foi fomentada pela boa comunicação com os colegas, o que fez com que houvesse confiança e responsabilidade pelo meu trabalho. A aplicação de conhecimentos adquiridos, durante a licenciatura de Comunicação Multimédia, fez com que os projetos que ia criando e produzindo fossem aceites a nível da empresa e das entidades. Participei de forma empenhada, esforçada e interessada em todas tarefas, inclusive em trabalhos de montagem, o que fez com que recolhesse o máximo de benefícios, possibilitando-me uma aprendizagem e uma experiência mais vasta e profunda que se traduziu, a nível profissional e pessoal.

Desta forma, o balanço final que faço do estágio só pode ser positivo, tanto para mim, que me dediquei ao máximo em alcançar os objetivos definidos, tendo estado sempre disponível para apreender mais e fazer cada vez melhor, como para a Mestre Design, tendo recolhido também as contrapartidas que desejava, sempre numa ótica de partilha saudável e construtiva.

Termino, dirigindo, mais concretamente, à direção do curso de Comunicação Multimédia, um agradecimento especial por me ter proporcionado atividades enriquecedoras a nível profissional e educacional, como por exemplo, os *workshops*, as saídas de campo e a integração do curso na sociedade. Contudo, sou da opinião que deve haver maior valorização de algumas unidades curriculares, como por exemplo, a de Design Gráfico I e II, a de Atelier de Internet I e II e a de Comunicação Infográfica, na medida em que no atual mercado de trabalho procura-se, cada vez mais, recém-licenciados com o domínio em diferentes áreas, sobretudo relacionadas com o *web design*. O que seria útil e desejável também era a existência de uma sala atualizada

tecnologicamente e adequada ao curso de Comunicação Multimédia, quero dizer, equipada com *hardware* e *software* tecnologicamente atual e idêntico ao mercado empresarial.

Bibliografia

Bahia, J. (1995). *Introdução a Comunicação Empresarial*. Rio de Janeiro: Murad.

Cury, A. (2005). *Organização e métodos: uma visão holística*. São Paulo: Atlas.

Clifton, R. (2004). *O Mundo das Marcas*. Lisboa: Editorial.

Hollis, R. (2001). *Design Gráfico: Uma História Concisa*. S. Paulo: Martins fontes.

Lampreia, J. M. (1992). *Comunicação Empresarial – as relações públicas na gestão*. Lisboa: Texto Editora.

Lampreia, J. M. (s.d.). *Técnicas de Comunicação – Publicidade, Propaganda e Relações Públicas*. Mem Martins: Publicações Europa-América.

Lindon, D. *et al.* (2008). *Mercator XXI*. Alfragide: Publicações Dom Quixote.

Meggs, P. B. (1983). *A history of graphic design*. New York: Van Nostrand Reinhold.

Nunes, J. e Cavique, L. (2001). *Plano de marketing, estratégia em Acção*. Lisboa: Dom Quixote.

Santos, E. (2009). *Web Design: uma reflexão conceptual*. Revista de Ciências da Computação, nº4.

Scroferneker, C. M. A. (2006). *Trajetórias teórico conceituais da Comunicação Organizacional*. Porto Alegre: Edipucrs.

Silva, J. (1976). *Código de Ética dos Profissionais da Propaganda no Brasil*. Rio de Janeiro: Pallas.

Stoner, J. e Freeman, E. (1992). *Administração*. Rio de Janeiro: PHB.

Villafañe, Justo (1998). *Imagem positiva, gestão estratégica da imagem das empresas*. Lisboa: Edições Sílabo.

Zeldman, J. (2007). “*Understanding Web Design*”. Consultado em 1 de dezembro de 2013 em <http://alistapart.com/article/understandingwebdesign>

Webgrafia:

<http://www.infopedia.pt/> Consultado em 1 de dezembro de 2013

<https://www.facebook.com/mestre.design/> Consultado em 1 de dezembro de 2013

Anexos

Anexo I -	Plano de estágio
Anexo II-	<i>Print Screen site</i> Mestre Design
Anexo III-	Flyer JC Wash
Anexo IV-	Stand UDACA
Anexo V-	Avental e polo
Anexo VI-	Cartão-de-visita veterinária
Anexo VII-	MUPI
Anexo VIII-	Casa Alegria
Anexo IX -	Flyer Mestre Design
Anexo X-	Cartão-de-visita Cidades Lusas
Anexo XI-	ADD Logótipo final
Anexo XII-	ADD Logótipo proposta
Anexo XIII-	Montra Centro de explicações

