



**IPG** Politécnico  
| da | Guarda  
Polytechnic  
of Guarda

# RELATÓRIO DE ESTÁGIO

Licenciatura em Comunicação Multimédia

Gabriel dos Santos Ambrósio

dezembro | 2016





**IPG**

Politécnico  
|da|Guarda

Polytechnic  
of Guarda

**Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto**

Instituto Politécnico da Guarda

---

## RELATÓRIO DE ESTÁGIO

GABRIEL DOS SANTOS AMBRÓSIO

RELATÓRIO PARA A OBTENÇÃO DO GRAU DE LICENCIADO EM  
COMUNICAÇÃO MULTIMÉDIA

dezembro | 2016



Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto  
Instituto Politécnico da Guarda

# RELATÓRIO DE ESTÁGIO

Licenciatura em Comunicação Multimédia

GABRIEL DOS SANTOS AMBRÓSIO

dezembro de 2016



## **FICHA DE IDENTIFICAÇÃO**

**Discente:** Gabriel dos Santos Ambrósio

**Número de Aluno:** 5008055

**Instituição de Ensino:** Escola Superior de Educação Comunicação e Desporto do Instituto Politécnico da Guarda

**Curso:** Comunicação Multimédia

**Docente Orientador de Estágio:** Mestre Guilherme Francisco Rosa Monteiro

**Entidade de Acolhimento:** Twoplay, Lda

**Morada:** Rua dos Loureiros, nº16, 1º Direito, Viseu- Portugal

**Telefone:** (+351)232449392

**E-mail:** geral@2playmore.pt

**Duração do Estágio:** Três meses

**Supervisor na Organização:** Márcio da Costa Cortez

**Habilitações do Supervisor na Organização:** 12º ano de escolaridade

**Data de início do Estágio:** 1 de agosto de 2016

**Data de fim do Estágio:** 31 de outubro de 2016



## AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar não poderia iniciar este relatório de estágio sem agradecer ao Instituto Politécnico da Guarda e a todos os professores do curso de Comunicação Multimédia, que me transmitiram os conhecimentos técnicos e me proporcionaram a formação académica na área da comunicação multimédia e, entre estes e em especial, ao professor Guilherme Francisco Rosa Monteiro que respondeu favoravelmente ao pedido para ser meu orientador de estágio.

Naturalmente que não poderia ignorar todos os colaboradores da 2play+, que me acolheram e que, sem reservas, partilharam comigo os seus conhecimentos técnicos e me proporcionaram momentos de grande qualidade, a nível pessoal e profissional.

Em seguida, queria agradecer aos meus colegas de curso que me acompanharam ao longo dos três anos de licenciatura, com quem trabalhei em unidades curriculares, realizei projetos e partilhei ideias e opiniões, com especial destaque ao Gil Correia, Rafael Duarte, Ricardo Coutinho, Paulo Costa e Filipe Fernandes.

Por último, mas não menos importante, queria agradecer aos meus pais por me darem a oportunidade de tirar um curso superior e me poder formar, à minha irmã e cunhado por todo o apoio ao longo dos três anos de curso.



## RESUMO

O estágio foi realizado na empresa 2play+, uma empresa de multimédia e audiovisuais localizada em Viseu.

A primeira atividade do estágio consistiu na elaboração de um plano em que fosse possível relacionar a aprendizagem adquirida no curso de Comunicação Multimédia com a experiência da 2play+, podendo colocar em prática os conhecimentos e noções teóricas adquiridos no curso com a prática da empresa acolhedora.

Durante o período que decorreu o estágio, tive a oportunidade de acompanhar a diversificada atividade da 2play+, que se desenvolvia desde a cobertura de eventos sociais à imagem corporativa do clube desportivo de Tondela, passando pela realização e manutenção de *websites*.

Assim, e ao longo dos três meses de estágio, participei e colaborei em atividades da 2play+ e mesmo, em casos pontuais, executei trabalhos com total autonomia, se bem que sempre coordenados e monitorizados pelo supervisor na organização, tendo sido possível verificar, com satisfação, que os conhecimentos adquiridos no curso eram compatíveis com o grau de exigência e qualidade da empresa acolhedora.

A utilização prática de ferramentas chave do curso, nomeadamente a edição de vídeos institucionais, comerciais e sociais, captação e imagens em 360 graus, a criação de capas e etiquetas para DVDs, a construção de cartazes e o tratamento de imagens, permitiu-me concluir o estágio com um potencial de conhecimentos que certamente me tornaram mais apto para ingressar na vida ativa profissional.

**Palavra- Chaves:** Captação, Edição, Design, Multimédia, Vídeo.



## ÍNDICE GERAL

Ficha de Identificação.....	I
Agradecimentos .....	II
Resumo .....	III
Índice de Figuras .....	VI
Índice de Tabelas .....	VII
Acrónimos e Siglas.....	VIII
<b>Introdução .....</b>	<b>1</b>
<b>Capítulo I - Contextualização A empresa 2Play+.....</b>	<b>5</b>
1.1. 2Play+ .....	6
1.2. Estrutura Organizacional .....	7
1.3. Identidade Visual .....	9
1.3.1. Marca .....	10
1.3.2. Logótipo .....	11
1.3.3. Símbolo.....	12
1.4. Metodologia de Trabalho.....	13
1.5. Análise SWOT .....	14
<b>Capítulo II - O estágio .....</b>	<b>17</b>
2.1. Objetivos do estágio.....	18
2.2. Estratégias .....	18
2.3. Atividades desenvolvidas .....	19
2.4. Cronogramas .....	19
2.5. Atividades realizadas .....	22
2.5.1. Infantário de Tondela .....	22
2.5.2. Festival da amizade de Sernancelhe.....	25
2.5.3. O casamento da Elisabete e do Albano / As bodas de ouro do Albano e da Teresa .....	26
2.5.4. O batizado do Israel .....	29
2.5.5. Feira de S. Mateus.....	32
2.5.6. Gala do Comércio da Cidade de Viseu .....	33



2.5.7. Supertaça de Futebol 2016.....	36
2.5.8. O Infantário Vispolegar .....	37
2.5.9. O batizado do Diogo .....	39
2.5.10. Aldeias vinhateiras da região do Douro .....	42
2.5.11. Mood Optic .....	43
2.5.12. O casamento da Lina e do Luís.....	44
2.5.13. O casamento da Mélanie e do André .....	47
2.5.14. Clube Desportivo de Tondela .....	49
<b>Reflexão Final .....</b>	<b>54</b>
<b>Bibliografia.....</b>	<b>56</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>57</b>

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> - Estrutura organizacional da 2play+ .....	8
<b>Figura 2</b> - Divisão das áreas de trabalho da 2play+ .....	9
<b>Figura 3</b> - Identidade visual da 2play+ .....	13
<b>Figura 4</b> - Análise SWOT da 2play+ .....	14
<b>Figura 5</b> - Edição festa de finalistas do infantário de Tondela .....	23
<b>Figura 6</b> - Uso de keyframes na edição do baile de finalistas do infantário de Tondela.....	24
<b>Figura 7</b> - Grafismo do baile de finalistas do infantário de Tondela.....	25
<b>Figura 8</b> - Menu do DVD do casamento da Elisabete e Albano .....	26
<b>Figura 9</b> - Menu do DVD das bodas de ouro do Albano e Teresa .....	27
<b>Figura 10</b> - Implementação do menu no casamento da Elisabete e Albano .....	27
<b>Figura 11</b> - Implementação do menu nas bodas de ouro do Albano e Teresa.....	28
<b>Figura 12</b> - Etiqueta bodas de ouro Albano e Teresa .....	28
<b>Figura 13</b> - Etiqueta do casamento Elisabete e Albano .....	29
<b>Figura 14</b> - Edição do batizado do Israel sem correção de cores .....	30
<b>Figura 15</b> - Edição do batizado do Israel com correção de cores .....	30
<b>Figura 16</b> - Grafismo batizado Israel.....	31
<b>Figura 17</b> - Etiqueta batizado Israel.....	32
<b>Figura 18</b> - Utilização da ferramenta Tint na edição do vídeo da gala do comércio.....	34
<b>Figura 19</b> - Alteração da velocidade na edição do vídeo da gala do comércio .....	34
<b>Figura 20</b> - Utilização de filtros na edição do vídeo da gala do comércio .....	35
<b>Figura 21</b> - Edição do grafismo no vídeo da gala do comércio.....	35
<b>Figura 22</b> - Filmagem da livestream da final da taça .....	37
<b>Figura 23</b> - Capa DVD Infantário Vispolegar .....	38
<b>Figura 24</b> - Etiqueta Infantário Vispolegar.....	39
<b>Figura 25</b> - Edição do batizado do Diogo.....	40
<b>Figura 26</b> - Correção de cores do batizado do Diogo .....	41
<b>Figura 27</b> - Grafismo utilizado no batizado do Diogo.....	41
<b>Figura 28</b> - Captação do vídeo em 360.....	42
<b>Figura 29</b> - Tratamento de imagem das embalagens para a Mood Optic .....	43
<b>Figura 30</b> - Tratamento das imagens dos óculos para a Mood Optic .....	44
<b>Figura 31</b> - Timeline casamento Lina e Luís.....	46
<b>Figura 32</b> - Grafismo casamento Lina e Luís .....	46
<b>Figura 33</b> - Menu casamento Lina e Luís .....	47
<b>Figura 34</b> - Edição do casamento Mélanie e André .....	48
<b>Figura 35</b> - Uso das barras e da ajustment layer na edição do casamento Mélanie e André .....	49
<b>Figura 36</b> - Grafismo do casamento Mélanie e André .....	49
<b>Figura 37</b> - Construção do cartaz para o CDT.....	51
<b>Figura 38</b> - Edição do resumo CD Tondela vs FC Porto.....	52
<b>Figura 39</b> - Edição da rubrica "Todos auriverdes" .....	53



## ÍNDICE DE TABELAS

<b>Tabela 1</b> - Cronograma das atividades do mês de agosto .....	20
<b>Tabela 2</b> - Cronograma das atividades do mês de setembro.....	21
<b>Tabela 3</b> - Cronograma das atividades do mês de outubro.....	21



## ACRÓNIMOS E SIGLAS

<b>ALD</b>	Aluguer de longa duração
<b>CC</b>	<i>Creative Cloud</i>
<b>DVD</b>	<i>Digital Versatil Disc</i>
<b>HD</b>	<i>High Definition</i>
<b>PNG</b>	<i>Portable Network Graphics</i>
<b>SWF</b>	<i>Shockwave Flash</i>
<b>SWOT</b>	<i>Strenghts, Weaknesses, Opportunities, Threats</i>
<b>VR</b>	<i>Virtual Reality</i>
<b>4K</b>	Resolução de 3840 × 2160 pixéis



## INTRODUÇÃO

Para a conclusão da licenciatura em Comunicação Multimédia no Instituto Politécnico da Guarda e obtenção do respetivo grau académico, é de fundamental importância a realização de um estágio com a consequente descrição da atividade desenvolvida no mesmo, que se corporiza neste relatório.