Anexos

mestre
design

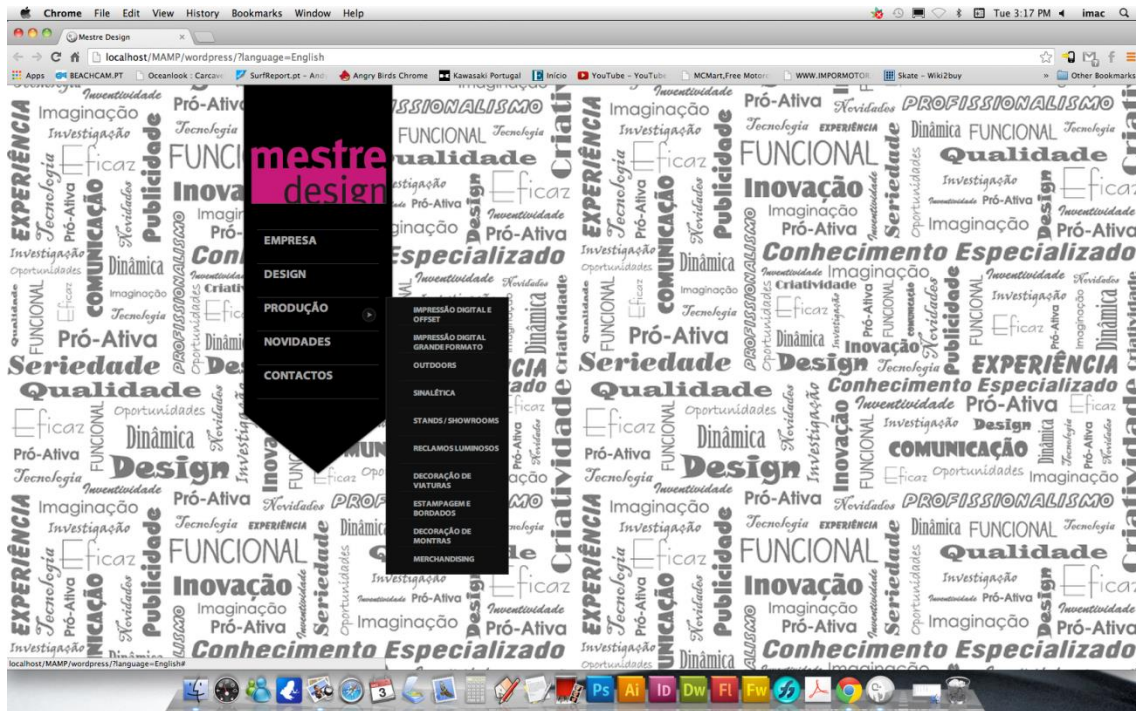
Anexo I

Plano de Estágio

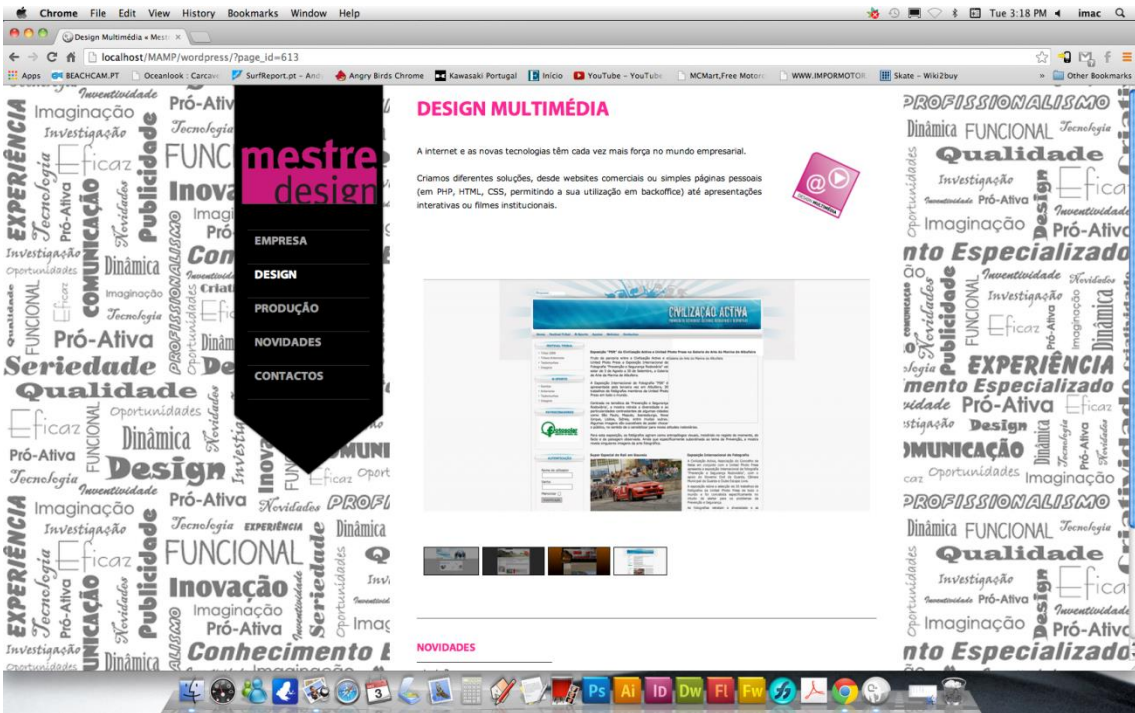
Anexo II

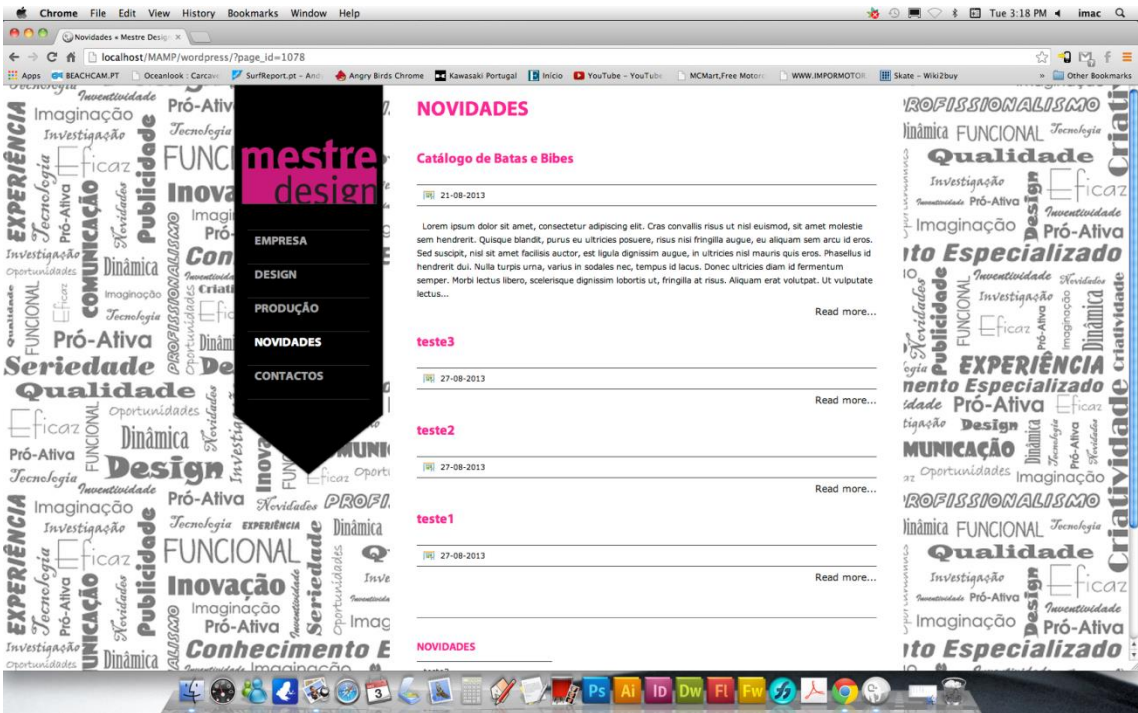