Assim, o objetivo fundamental deste relatório consiste na descrição, de forma pormenorizada, de todas as atividades desenvolvidas durante o estágio que decorreu na empresa 2play+, durante os meses de agosto, setembro e outubro de 2016.

A opção por esta empresa partiu da minha iniciativa, depois de uma pesquisa na internet e na imprensa, e de contactos com profissionais ligados ao setor, tendo sido identificada como uma das empresas em que, pela atividade desenvolvida, poderia colocar em prática os conhecimentos adquiridos, complementar alguns conceitos com a prática e ainda avaliar formas diferentes de trabalhar e atuar quando confrontado com a realidade empresarial e as exigências do mercado e dos clientes.

Existiu total disponibilidade em me ajudarem na minha evolução enquanto profissional, começando por criar um plano de estágio (Anexo I), como já referido anteriormente, em que foram listadas todas as tarefas que eu iria realizar, passando nomeadamente, pela área do audiovisual, como a captação e edição de vídeo, pós-produção de vídeo, construção de grafismos.

No entanto, ocorreram pequenas alterações e realinhamentos no decorrer do estágio, fruto da monitorização que ia sendo feita pelo supervisor na organização assim como de uma avaliação conjunta e regular do progresso do estágio, tendo trabalhado também em outras áreas, como o design, inicialmente não descritas no plano de estágio.

A empresa proporcionou-me grandes momentos de aprendizagem e dando-me liberdade para expor as minhas dúvidas, esclarecendo as minhas questões, aconselhando-me acerca da melhor maneira para construir os vários projetos que realizei ao longo do estágio e responsabilizando-me pelas diferentes atividades que a empresa tinha em mãos.



Foi muito gratificante, tanto do ponto de vista profissional como do ponto de vista pessoal, ter participado nas atividades desta empresa, que sempre me considerou como mais um dos seus colaboradores, sem qualquer diferenciação face aos seus colaboradores efetivos, partilhando comigo as atividades normais da empresa.

Ao longo de todo o estágio procurei corresponder de igual forma, empenhando-me em todas as tarefas, da forma profissional e ética, procurando que o resultado das tarefas em que participava tivessem o resultado com o nível de exigência e qualidade habituais da empresa e, simultaneamente, tentando absorver o máximo possível de novos conhecimentos na área dos audiovisuais.

Na estrutura deste relatório têm especial importância os dois capítulos, identificados respetivamente como “A empresa 2play+” e “O estágio”.

No primeiro capítulo que, tal como a sua designação indica, descreve a empresa acolhedora, começo por uma breve história da empresa, em que explico o processo de criação da mesma, a sua estrutura organizacional em que se identificam os seus colaboradores e a sua função na organização.

Também neste capítulo é feita referência à identidade visual da 2play+, que está subdividida em vários pontos como sejam a marca, o símbolo e o logótipo, em que explico todo o processo de criação da marca 2play+, seguida pela descrição da metodologia de trabalho que a empresa implementou e, por último, uma análise SWOT com uma explicação e justificação para as análises feitas particularmente.

O segundo capítulo, com mais expressão e desenvolvimento, é dedicado a descrição pormenorizada e detalhada dos pontos e tarefas incluídas no plano de estágio, ocupando-se da descrição de cada projeto em que colaborei ou realizei na 2play+, sendo estas descrições acompanhadas, frequentemente, por várias figuras e ilustrações que, em minha opinião, enriquecem a descrição e ajudam a ter uma melhor perceção do conteúdo, contexto e especificidades de cada uma das tarefas ou projetos.



Como se verá adiante, pela leitura deste segundo capítulo, as atividades exercidas foram bastante diversificadas, tanto do ponto de vista de conceitos aplicados como de objetivos a atingir, algumas delas complementando-se, em muitas atividades, foi possível aplicar a maior parte dos conhecimentos e conceitos teóricos apreendidos durante o curso.

Este capítulo também inclui os cronogramas de atividades que fui construindo ao longo do estágio que me permitiu não só ter um registo de um planeamento das minhas atividades, mas também um auxiliar fundamental para a estrutura do relatório.

Por último é apresentada uma reflexão final em que exponho o meu pensamento em relação à importância de um estágio curricular na área da Comunicação Multimédia, sendo esta a primeira forma de contacto com o mundo do trabalho para mim e para todas as pessoas que chegam a esta fase das suas vidas.

Nesta parte final e conclusiva do relatório, redigido de uma forma que procurei ser transparente, exponho o meu pensamento e análise em relação à importância, utilidade e oportunidade de um estágio curricular na área da comunicação multimédia, da aplicação prática dos conhecimentos adquiridos durante os três anos do curso e ainda do contacto com a atividade empresarial e toda a sua envolvente, incluindo a gestão, a liderança, os recursos humanos, os fornecedores, a concorrência, os clientes, as novas técnicas, o que comprova a necessidade do relacionamento muito estreito entre a escola e o mundo do trabalho.

Por isso, não posso deixar de referir, depois desta minha experiência, a grande importância que o curso de Comunicação Multimédia do Instituto Politécnico da Guarda deposita na realização deste estágio curricular.

Finalmente, este relatório ficaria incompleto se não incluísse uma referência às fontes em que foi recolhida informação que serviu de suporte à elaboração do mesmo.

A bibliografia utilizada suportou-se em vários autores, nacionais e estrangeiros, com vasta obra publicada e, alguns deles, conceituados na área da comunicação, da publicidade e da estratégia de marcas.



Das obras referidas na parte da bibliografia, tive a oportunidade de tomar contacto com novos autores, recolher e confrontar ideias, apreender metodologias e solidificar conceitos.

Naturalmente que os conteúdos à disposição na internet constituíram uma fonte preciosa para a recolha de informação, útil para a elaboração do relatório.

No entanto, é de referir que sendo esta informação facilmente acessível e abundante, podendo parecer de fácil utilização, exige critérios de análise e comparação de modo a garantir a sua credibilidade.

Estamos a viver numa época em que a digitalização invade todas as atividades, havendo mesmo autores que classificam a digitalização como um novo tipo de indústria, pelo que a internet e a comunicação multimédia serão cada vez mais indissociáveis.

# Capítulo I

A empresa 2Play+

A horizontal banner featuring a background of white, fluffy clouds against a grey sky. The text "2PLAY+" is written in a large, white, bold, sans-serif font across the center of the banner.

2PLAY+

Neste capítulo contextualizo explicativamente a empresa na qual estagiei, a 2play+, fazendo uma apresentação e descrição da mesma, as atividades que desenvolve, a sua estrutura organizacional, identidade visual e a sua metodologia de trabalho. Por fim farei uma análise à empresa.

### **1.1. 2Play+**

A 2play+ foi criada em 2008 por dois amigos, Márcio Cortez e Sílvia Magalhães, que tinham em comum o gosto e a experiência pela área do audiovisual. Esta empresa, que começou por designar-se 2play – Produções audiovisuais, tinha como principal objetivo a cobertura de eventos sociais, nomeadamente casamentos e batizados, em todo o território nacional. A maioria dos seus clientes localizava-se na área urbana de Lisboa, pelo que chegaram mesmo a abrir uma representação na capital de modo a garantir uma maior proximidade com os seus clientes.

A empresa foi crescendo e os seus dois mentores e sócios sentiram a necessidade de garantir um crescimento sustentável optando por um mercado mais institucional, mais concentrado na região de Viseu, pelo que acabaram por decidir o encerramento da representação em Lisboa e concentrar todos os seus esforços e investimento na cidade de Viseu, cidade em que pelas próprias palavras dos mentores da empresa *“é a melhor cidade para se viver... e daqui temos vista para o mundo”*.

É assim que a empresa foi alvo de uma importante modificação no seu objeto social no ano 2013, tendo alterado a sua designação para 2play+, alteração acompanhada de um reforço e especialização nas áreas de design e multimédia, serviços que começaram a ser prestados nesse mesmo ano.

A empresa tem a sua sede e atividade na zona histórica de Viseu, na rua dos Loureiros, nº16, 1º D, numa zona central da cidade, de rápido acesso tanto para os seus clientes locais como para os seus clientes externos. A 2play+ é uma empresa que gosta de estar em permanente contacto com os seus clientes, a quem prestam uma assistência personalizada, e divulgar os seus trabalhos, sendo muito ativa nas redes sociais tendo o seu *website* permanentemente atualizado.

## 1.2. Estrutura Organizacional

A empresa 2play+ optou por uma estrutura organizacional de diferenciação pessoal, isto é, existem colaboradores especializados em cada área da comunicação e multimédia.

A empresa parece seguir a doutrina de Oliveira (2008: 4) segundo a qual, *uma empresa ou organização é composta por vários subsistemas que estão inter-relacionados e têm influências entre todos eles, tendo como objetivo que o todo seja maior que a soma das suas partes. Uma estratégia que pode ser utilizada é criar categorias porque estas facilitam a gestão do quotidiano e traz uma maior segurança à empresa.*

Neste momento a empresa oferece serviços na área da comunicação e através dos departamentos de audiovisuais, multimédia e design.

No departamento de audiovisuais realizam-se vídeos comerciais, sociais (casamentos, batizados e baile de finalistas dos infantários), institucionais, reportagens, *spots TV*, sonorização, criação de bandas sonoras e mais recentemente diretos televisivos para o Porto Canal e *motion graphics*<sup>1</sup>.

No departamento de multimédia, os serviços oferecidos incluem a construção e manutenção de *websites*, para fins informativos e comerciais, entre outros, a construção de aplicações móveis e ainda, mais recentemente, aplicações de realidade virtual.

No departamento de design são desenvolvidos projetos no âmbito do design gráfico e de interfaces. Os serviços prestados são, principalmente, a criação de marcas, o desenvolvimento de *web design*, conceção de cartazes, campanhas publicitárias e políticas.

Existe uma grande ligação entre estes três departamentos, visto que a programação dos *websites* é complementada com todo o design dos mesmos, realizado no departamento de design, e as aplicações para óculos VR são complementadas com os vídeos previamente registados no departamento de audiovisuais.

---

<sup>1</sup> *Motion graphics* são animações que criam a sensação de movimento ou rotação. Estes são normalmente acompanhados por músicas e/ou efeitos sonoros.

É esta versatilidade que, simultaneamente, é também uma complementaridade que permite à 2play+ abranger um público alvo bastante vasto e manter uma posição sólida no mercado.

Como foi já dito anteriormente, os fundadores da empresa inicialmente denominada 2Play - Produções audiovisuais eram apenas dois, o Márcio Cortez e a Sílvia Magalhães, ambos colaboradores na própria empresa e sócios-gerentes.

Desde de 2008 até aos dias de hoje a empresa não parou de crescer em atividade e ofertas de serviços, tendo também crescido o número de colaboradores que neste momento conta com nove efetivos. Este crescimento obrigou também a empresa a rever o seu modelo de organização e de gestão, passando a ter quatro sócios-gerentes, juntando-se o Ivan Terra e o Hugo Cabral aos sócios fundadores. Os restantes cinco colaboradores, o Bruno Ferreira, o Rafael Ramalho, o João Pedro, o Vítor Ferreira e a Marta Costa (Fig.1) complementam a equipa, sendo de realçar a criatividade individual e a juventude de toda a equipa.



*Figura 1 - Estrutura organizacional da 2play+*

Os colaboradores que conforme é anunciado na sua página da internet “vivem” na 2play+ são especialistas em áreas específicas, sendo que o Márcio Cortez, a Sílvia Magalhães, o

Bruno Ferreira e o Vítor Ferreira focam os seus dotes na área do audiovisual, o Ivan Terra, o Rafael Duarte e o João Pedro na área do *website*, aplicações móveis e aplicações para óculos VR, o Hugo Cabral na área do design e a Marta Costa responsável por toda a área de comunicação com os clientes e colaboradores da empresa (Fig.2).



Figura 2 - Divisão das áreas de trabalho da 2play+

### 1.3. Identidade Visual

A identidade visual da 2play+ tem elementos que são de rápida associação à área a que pertence, tendo presente o símbolo do vídeo, área na qual a empresa começou a desenvolver projetos.

Os responsáveis pela empresa parece terem seguido o que descrevem os manuais sobre identidade visual de uma marca, podendo citar como exemplo o que nos diz Lindon *et al.* (2011:177) ao afirmar que *a identidade visual de uma marca é composta por duas partes, o logótipo e o símbolo.*

Foi possível constatar, durante os três meses que convivi na 2play+ que a empresa era rapidamente reconhecida através da sua identidade visual e facilmente gravada na memória das pessoas.

Também aqui, e mais uma vez, a estratégia dos responsáveis pela 2play+ foi seguir os manuais sobre a matéria, sendo disso exemplo o que nos ensina Pinho (1996: 29), que nos ensina que *a identidade visual faz com que exista uma diferenciação positiva e memorável por parte da empresa, tornando-a mais personalizada posicionando-a convenientemente no mercado*. A empresa quis marcar pela diferença ao construir uma identidade visual simples, mas que ao mesmo tempo demonstrasse em que área desenvolvem projetos.

### **1.3.1. Marca**

Para uma empresa de comunicação, também a escolha da marca não pode ser deixada ao acaso e deve seguir as regras e experiência dos *experts* da matéria.

A justificação para o nome inicial escolhido para a empresa, 2play- Produções Audiovisuais, está relacionada com o fato de no momento da sua criação existirem apenas dois colaboradores, trabalharem na área do vídeo em que o *play* é uma designação referencial, complementada com a designação “produções audiovisuais” para melhor identificar a área em que a empresa trabalhava.

Neste caso, a marca inclui uma referência ao tipo de serviços prestado, fazendo lembrar o autor Oliveira (2009: 35) quando diz que *uma marca é lembrada quando uma classe de produtos ou serviços for insinuada*. Ainda para este autor Oliveira (2009: 35), *a marca concentra-se nos atributos da empresa*.

Mais tarde a empresa acrescentou o sinal +, passando a designar-se 2play+, justificado com o fato da sua expansão com mais dois departamentos em que a empresa passou a trabalhar, designadamente o design e a multimédia a partir de 2013.

A marca, que é a que ainda hoje perdura passou a ser constituída por vários elementos o que corrobora a afirmação do autor Lindon *et al.* (2011:177) quando nos diz que *uma marca pode ser composta por um ou por vários elementos*.

Esta decisão de alterar o nome da empresa foi maduramente pensada visto que comporta sempre um risco proceder a alterações na denominação quando já estão os clientes habituados e familiarizados com uma outra. No entanto, e porque esta alteração tinha a virtude de demonstrar aos seus atuais e futuros clientes o sentido da expansão e alargamento da empresa, pela força do sinal +, fez com que a ideia de mudar a denominação acabasse por vingar.

Os resultados seguintes da empresa acabaram por revelar e comprovar que a decisão da expansão, acompanhada da alteração da denominação foi uma decisão acertada para o sucesso e consolidação da empresa.

### **1.3.2. Logótipo**

O logótipo da empresa é muitas vezes o primeiro contacto com o mundo exterior podendo mesmo dizer-se que se trata do seu cartão de identidade. Para Pertile (2014: 15) *um logótipo é o rosto da empresa e o primeiro contacto que o cliente tem com esta, havendo a necessidade de ter em conta cuidados estéticos, técnicos e mercadológicos para que a mensagem seja bem transmitida e para despertar o interesse por parte do potencial cliente.*

A 2play+ utilizou, para a construção do seu logótipo, caracteres e símbolos facilmente identificáveis pela esmagadora maioria das pessoas, pois que fazem parte do seu dia a dia.

O recurso à inserção do carater numérico 2, facilmente associável à quantificação de algo, e do sinal +, também facilmente associável a crescimento, empresta ao logótipo um estilo característico o que vem ao encontro da opinião de Oliveira (2009: 105) quando nos diz que *um logótipo representa uma marca, utilizando recursos tipográficos, podendo ser acrescentado um estilo característico.*

Os logótipos utilizados pelas empresas podem incluir ou não, de uma forma mais ou menos evidenciada, o nome da própria empresa, assim como a inserção de tipos de letras e cores que se identificam de alguma forma com a empresa, ou com a sua atividade, ou mesmo com os seus criadores.



A 2play+ escolheu a via de incluir no seu logótipo o nome da empresa que, apesar de oralmente não ser de imediata apreensão é, do ponto de vista gráfico e visual, muito forte e de fácil memorização.

É um fato que o nome da empresa se insere por inteiro no logótipo, assim como o azul como cor predominante, que se repete na comunicação corporativa da empresa.

Teriam os criativos do logótipo da 2play+ seguido os ensinamentos de González (2010: 77) que diz que *um logótipo contém o nome da empresa, que contém atributos próprios em relação à tipografia como o tipo de letra, o tamanho e a cor.*

### **1.3.3. Símbolo**

A 2play+ escolheu para seu símbolo uma imagem de fácil memorização e da qual se pode interpretar muito da sua identidade.

A começar pelo símbolo do *play*, um ícone familiar a todos quantos lidam com serviços ou equipamentos associados à atividade ou utilização de audiovisuais.

Neste símbolo, foi utilizado o branco, que transmite, aos olhos de Ambrose *et al.* (2009: 12), *a pureza e a inocência.*

Depois a inserção do símbolo do *play* num balão em formato e construção que sugere o cérebro, símbolo do conhecimento, transporta-nos imediatamente para a ideia de que a empresa conhece e domina a sua arte.

Todo este balão tem a cor representante da empresa, o azul que, segundo Lacy (1996: 24), *é uma cor que está associada à lealdade, respeito, responsabilidade e autoridade.*

Tudo isto envolvido por uma figura geométrica bem conhecida, o hexágono, sugere-nos que se trata de algo com formas bem definidas, constituído por passos retilíneos e bem traçados e num espaço bem delimitado ou no conceito de outras teorias que simboliza responsabilidade de perfeição.

A utilização das cores azul, utilizada no contorno do hexágono, e o cinza, cor do interior do hexágono é justificada, segundo os autores Ambrose *et al.* (2009: 117), *por ser, o azul, uma*

*cor purificadora, transmitindo vitalidade, tendo um efeito de calma e relaxamento e o cinza por ser uma cor respeitável e espartana.*

É na associação destes elementos gráficos, o triângulo do *play*, o cérebro e um balão de pensamentos e a geometria em conjunto com *as cores devidamente padronizadas e combinadas são uma ótima contribuição para a identificação da empresa*, segundo Pinho (1996: 41) que assenta a formação do símbolo da empresa (Fig. 3).



*Figura 3 - Identidade visual da 2play+*

#### **1.4. Metodologia de Trabalho**

A metodologia adotada pela 2play+ assenta numa análise das necessidades da empresa e na construção personalizada de um plano de comunicação, focando-se nas áreas especializadas da empresa, tendo como principal objetivo a otimização da sua comunicação interna e externa. Numa fase inicial, a empresa, faz uma análise do pedido do cliente, tendo em conta as necessidades e possibilidades da empresa para realizar o pedido pretendido. Posto isto é feito um orçamento com base na complexidade e no âmbito do projeto. Se o orçamento for aprovado, é feito um projeto pormenorizado, complementado por uma maqueta, para posteriores alterações e aprovação por parte do cliente. A última etapa está relacionada com a construção do projeto em si para que este possa ser implementado.

É preocupação permanente dos responsáveis pela estratégia da empresa manterem-se informados e atualizados sobre as novas técnicas e métodos e processos, numa atividade tão criativa e inovadora como é a dos audiovisuais.

Segundo Cruz (2004:11) *uma metodologia de trabalho de uma empresa está relacionada com a forma como cria e trabalha os projetos para que estes fiquem bem executados e possam ser entregues ao cliente. Serve ainda para recriar processos, estratégias e tudo que seja necessário reinventar.*

A participação em feiras, exposições, seminários e outros eventos de divulgação e promoção, permite à 2play+ e aos seus colaboradores manter o contacto com técnicas e equipamentos e criar parcerias com fornecedores de modo a manter a empresa tecnologicamente atualizada e proporcionar aos seus clientes serviços e produtos cada vez mais atrativos e diferenciados.

### 1.5. Análise SWOT

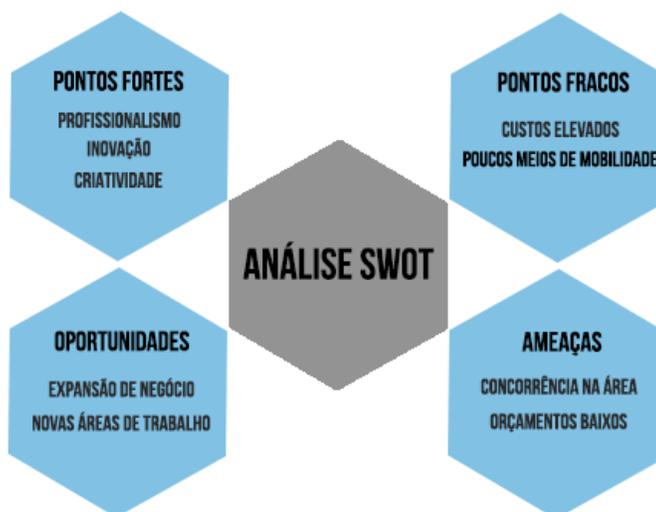


Figura 4 - Análise SWOT da 2play+

A análise SWOT, um processo de fácil e rápida implementação, é uma ferramenta utilizada frequentemente pelas empresas para avaliar a sua posição no mercado, detetar oportunidades e definir estratégias.

Esta análise, quando corretamente utilizada, constitui um verdadeiro processo de melhoria contínua no desempenho da empresa.

SWOT, acrónimo constituído pelas iniciais das palavras inglesas *Strengths* (forças), *Weaknesses* (fraquezas), *Opportunities* (oportunidades) e *Threats* (ameaças), reflete uma perspetiva global de como se encontra uma determinada organização, sendo útil para a identificação e melhoria dos problemas existentes.