Site Mestre Design

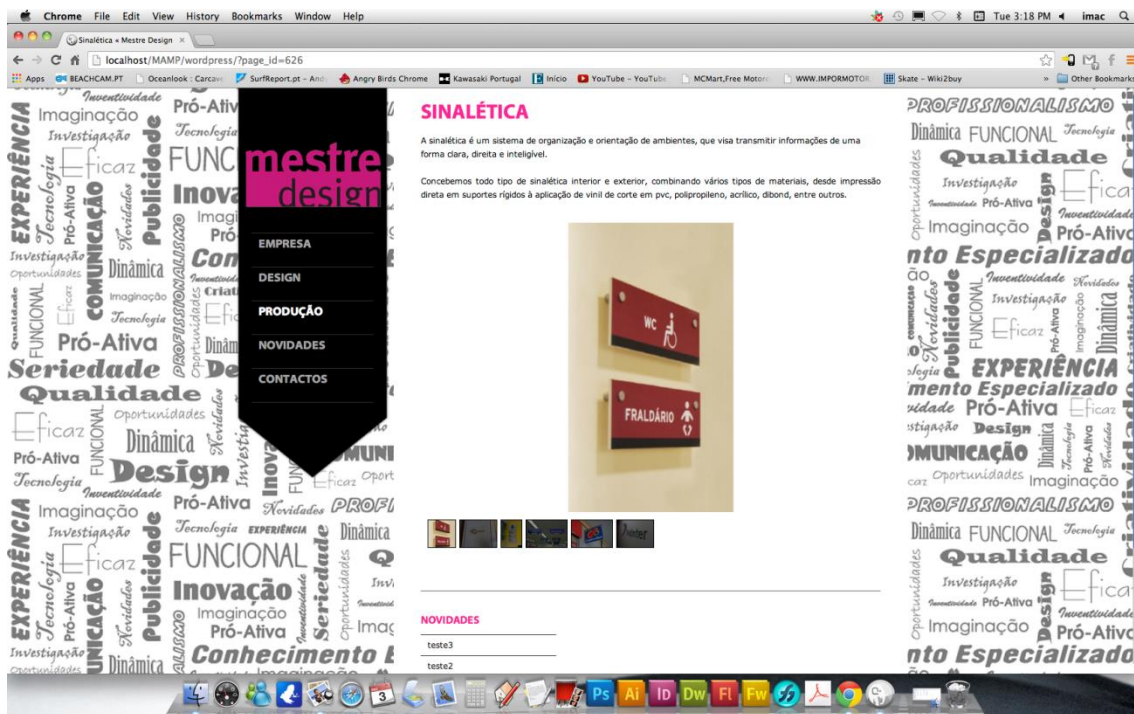
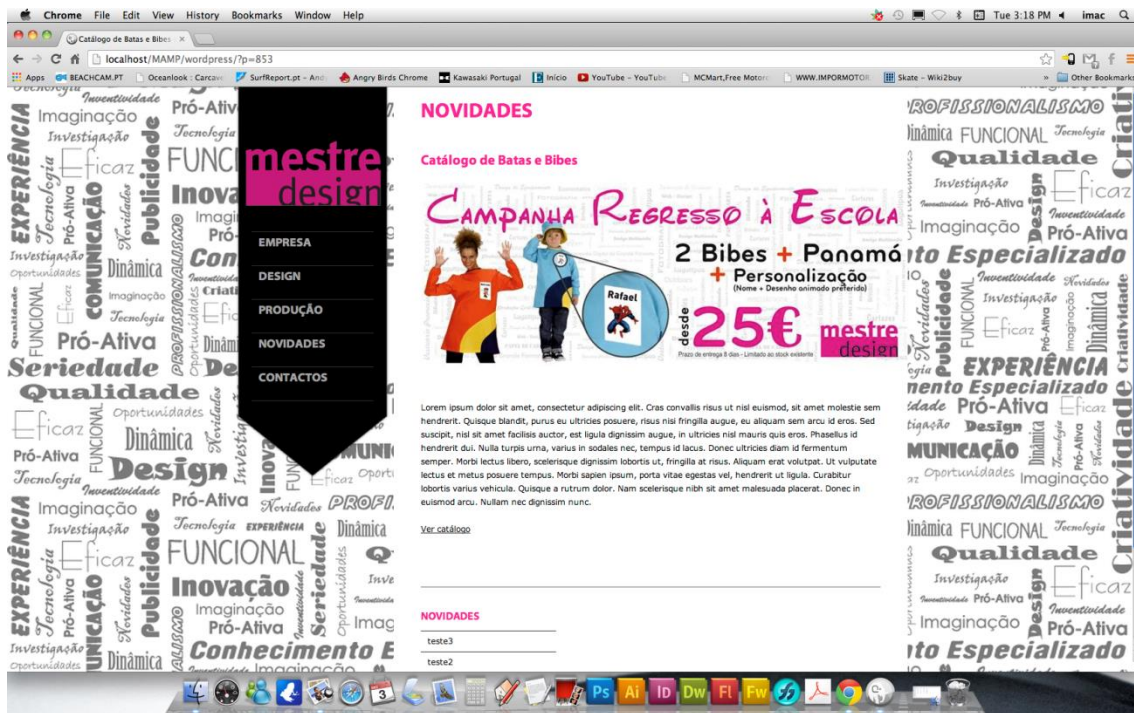


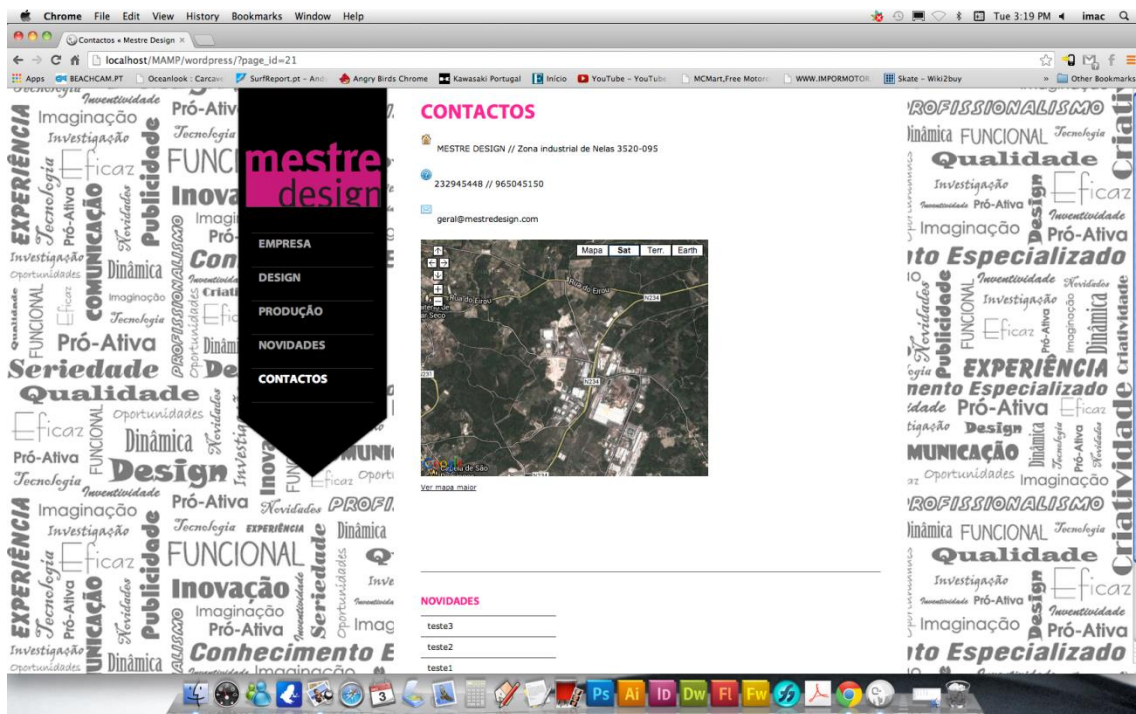


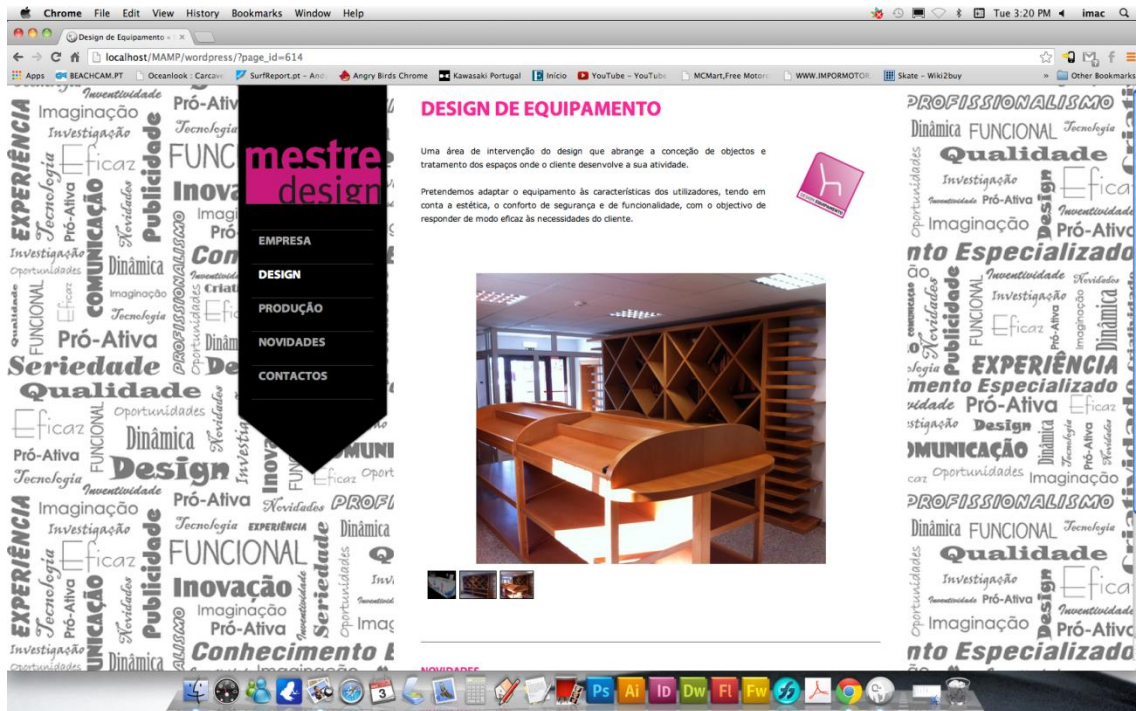
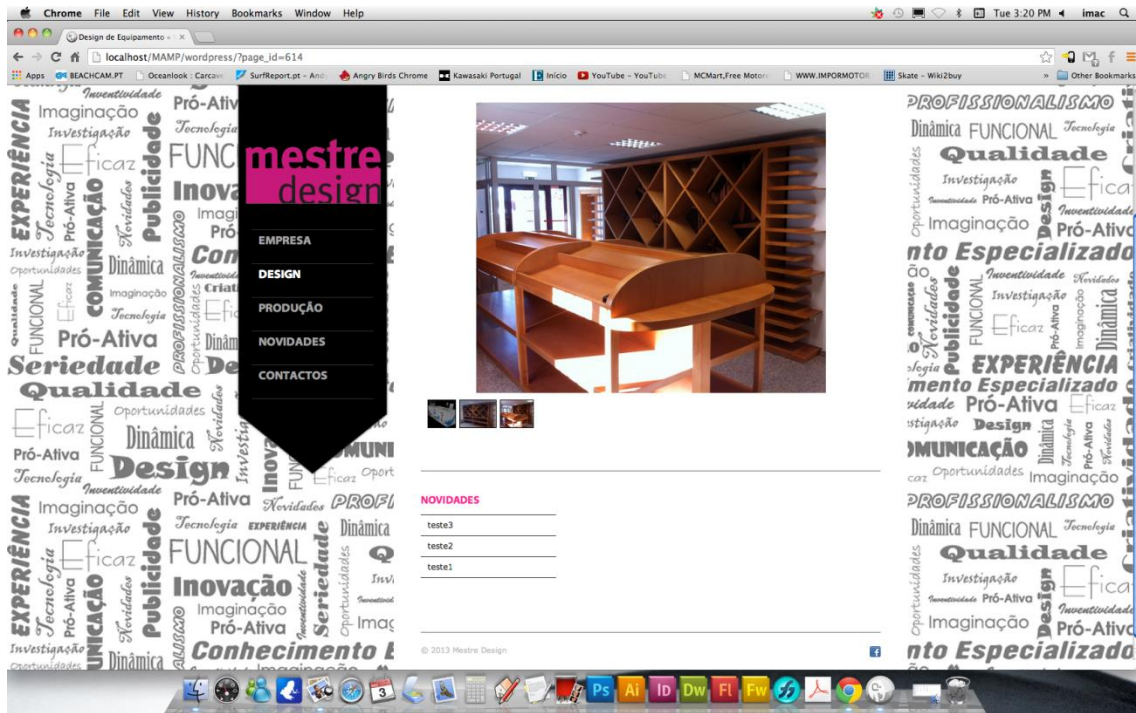