Tive a oportunidade de efetuar, em conjunto com o supervisor na organização, a meio do estágio curricular, a análise SWOT da 2play+, o que se traduziu numa tarefa reconhecida como extremamente oportuna e útil para uma autoavaliação da empresa, e deteção de oportunidades de melhoria.

O resultado desta análise é apresentado na figura 4, em que se pode concluir que os pontos fortes da empresa são o profissionalismo, a inovação e a criatividade, pontos estes muito associados às características individuais dos colaboradores e ao ambiente da empresa.

Uma seleção criteriosa e seletiva, com a devida formação na área em que trabalham, explicam o desempenho profissional e criativo e que se reflete nos seus trabalhos, contribuindo assim para a inovação que a empresa desenvolve.

Foram também identificadas novas oportunidades de negócio em ramos diferentes do multimédia, como é o caso do *motion graphic*, uma componente de vídeo recentemente acrescentada na empresa, permitindo a admissão de um novo colaborador.

A abertura desta nova área de trabalho poderá vir a diversificar o leque de ofertas e a consequente expansão de negócio.

Acabámos ainda por, de uma forma transparente e aberta, identificar pontos fracos na organização e que carecem de uma análise cuidada. São eles os custos elevados de produção o que, depois de aplicada a respetiva margem de lucro, tornam os valores de venda bastante elevados e pouco competitivos.



Também como ponto fraco, os deficientes recursos para mobilidade dos seus colaboradores, quando se trata de uma atividade que requer deslocações frequentes a alguns dos seus clientes.

Como ações corretivas a desenvolver, para o primeiro ponto, foram identificadas a negociação com fornecedores, para a aquisição de produtos específicos para determinados projetos, de condições de fornecimento e de pagamento mais vantajosas para a empresa, a eventual aquisição de equipamento e a sua manutenção em regime de *leasing* e ainda a aquisição de *software* em regime de plataformas partilhadas.

Pensa-se que, com estas medidas, será possível reduzir substancialmente os custos pelo que será uma medida a ser estudada e avaliada a sua implementação.

Relativamente à mobilidade, dado que a empresa apenas dispõe de uma viatura causando custos de não produtividade, considerou-se como medida corretiva a eventual aquisição de uma segunda viatura, tipo comercial, em regime de *leasing* ou ALD, proporcionando uma maior mobilidade aos colaboradores e simultaneidade de execução de trabalhos no exterior.

Para finalizar esta análise, as principais ameaças identificadas foram a forte concorrência na área do multimédia no distrito de Viseu, muitas vezes praticando preços muito próximos do valor de custo, o baixo nível de exigência e de requisitos de alguns dos seus clientes e, muitas vezes, o desconhecimento técnico dos seus clientes que não lhes permite distinguir e diferenciar a propostas que lhes são apresentadas.

Também como forma de ultrapassar esta ameaça, tive a oportunidade de, e ainda juntamente com o supervisor na organização, estudar uma forma mais pedagógica de abordagem dos clientes, por ocasião de apresentação da proposta, explicando as vantagens técnicas e os resultados obtidos, e apresentando ainda propostas alternativas economicamente mais vantajosas, sacrificando naturalmente a qualidade do produto final.

Esta tarefa foi reconhecida pelo supervisor na organização no momento da sua conclusão, como tendo sido bastante produtiva e a repetir nos próximos meses.

## Capítulo II

O estágio



2 PLAY+

A função principal deste segundo capítulo é descrever de forma pormenorizada os objetivos do estágio, as estratégias utilizadas, o plano de estágio inicial, os cronogramas respetivos aos três meses de estágio e todos os projetos desenvolvidos na empresa.

Este estágio teve uma grande importância na minha vida profissional, visto que foi o primeiro contacto que tive com esta área a nível profissional e fez-me evoluir com todos os projetos realizados no período de estágio.

## **2.1. Objetivos do estágio**

O principal objetivo ao frequentar o estágio curricular na 2play+ foi adquirir conhecimentos numa das áreas da comunicação multimédia pela qual existe uma maior aptidão sendo esta o ramo dos audiovisuais, mais propriamente a captação e edição de vídeo.

Outro objetivo consistia em realizar as tarefas que me fossem solicitadas, conseguindo concretizá-las com êxito, principalmente as que se relacionavam diretamente com a área do meu curso e do meu interesse, procurando, com a minha participação na execução dessas tarefas, absorver o máximo de conhecimentos no domínio das técnicas aplicadas.

Por último, apliquei os conhecimentos adquiridos no curso de comunicação multimédia num âmbito mais profissional e obtive novos conhecimentos com profissionais relacionados com a área de vídeo.

Posso afirmar, sem qualquer reserva, que os objetivos traçados para o estágio curricular foram plenamente alcançados, constituindo motivo de grande satisfação tanto para mim, como para a 2play+.

## **2.2. Estratégias**

A estratégia que implementei para que a minha passagem pela empresa fosse a mais benéfica possível consistiu em observar os membros da empresa nos diferentes projetos que desenvolviam e acompanhá-los em saídas para o terreno.



Outra estratégia utilizada consistiu em realizar projetos por minha iniciativa, recolhendo informações na internet para obter respostas quando existiam dúvidas, solicitando ajuda sempre que sentisse necessidade.

### **2.3. Atividades desenvolvidas**

Como já referido anteriormente, o plano de estágio definido durante a minha permanência na 2play+ suportava-se nas seguintes tarefas principais:

- Assistente de Câmara;
- Recolha de imagens de diversos eventos;
- Edição de vídeo;
- Pós-produção de vídeo;
- Sonorização de vídeos;
- Criação de grafismos 2D para inserir em reportagens.
- Acompanhamento em feiras em que a empresa se encontrasse representada;

De todos os pontos referidos, apenas a criação de grafismos 2D para inserir em reportagens não foi realizado tendo, no entanto, executado menus e etiquetas para DVDs e ainda algum design como, por exemplo, a criação de cartazes publicitários para o Clube Desportivo Tondela.

De todos os pontos estabelecidos, a edição de vídeo foi a que teve mais expressão, tendo sido o estágio mais direcionado para esse campo.

### **2.4. Cronogramas**

Para uma compreensão e organização das tarefas realizadas ao longo dos três meses de estágio que iniciei a 1 de agosto e terminei a 31 de outubro, construí um cronograma para cada mês (Tabela 1, Tabela 2 e Tabela 3).

Nestes cronogramas é possível observar os dias em que trabalhei, sendo perceptível a realização de tarefas em dias de feriado e fins de semana, que foram compensados em dias úteis. Nos dias não assinalados nos cronogramas, como os dias 15 de agosto, 21 de setembro e 5 de outubro, não foi executada qualquer tarefa por serem feriados. O horário de trabalho era flexível entre as 9h e as 19h, devendo trabalhar 8h diárias.

No mês de agosto (Tabela 1), a minha atividade dividiu-se um pouco por todas as áreas, tendo sido a principal a edição de vídeo seguida pelo trabalho de campo, em que me foi solicitado a deslocação a Sernancelhe durante o fim de semana para fazer a divulgação de vídeos promocionais do concelho e trabalhos na área do design gráfico, tendo construído menus e etiquetas para DVDs, captura de imagens de casamentos e batizados e por fim tratamento de imagens.

*Tabela 1 - Cronograma das atividades do mês de agosto*

Tarefas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	12	16	17	18	19	22	23	24	25	26	29	30	31	
A	█	█	█	█				█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
B				█								█					█				█		
C					█	█	█			█													
D	█								█				█						█				
E				█								█						█			█		

Legenda:

A- Edição de Vídeo

B- Design Gráfico

C- Trabalho de Campo

D- Capturar

E - Tratamento de imagens

No segundo mês de estágio, correspondente a setembro (Tabela 2), a edição de vídeo prevaleceu, tendo sido complementada com o trabalho de campo, design gráfico e tratamento de imagem e, em menor proporção, a captura.

Tabela 2 - Cronograma das atividades do mês de setembro

Tarefas	1	2	5	6	7	8	9	12	13	14	15	16	19	20	21	22	23	26	27	28	29	30	
A																							
B																							
C																							
D																							
E																							

Legenda:

A- Edição de Vídeo

B- Design Gráfico

C- Trabalho de Campo

D- Capturar

E - Tratamento de imagens

No ultimo mês, outubro (Tabela 3), prevaleceu o trabalho de campo, tendo havido ainda dias de edição de vídeo e, numa menor escala, design gráfico e a captura, tendo havido ainda espaço para o tratamento de imagem.

Tabela 3 - Cronograma das atividades do mês de outubro

Tarefas	3	4	6	7	8	9	10	11	12	13	14	17	18	19	20	21	24	25	26	31	
A																					
B																					
C																					
D																					
E																					

Legenda:

A- Edição de Vídeo

B- Design Gráfico

C- Trabalho de Campo

D- Capturar

E - Tratamento de imagens

Fazendo um resumo dos três meses, pode-se concluir que a captação e edição de vídeo prevaleceram ao longo de todo o estágio, objetivo principal do mesmo. Contudo houve espaço para desenvolver projetos noutras áreas do multimédia como o design gráfico, a captura de imagem e o tratamento de imagem.

Por uma leitura rápida dos cronogramas atrás representados pode-se concluir que houve um aproveitamento bastante produtivo do tempo em que decorreu o estágio, assim como uma distribuição diversificada, mas que me parece equilibrada, das várias tarefas.

## **2.5. Atividades realizadas**

Ao analisar o meu percurso na 2play+ pode-se concluir que o vídeo prevaleceu, quer na captação como na edição, tendo também algumas fases de design gráfico.

A 2play+ é uma empresa que tem múltiplos clientes para os quais desenvolve diversos trabalhos na área do multimédia. Tem ainda parcerias com estúdios de fotografia e vídeo no ramo dos vídeos institucionais em que a 2play+ se responsabiliza pela edição dos vídeos captados. Tive a oportunidade de editar casamentos que pertenciam ou não à empresa.

Um dos clientes mais expressivos da 2play+ é o clube de futebol CD Tondela, em que a empresa está encarregue de tratar de toda a parte de comunicação do clube, realizando os cartazes, os resumos e as conferências de imprensa dos jogos. Foi com este cliente que realizei a maior parte dos trabalhos em design gráfico, realizando os cartazes dos jogos e, na área do vídeo, fui responsável pela edição dos resumos dos jogos e da rubrica “Todos auriverdes” (uma rubrica semanal, suportada nas redes sociais, relacionada com o clube em que são feitas, aos sócios e apoiantes do mesmo, diversas perguntas de opinião sobre o CD Tondela).

Os pontos a seguir descritos têm como objetivo explicar pormenorizadamente cada projeto desenvolvido na empresa.

### **2.5.1. Infantário de Tondela**

O infantário de Tondela realiza todos os anos um baile de finalistas com as crianças que frequentam o infantário. O baile consiste na realização de pequenas peças representadas pelas crianças do infantário.

A minha primeira tarefa na 2play+ consistiu em capturar os vídeos recolhidos no baile de finalistas do infantário de Tondela para posterior edição dos mesmos. Esta captura foi

realizada através da câmara de vídeo *SONY 3cmos* que, ligada ao computador, permite fazer a captação a partir do programa *Adobe Premiere Pro CC 2015*<sup>2</sup>.

Terminadas as capturas comecei por estudar o conteúdo das mesmas e acabei por concluir que havia dois planos do baile, um plano mais geral e um plano mais pormenorizado das atividades decorridas. Posto isto, comecei a edição dos vídeos, conjugando os planos gerais com os planos mais pormenorizados numa tentativa de realizar um vídeo interessante e interativo com o objetivo principal de transmitir os momentos mais interessantes que as crianças representaram (Fig. 5).



Figura 5 - Edição festa de finalistas do infantário de Tondela

Para fazer a divisão das diferentes representações foi-me solicitado que colocasse um desvanecimento utilizando *keyframes*<sup>3</sup> (Fig. 6).

<sup>2</sup> *Adobe Premiere Pro CC 2015* é um editor de vídeo profissional, muito eficiente, com uma grande variedade de ferramentas disponíveis, suportando vários tipos de ficheiros.

<sup>3</sup> *Keyframes* é uma ferramenta existente nos programas *Adobe Premiere Pro CC 2015* e no *Adobe After Effects CC 2015*, para editar os vídeos num período específico de tempo.



Figura 6 - Uso de keyframes na edição do baile de finalistas do infantário de Tondela

Ainda neste projeto foi solicitado a realização de uma introdução utilizando imagens recolhidas antes do baile e uma respetiva conclusão com o mesmo intuito utilizando imagens recolhidas após o baile. Optei por escolher duas músicas para cada ocasião que se relacionassem de alguma maneira com um ambiente infantojuvenil e conjugá-las com as imagens recolhidas.

Terminei a edição do vídeo relacionada com o baile de finalistas do infantário de Tondela colocando o grafismo mais adequado à ocasião, utilizando um tipo de letra arredondado e cores vivas para coincidir com o ambiente em questão (Fig. 7).

Visto que o som foi capturado através das duas câmaras, procedi ao tratamento do som de todo o projeto conjugando o som recolhido das duas câmaras de maneira a obter a melhor qualidade sonora, tendo sido todo este projeto editado no *software Adobe Premiere Pro CC 2015*.

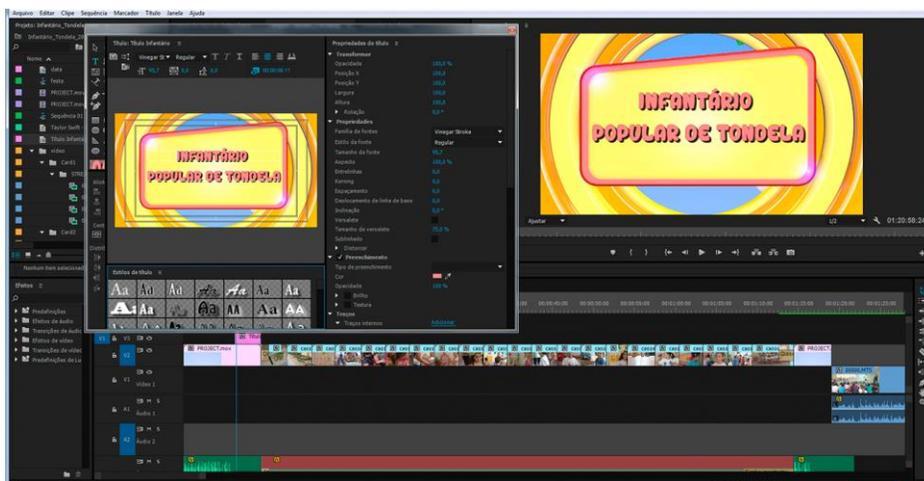


Figura 7 - Grafismo do baile de finalistas do infantário de Tondela

### 2.5.2. Festival da amizade de Sernancelhe

A 2play+, a pedido da câmara municipal de Sernancelhe, esteve presente no festival da amizade de Sernancelhe a orientar um projeto de VR realizado pela empresa. O festival decorreu entre os dias 4 e 7 de agosto nos quais me foi solicitado a deslocação com a finalidade de representar a empresa ao longo desses dias.

A atividade consistia em dar a conhecer aos visitantes do festival de Sernancelhe todos os pontos de interesse da região através de duas atividades distintas.

Uma atividade consistia na utilização de óculos de realidade virtual em que, o utilizador ao colocar os óculos, tinha a oportunidade de observar diferentes aldeias da região em 360 graus com a possibilidade de mudar de local.

A outra atividade consistia em pedalar numa bicicleta que estava ligada a uma televisão que, através de um *software* desenvolvido pela empresa, mostrava os vários pontos de interesse de Sernancelhe à medida que o utilizador pedalava. Esta atividade tinha a particularidade de quanto mais rápido o utilizador pedalava mais rápido a imagem avançava.

Este projeto foi o primeiro contacto que tive com a tecnologia VR, muito útil e inovadora na área das novas tecnologias.

### 2.5.3. O casamento da Elisabete e do Albano / As bodas de ouro do Albano e da Teresa

O objetivo destes dois projetos era muito idêntico e consistia em desenvolver o menu dos DVDs para cada um deles. Este projeto era para um estúdio parceiro da empresa e tinha de obedecer a certas regras, incluídas nestas, o formato e o grafismo do menu a realizar.

Em primeiro lugar fiz o menu em *Adobe Photoshop CC 2015*<sup>4</sup>, com os botões necessários para cada projeto.

Os menus tinham de conter determinados parâmetros como o nome dos casais e a data do evento.

No caso do casamento, os botões teriam de conter ligações a “Noivos”, “Cerimónia”, “Festa” e “Videoclip” (Fig. 8).

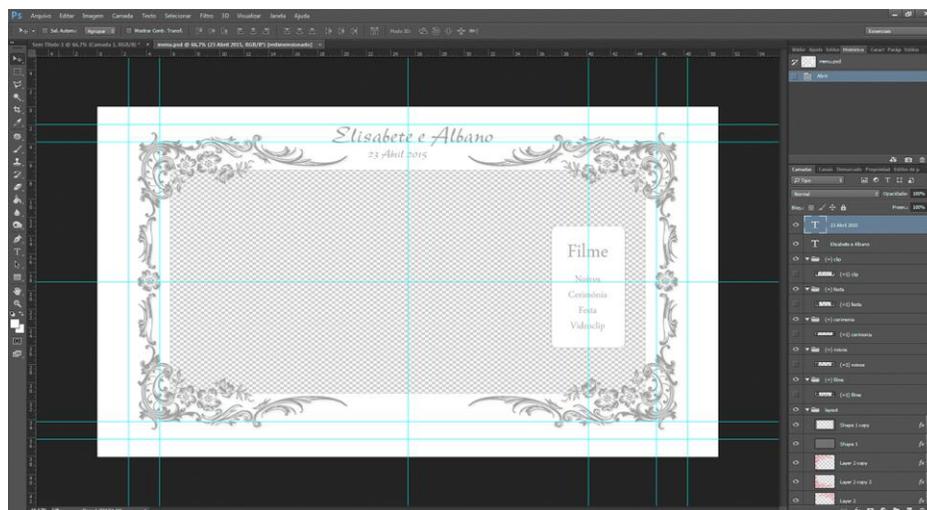


Figura 8 - Menu do DVD do casamento da Elisabete e Albano

No caso das bodas de ouro, o menu a realizar foi mais simples contendo apenas dois botões, “Cerimónia” e “Festa” (Fig. 9).

<sup>4</sup>*Adobe Photoshop CC 2015* é um programa para computador que tem um poderoso editor de imagens, contendo uma forte performance e uma interface simples e intuitiva.

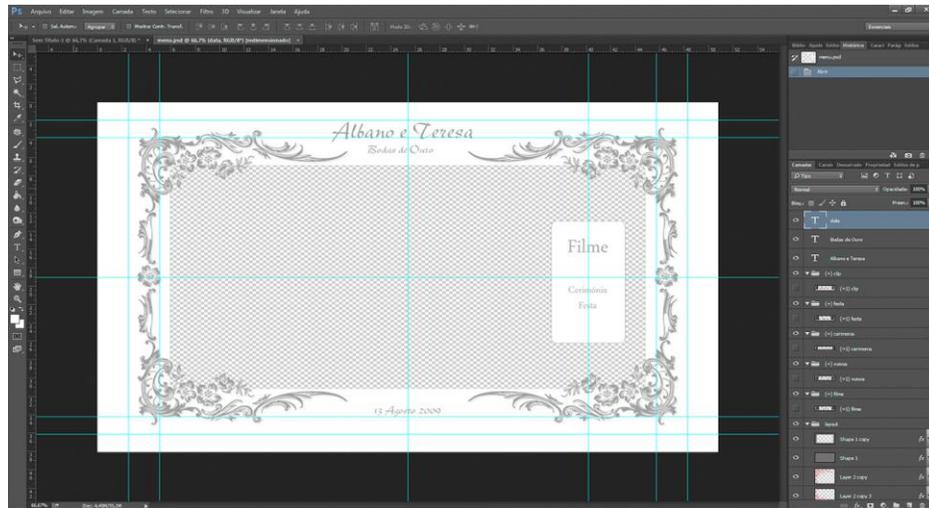


Figura 9 - Menu do DVD das bodas de ouro do Albano e Teresa

Depois de realizados os menus, procedi à exportação dos mesmos para o *Adobe Premiere Pro CC 2015* em que os editei juntamente com pedaços de vídeo de toda a peça construída anteriormente, em que se salientasse os momentos mais expressivos de cada projeto.

No caso do casamento, os vídeos utilizados estavam relacionados com os momentos mais marcantes na casa dos noivos, na cerimónia e na festa do mesmo (Fig.10).

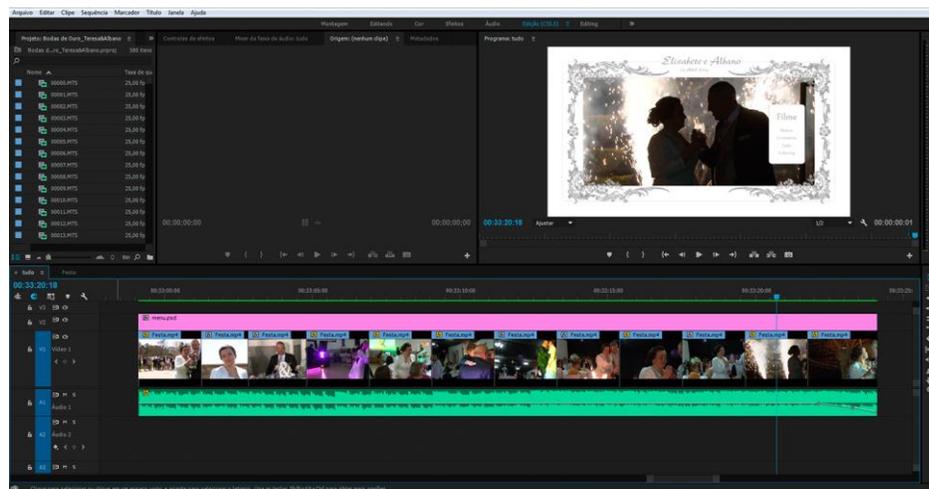


Figura 10 - Implementação do menu no casamento da Elisabete e Albano

No caso das bodas de ouro, fiz uma edição com vídeos em que prevalecesse a cerimónia e a festa que se realizou (Fig.11).