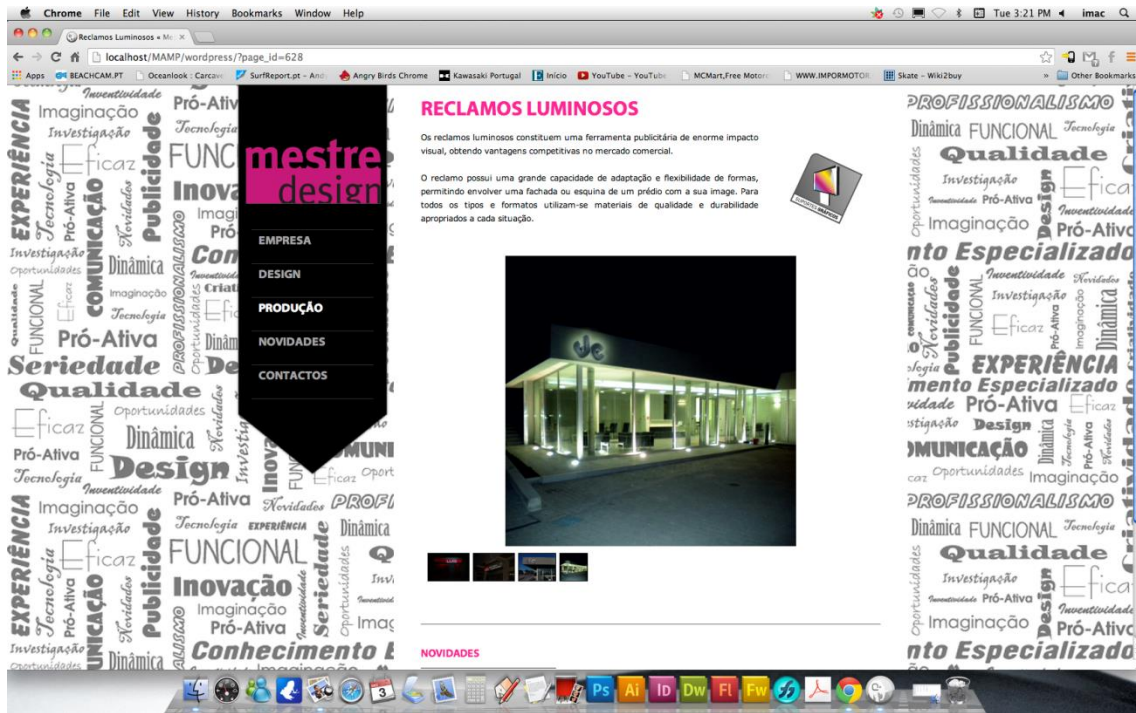












Anexo III
Flyer JC Wash



lave o seu carro

agora mais tempo de lavagem

no stand  automóveis

novidade
cera quente

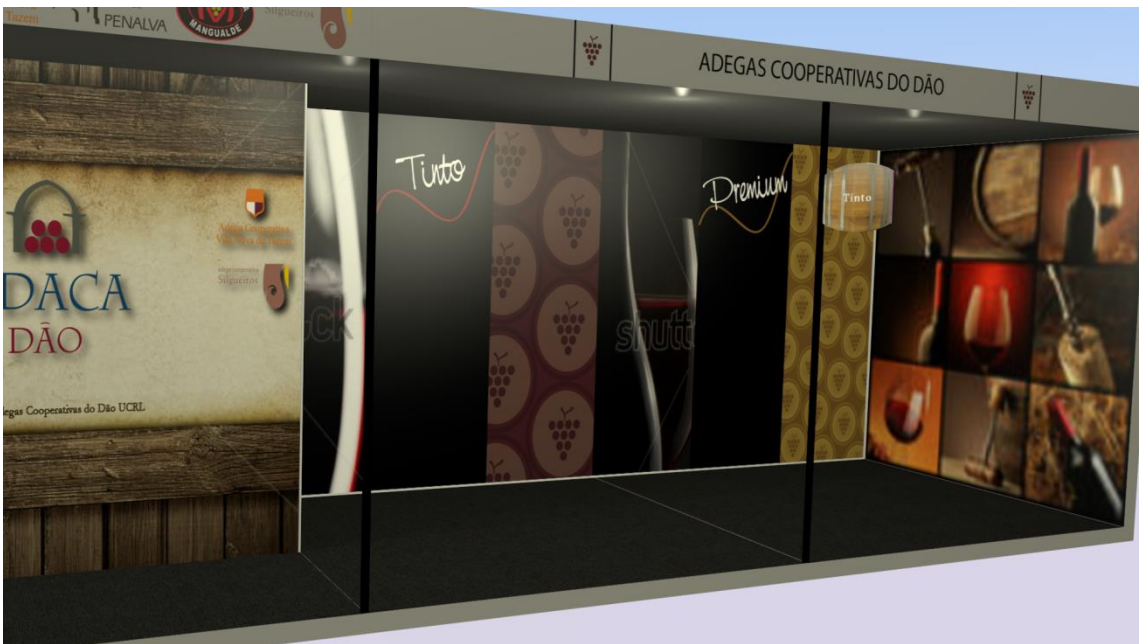
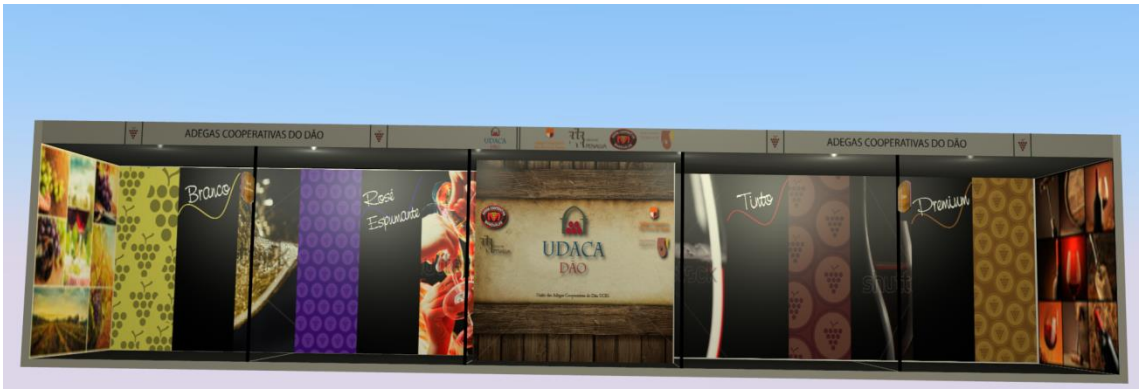
6h30 às 24h