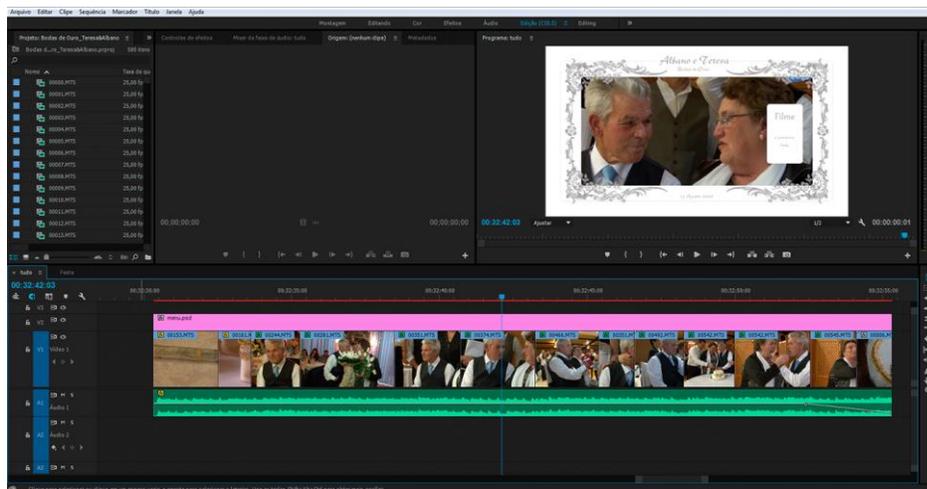


Figura 11 - Implementação do menu nas bodas de ouro do Albano e Teresa

Concluído este passo, foi tempo de escolher a música que mais se adequava a cada projeto e conjugá-lo com o resto da peça.

Para finalizar este projeto, o meu supervisor solicitou-me que realizasse as etiquetas para colocar nos respetivos DVDs para entregar aos clientes. Estas foram realizadas no *software Adobe Photoshop CC 2015* com um grafismo idêntico ao do menu, em que tinham de constar o nome do casal e a data do acontecimento (Fig. 12).



Figura 12 - Etiqueta bodas de ouro Albano e Teresa

O casamento da Elisabete e Albano tinha duas etiquetas diferentes visto que uma das etiquetas teria de conter apenas o nome do casal, a data e o acontecimento e a outra etiqueta tinha de conter, além desta informação, a palavra *master* que corresponde aos DVDs que contêm todas as filmagens realizadas sem cortes (Fig. 13).



Figura 13 - Etiqueta do casamento Elisabete e Albano

#### 2.5.4. O batizado do Israel

A 2play+ foi abordada por um cliente particular para realizar a edição de um batizado. Os vídeos recebidos pela empresa eram amadores, tendo sido responsável pela edição do batizado. Como nunca tinha realizado a edição de nenhum batizado, pedi ao responsável pela área de vídeo que me mostrasse projetos idênticos, realizados anteriormente, e solicitei algumas dicas para a realização do projeto. Fiquei a entender que a edição de um batizado é dividida em três fases. Numa primeira fase a parte da casa, numa segunda fase o batismo e numa terceira fase a festa.

Posto isto, iniciei a minha edição, começando por fazer a seleção dos vídeos a utilizar em casa fase. Seguidamente conjuguei os vídeos seleccionados com a música previamente

escolhida para o efeito. Utilizei ainda som ambiente em diversas alturas para salientar alguns momentos mais importantes do batizado.



Figura 14 - Edição do batizado do Israel sem correção de cores

Numa outra fase, fiz um tratamento de imagem porque me apercebi que existia uma grande divergência de cores nos vídeos, havendo situações em que o ambiente era muito escuro e casos em que existia demasiada luz em que a imagem ficava demasiado clara podendo, as imagens 14 e 15, demonstrar de forma mais concreta este tratamento.



Figura 15 - Edição do batizado do Israel com correção de cores

Terminada a edição do vídeo, procedi à colocação de uma simples moldura à volta do vídeo, método muito utilizado neste tipo de edição.

Finalizada toda a parte de edição, foi tempo de construir um grafismo no *software Adobe After Effects CC 2015*<sup>5</sup>, ferramenta mais apropriada para a construção de grafismos em movimento, contendo este grafismo o nome do bebé batizado e a data do batismo (Fig. 16).



Figura 16 - Grafismo batizado Israel

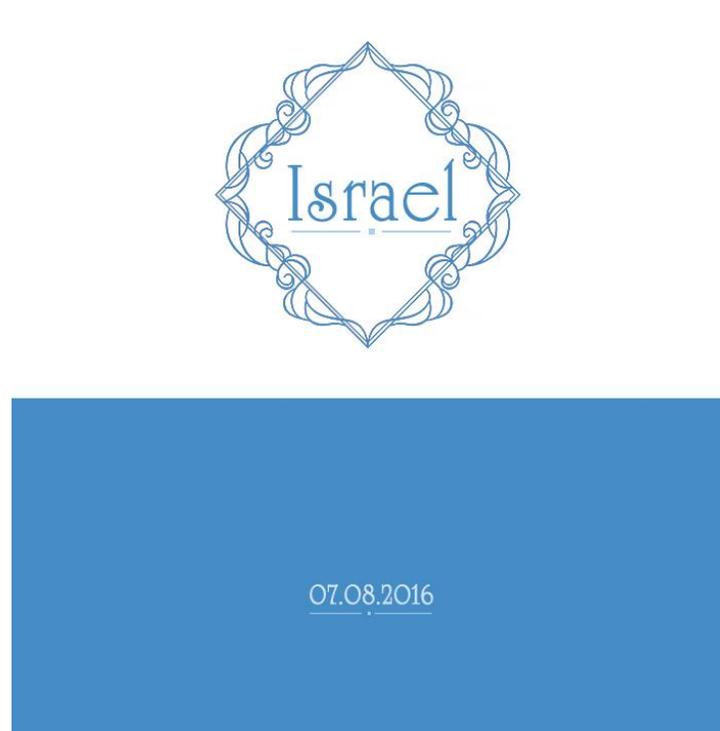
Ainda neste projeto procedi à realização da etiqueta que iria ser impressa no DVD a entregar ao cliente.

Esta etiqueta faz parte da área de design gráfico. Por isso, dirigi-me ao responsável pelo departamento de design da empresa com a finalidade de obter algumas dicas úteis de como realizar a etiqueta apropriada ao evento.

Depois de recolhida toda a informação necessária procedi à realização da etiqueta, em que utilizei os mesmos elementos que constavam no grafismo do vídeo, sendo estes o nome do bebé e a data do evento, utilizando duas cores, azul e branco, por serem as cores mais relacionadas com este tipo de eventos, tendo recorrido para tal ao *software Adobe Photoshop CC 2015* (Fig. 17).

---

<sup>5</sup>*Adobe After Effects CC 2015* oferece um conjunto de ferramentas 2D e 3D para editar animações, efeitos de *motion graphics* e efeitos visuais artísticos.



*Figura 17 - Etiqueta batizado Israel*

### **2.5.5. Feira de S. Mateus**

A feira de S. Mateus realiza-se todos os anos no centro da cidade de Viseu entre os meses de agosto e setembro. Este ano realizou-se entre as datas 5 de agosto a 11 de setembro.

A 2play+ tem estado representada nos últimos anos na feira de S. Mateus por ser a empresa que desenvolve toda a parte de comunicação da feira, bem como a criadora da FSM TV, um canal televisivo exclusivo da feira, que decorre no período da mesma. Além destas atividades, a empresa este ano esteve representada na feira com um outro projeto semelhante ao projeto do festival da amizade de Sernancelhe. Neste projeto existiam os óculos VR que davam a possibilidade aos utilizadores de conhecerem um pouco mais da cidade de Viseu e os pontos de interesse da mesma. Teve a atividade da bicicleta embora com um conceito ligeiramente diferente.



Nesta atividade o circuito mostrado no televisor era o espaço da feira de S. Mateus em que havia a possibilidade de competir com outra pessoa com o objetivo de chegar à reta final o mais rápido possível.

A minha tarefa nesta atividade consistia em fazer uma breve explicação sobre o funcionamento de cada atividade, esclarecendo eventuais dúvidas que surgissem por parte do utilizador.

#### **2.5.6. Gala do Comércio da Cidade de Viseu**

O projeto Gala do comércio foi o projeto mais complexo e demorado que realizei em todo o estágio. Este projeto tinha como principal objetivo desenvolver quatro pequenos filmes a simular um filme surdo/mudo em que o comércio local de Viseu recebia a presença de duas figuras acarinhadas pelos habitantes de Viseu, o Grão Vasco e o Bispo, duas figuras simbólicas da cidade, que tinham como principal função entrar nas lojas e explorar todos os produtos que nela existiam de uma maneira cómica. O objetivo desta atitude era fazer uma promoção às lojas do comércio local e mostrar os produtos que se podem encontrar em cada uma delas.

Numa outra fase do projeto o objetivo era promover, de forma mais séria e aprofundada, dois negócios existentes em Viseu, a cadeia de restaurante “Cacimbo”, e a drogaria mais antiga de Viseu intitulada “Materiais de construção de Viseu”.

Eu estive presente em duas fases deste projeto. Numa primeira fase no trabalho de campo, em que a função principal era ajudar a registar em vídeo toda a cena, utilizando as lentes mais adequadas para cada situação. Esta tarefa foi muito útil para mim, porque aprofundei os conhecimentos em métodos de captação de vídeo e em utilização de lentes. Foi de extrema importância ter acompanhado todo o registo de vídeo para ter a noção dos cenários que existiam para a posterior edição e, caso o cliente pedisse um plano específico, eu saberia qual era pelo fato de ter estado presente, o que facilitou muito a tarefa a seguir descrita.

A segunda fase do projeto consistiu na edição dos seis vídeos. Nos vídeos em que o objetivo era a simulação de um filme antigo, tive de ter em atenção vários pormenores como a cor do vídeo que neste caso foi muito trabalhada para poder atingir uma tonalidade específica,

utilizando para isso uma ferramenta muito específica do *software Adobe Premiere Pro CC 2015* sendo esta a *Tint*<sup>6</sup> (Fig. 18).