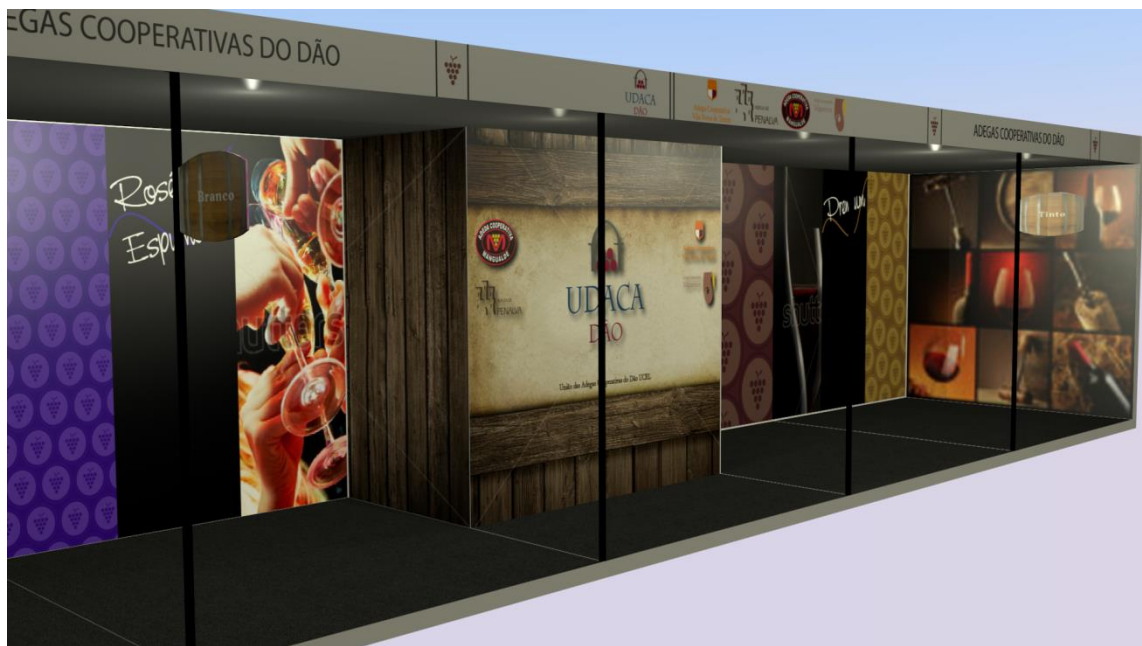
Avenida de Liberdade | 3520 - 061 Nelas | Tlf: 232940813 | Tlm: 917525834 | Fax: 232949148 | Email: geral@jcauto.com.pt