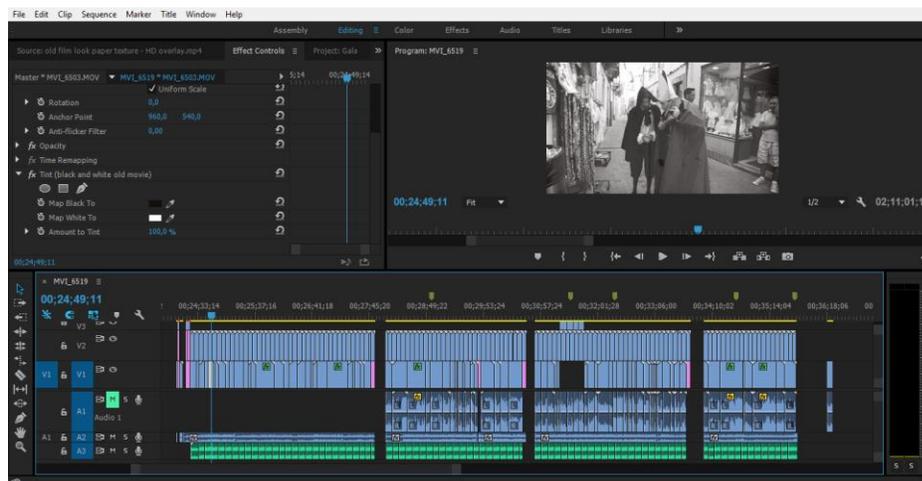


Figura 18 - Utilização da ferramenta *Tint* na edição do vídeo da gala do comércio

Para dar o aspeto de um filme antigo, a velocidade em que este foi reproduzido foi de extrema importância e neste caso optei por uma velocidade 400% maior que a normal na maior parte do vídeo, tendo o cuidado de reduzir em movimentos mais rápidos (Fig. 19).

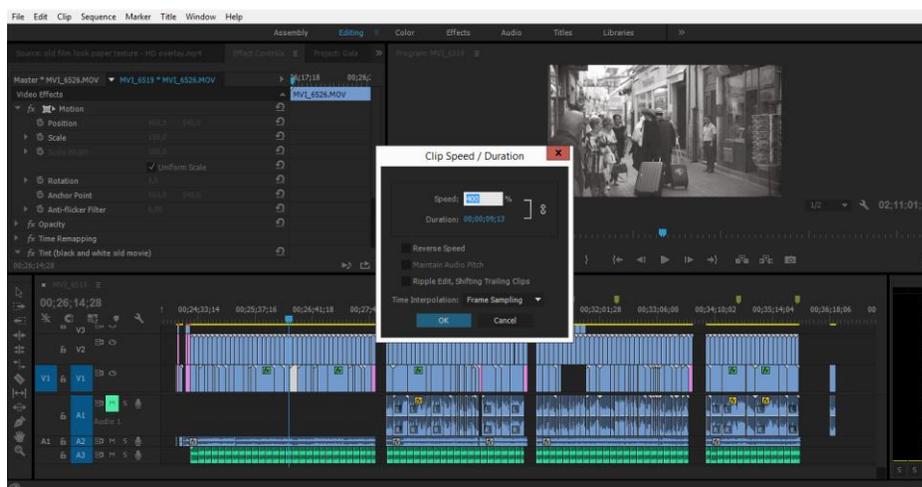


Figura 19 - Alteração da velocidade na edição do vídeo da gala do comércio

<sup>6</sup>*Tint* é uma ferramenta do *software Adobe Premiere Pro CC* que reduz as cores de um vídeo para apenas duas, podendo estas duas serem editadas ao gosto do utilizador.

Um outro ponto muito importante num projeto destes são as músicas a utilizar que receberam uma especial atenção da minha parte, visto que tinham de ser músicas a simular a época dos filmes surdo/mudo. Nesta parte tive também o cuidado de colocar o som do rolo das máquinas de filmar antigas para dar mais realismo ao vídeo. Depois de toda esta parte finalizada coloquei alguns filtros para proporcionar mais algum realismo (Fig. 20).

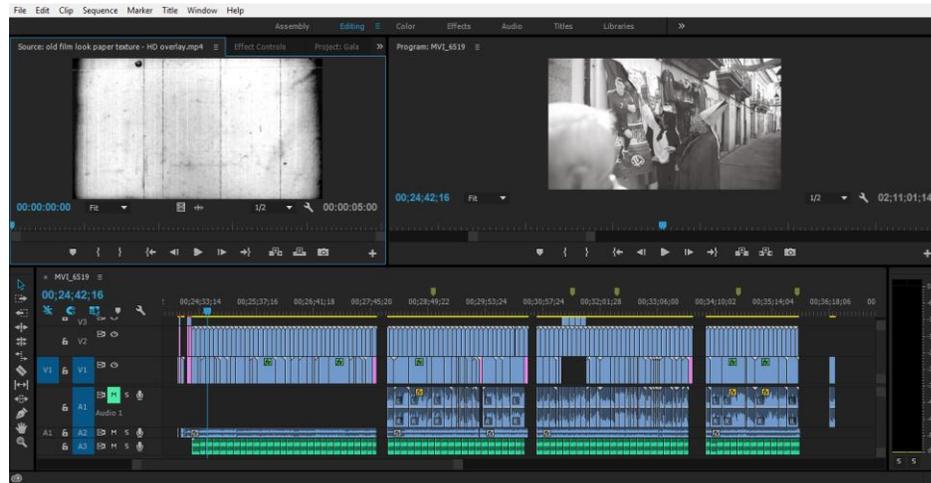


Figura 20 - Utilização de filtros na edição do vídeo da gala do comércio

A última fase da edição destes vídeos consistiu em colocar o grafismo, tendo para isso reunido com o cliente para que ele me aconselhasse nos tempos mais indicados para a colocação dos textos específicos relacionados com o evento. A escolha do tipo de letra foi baseada em filmes surdo/mudo tendo em atenção que a letra teria de ser de fácil e rápida leitura visto que estes projetos iriam passar em painéis com tempos estipulados (Fig. 21).

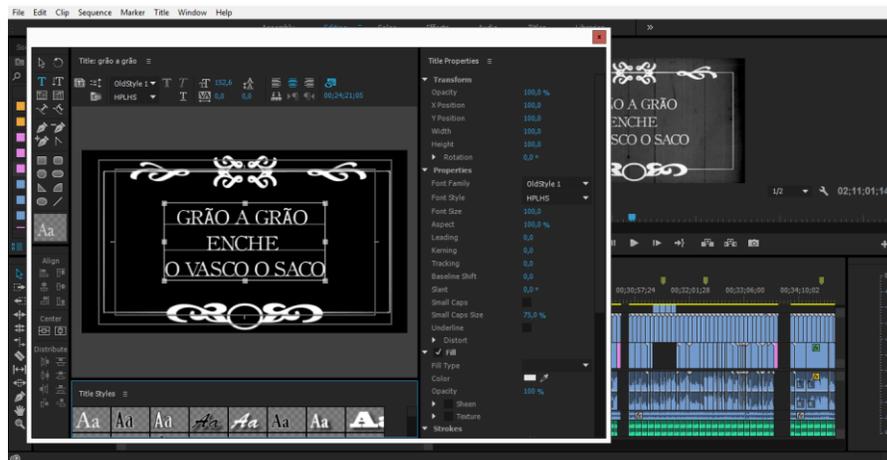


Figura 21 - Edição do grafismo no vídeo da gala do comércio

A edição dos dois outros vídeos mostrou-se mais fácil, no entanto tive de ter em atenção alguns pormenores, sendo o principal desafio o som, que recebeu uma especial atenção da minha parte, visto que tinha de conjugar a música ambiente com a voz off. Este processo foi conjugado com os vídeos, colocando a voz off nos momentos mais apropriados à cena.

### **2.5.7. Supertaça de Futebol 2016**

Em Viseu está situado o estádio municipal do Fontelo em que se realizam os jogos do clube de Viseu, bem como outros jogos de equipas do distrito.

A 2play+ foi abordada pela associação de futebol de Viseu no âmbito da realização de uma experiência que consistia na transmissão em direto de um jogo de futebol que se ia realizar para a supertaça de futebol entre as equipas Moimenta da Beira, atual campeão distrital da divisão de honra e o S.C. Penalva do Castelo, atual vencedor da taça sócios de mérito.

Esta *livestream*<sup>7</sup> era transmitida num *website* próprio para estes acontecimentos, tendo sido partilhada no Facebook da própria associação.

O supervisor, Márcio Cortez, encarregou-me de efetuar esta tarefa que consistia em registar todo o jogo, fazendo a transmissão ao mesmo tempo que este se realizava. Os conselhos dados pelo supervisor para a filmagem do jogo foram de planos abertos, na tentativa de filmar a maior parte das posições dos jogadores, mas sempre focado na área em que se encontrava a bola (Fig. 22).

---

<sup>7</sup>O conceito *livestream* é utilizado no mundo da internet para designar um vídeo transmitido no momento. É muito utilizado em redes sociais como o Facebook e o Youtube e em transmissões de vários tipos de programas e eventos desportivos.



*Figura 22 - Filmagem da livestream da final da taça*

Esta experiência foi muito enriquecedora para a minha formação por ter sido o meu primeiro contacto com a área do *livestream*, tendo ganho conhecimentos nesta área e experiência de campo com a transmissão de todo o jogo.

A Associação de Futebol de Viseu ficou muito satisfeita com o produto final, tendo recebido ótimas críticas e entrou em conversações com a empresa para projetos futuros neste mesmo ramo.

#### **2.5.8. O Infantário Vispolegar**

O infantário Vispolegar, situado em Viseu, organiza todos os anos um baile de finalistas com as crianças do infantário em que ocorrem teatros, danças, desfiles, entre outros.

A 2play+ tem como papel neste projeto toda a cobertura do evento que envolve o processo de filmagem, edição e criação dos DVDs.

O meu contributo para este projeto consistiu na realização da etiqueta e da capa para o DVD previamente editado pela empresa para posterior distribuição pelos pais das crianças que participaram no baile.

Estas duas atividades foram realizadas na ferramenta *Adobe Photoshop CC 2015*. A capa continha, na parte da frente, o nome do infantário e o ano letivo do baile, na parte de trás, a informação da empresa que realizou todo este processo e na lateral, novamente a informação da capa frontal (Fig. 23).



Figura 23 - Capa DVD Infantário Vispolegar

A etiqueta realizada continha o título do evento, o nome do infantário e o ano letivo correspondente, contendo um design idêntico ao realizado na capa para uma mais fácil associação e harmonia entre estes dois (Fig. 24).



*Figura 24 - Etiqueta Infantário Vispolegar*

### **2.5.9. O batizado do Diogo**

O batizado do Diogo foi um trabalho em que a 2play+ por responsável por registar e editar todo o batizado.

A minha principal tarefa neste projeto foi editar o batizado segundo determinados passos, dividindo o batizado em duas partes distintas. A primeira parte estava relacionada com a cerimónia, tendo de dar especial atenção a alguns procedimentos que nesta se passaram como a missa e a bênção do Diogo. Numa parte posterior fiz a edição da festa que deu seguimento à cerimónia em que, a principal mensagem a passar na edição da mesma, era um ambiente de festa passando imagens dos convidados, familiares, atividades para as crianças e o bolo de festejo.