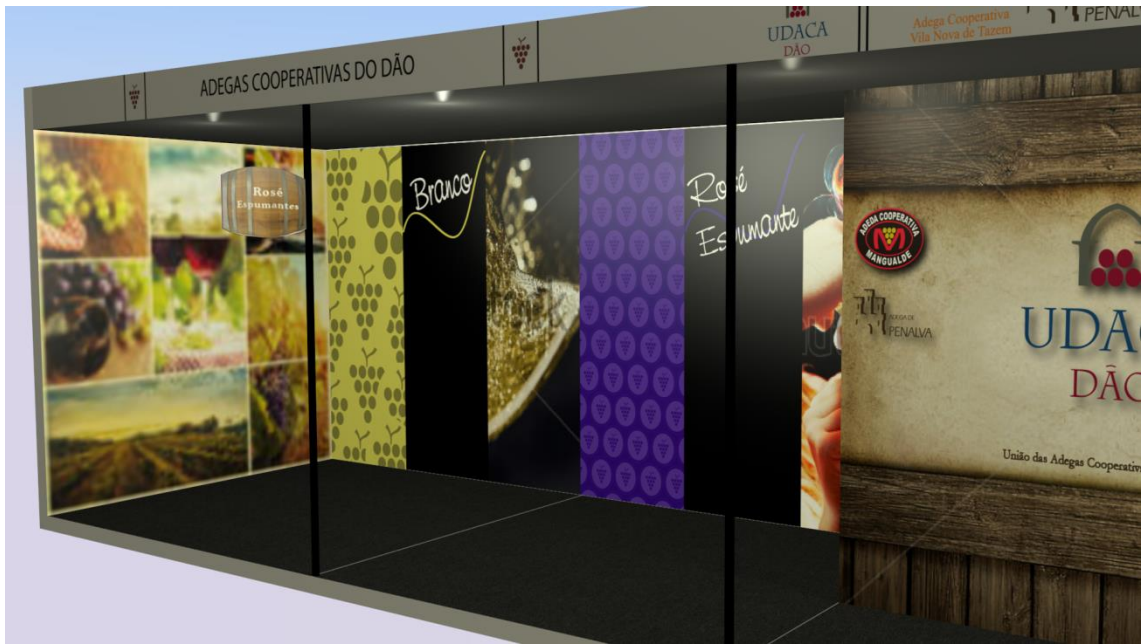


Anexo IV

Stand UDACA







Anexo V
Avental e Polo





Anexo VI

Cartão-de-visita Veterinária



Anexo VII

Mupi



Anexo VIII
Menu Casa Alegria



Casa Alegria

snacks and drinks

Menu económico Estudante

(inclui bebida)

Sandes:



Sandes Mista	2,00€
Sandes Mista (Alface + Tomate)	2,30€
Sandes Atum	2,50€
Sandes Frango	2,50€
Sandes Delícias do mar	2,50€
Sandes Panado	2,50€
Sandes Panado (Alface + Tomate)	2,80€

Cachorro:

Cachorro Simples	2,00€
Cachorro Duplo	2,50€

Hamburger:

Hamburger Simples	2,20€
Hamburger (Alface + Tomate)	2,50€
Hamburger (Alface + Tomate + Queijo)	2,65€
Hamburger (Alface + Tomate + Queijo + Fiambre)	2,80€

Panado no Prato:

Panado (Alface + Tomate + Cenoura + Ovo)	3,00€
--	-------

Segunda a Sexta feira das 12H às 17:30H

Anexo IX

Flyer Mestre Design



Retratos de família
para tornar este Natal
mais especial!



com vários tamanhos
(impressão de fotografia em vinil digital colada em PVC)



232 945 448 | 96 50 45 150 | comercial@mestredesign.com | www.mestredesign.com

Anexo X

Cartão-de-visita Cidades Lusas



Inês Pires | 96 10 20 496
Paulo Nisa | 96 95 93 412

geral@cidadesusas.pt

www.cidadesusas.pt

Telef: 232 18 28 18

Rua Luís de Camões, nº 22 | 3520-062 NELAS



Anexo XI

ADD Logótipo final



associação de
desenvolvimento
do dão



associação de
desenvolvimento
do dão



associação de
desenvolvimento
do dão

Anexo XII

ADD Logótipo Proposta



Anexo XIII

Montra centro de explicações

CENTRO DE EXPLICAÇÕES



Informações

Horário (Seg - Sáb)
9h - 12h | 14h - 17h

Telef: 936349621
967931932
932101918

E-mail: mocho-estudo@gmail.com



- Acompanhamento Escolar
- Explicações
- Ateliers
- Salas de estudos

Telef: 936349621 | 967931932 | 932101918
E-mail: mocho-estudo@gmail.com

Explicações e acompanhamento escolar:
1º | 2º | 3º ano
Secundário
Acompanhamento de crianças com N.E.E.

Salas de Estudo
Apoio multidisciplinar

Ateliers
Pintura, arte plástica e manual
Jogos lúdicos e educativos
Curso de Inglês
Inglês
Francês
Español



- Acompanhamento escolar
- Salas de estudo
- Explicações
- Ateliers



CENTRO DE EXPLICAÇÕES

Explicações e acompanhamento escolar:
1º | 2º | 3º ano
Secundário
Acompanhamento de crianças com N.E.E.

Salas de Estudo
Apoio multidisciplinar

Ateliers
Pintura, arte plástica e manual
Jogos lúdicos e educativos
Curso de Inglês
Inglês
Francês
Español




EXPLICAÇÕES

ACOMPANHAMENTO

ATELIERS

CENTRO DE EXPLICAÇÕES

Telef: 936349621 | 967931932 | 932101918
E-mail: mocho-estudo@gmail.com