Feita a escolha dos melhores vídeos a utilizar conjuguei-os com as músicas previamente escolhidas para cada ocasião, tendo sido estas completamente distintas. A música escolhida para a cerimónia foi uma música suave para transmitir harmonia, enquanto que a música escolhida para a festa foi uma música mais alegre e divertida visto que o ambiente se proporcionava a isso (Fig. 25).

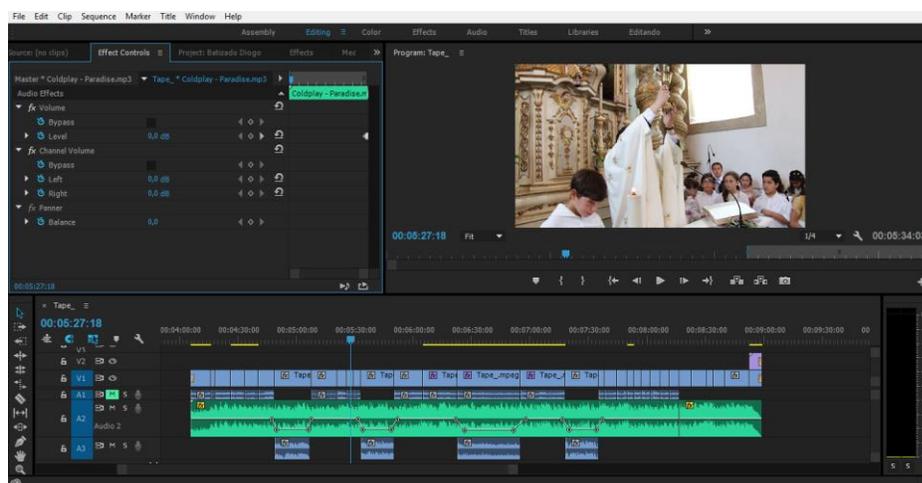


Figura 25 - Edição do batizado do Diogo

Concluída a edição de todo o vídeo foi tempo de ter em atenção a correção de cores, em que a tonalidade, o contraste, as *shadows amount*<sup>8</sup> e os *middle points*<sup>9</sup> receberam uma especial atenção da minha parte. Toda esta edição foi realizada no *software Adobe Premiere Pro CC 2015* (Fig. 26).

<sup>8</sup>*Shadows amount* é uma ferramenta do *Adobe Premiere CC Pro 2015* utilizada para ajustar a quantidade de intensidade de luz das sombras.

<sup>9</sup>*Middle points* é uma ferramenta utilizada para fazer numa correção de cores nos pontos mais centrais dos vídeos editados.

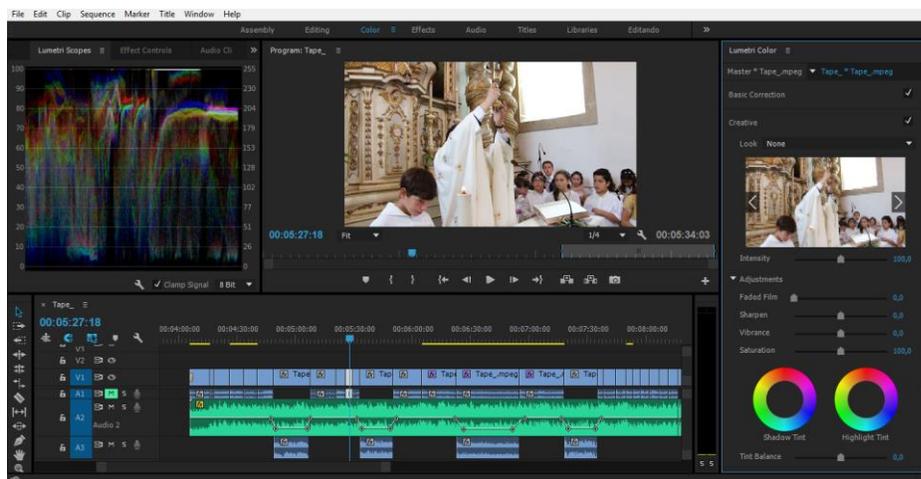


Figura 26 - Correção de cores do batizado do Diogo

Realizado este tratamento no vídeo procedi à colocação do grafismo, que teria de conter o nome do bebé batizado, tendo sido este realizado no *software Adobe After Effects CC 2015*. O grafismo consistia numa fita branca que, à medida que os segundos iam avançando, a fita ia aparecendo juntamente com o nome do bebé batizado, criando um efeito 3D. (Fig. 27).



Figura 27 - Grafismo utilizado no batizado do Diogo

Para concluir o projeto em questão o supervisor solicitou-me que construísse a etiqueta do batizado que contivesse o nome do batizado, para imprimir no DVD que seria entregue ao

cliente. Esta foi construída no *software Adobe Photoshop CC 2015* e o projeto foi gravado em DVD através do *software* própria para a ocasião, *Adobe Encore CS6*<sup>10</sup>.

#### 2.5.10. Aldeias vinhateiras da região do Douro

Este projeto consistia em realizar vários vídeos em 360° para posterior utilização em óculos VR que demonstravam alguns locais das aldeias vinhateiras da região do douro. Este projeto destinava-se a um cliente particular para ser mostrado numa feira de turismo e hotelaria em Milão. A minha tarefa neste projeto consistiu em filmar em 360° os pontos previamente estipulados. A 2play+ tinha duas formas de filmar um projeto destes, ou com a câmara *Samsung GEAR 360* ou um outro processo mais complexo que consiste na colocação de sete *GoPro*<sup>11</sup> numa esfera que juntas formam o vídeo 360°.

Para filmar o pretendido foram utilizados dois métodos, sendo o primeiro a colocação da câmara no sítio pretendido e iniciar a gravação sendo que, neste caso a câmara não se desloca, e um outro processo consistiu na colocação da câmara 360° no *drone* para dar a sensação de movimento e uma outra perspetiva do local (Fig. 28).

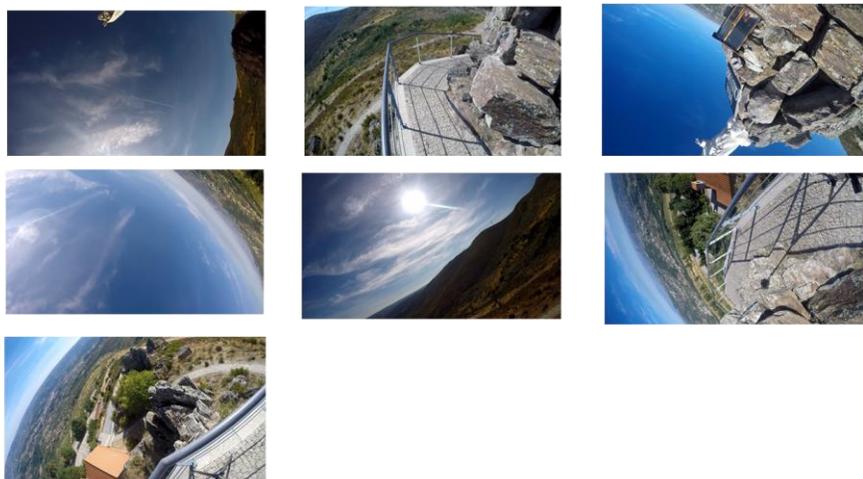


Figura 28 - Captação do vídeo em 360

<sup>10</sup>*Adobe Encore CS6* é um *software* dedicado à autoria de DVDs de alta qualidade, *blu-ray discs* e ficheiros interativos de *SWF*.

<sup>11</sup>*GoPro* é uma câmara de ação, isto é, uma câmara concebida para ser usada em desportos radicais tendo um design muito próprio e uma caixa protetora que ajuda a manter a sua durabilidade. Atualmente uma *GoPro* tem a capacidade de filmagem de 4k.

Este foi o projeto que exigiu mais do meu tempo visto que, levou duas semanas a ser concluído e por exigir a necessidade de me deslocar a determinados locais em dias e horas fora do horário laboral.

### 2.5.11. Mood Optic

A empresa foi abordada por uma ótica da cidade de Viseu, *Mood Optic*, com a finalidade de contruírem um *website* que tivesse os seguintes menus: “óculos”, “óculos de sol”, “lentes de contacto”, “sobre nós” e “ajuda”. Nos três primeiros campos o objetivo era demonstrar os produtos que a ótica possuía com o intuito dos utilizadores ficarem informados sobre esse assunto. Para isso a 2play+ tinha de colocar no *website* fotografias de cada produto, individualmente, com os respetivos preços e discriminação. Para tal foi necessário tirar fotografias a cada um dos produtos para posterior tratamento.

O meu contributo para este projeto consistiu no tratamento das fotografias tiradas às lentes de contacto e óculos de sol. Para esta tarefa utilizei o *software Adobe Photoshop CC 2015*, o qual contem todas as ferramentas necessárias para o tratamento das mesmas. Este tratamento consistiu numa primeira fase em retirar o fundo das imagens e em seguida trabalhar os pequenos detalhes e o contraste de cada imagem (Fig. 29).



Figura 29 - Tratamento de imagem das embalagens para a Mood Optic

Esta tarefa mostrou-se mais fácil nas lentes de contacto por serem objetos retangulares em que era mais fácil trabalhar os pequenos pormenores do que nos óculos de sol, que por serem redondos, se tornava mais difícil de contornar certas dificuldades. Para ultrapassar estes problemas recorri à ajuda do designer gráfico da empresa, Hugo Cabral, que me deu conselhos muito úteis que fizeram com que o trabalho final ficasse mais perfeito (Fig. 30).

Todas estas imagens deviam ser exportadas em PNG, para posterior utilização no *website*.



*Figura 30 - Tratamento das imagens dos óculos para a Mood Optic*

### **2.5.12. O casamento da Lina e do Luís**

Na reta final do estágio tive como tarefas principais a edição de vídeos de casamentos. O casamento da Lina e do Luís foi um casamento que não pertencia ao portefólio da 2play+, e tinha como único objetivo a edição completa para entrega ao cliente.

Antes de começar a edição, observei edições de outros casamentos editados na empresa para compreender o conceito da edição de um casamento e pedi conselhos às pessoas responsáveis por essas áreas. No final deste processo, fiquei a compreender que a edição de um casamento se divide em quatro partes distintas, cada uma com alturas de extrema importância que são obrigatórias estar presentes. A primeira parte está relacionada com a casa, em que o objetivo é mostrar em pormenor todos os acessórios e vestuário dos noivos, os convidados e família.



A segunda parte está relacionada com a missa, em que é de extrema importância mostrar os votos dos noivos, a bênção das alianças e a saída dos noivos sendo de extrema importância manter a ordem cronológica dos acontecimentos.

A terceira parte está relacionada com a festa, em que é obrigatório mostrar o ambiente de festa, os convidados, o copo de água, a sessão fotográfica e o corte do bolo. Por fim, construí um *teaser*<sup>12</sup> que serve de resumo de todo o casamento, com as melhores imagens de todo o casamento.

Depois de assimilados todo este processo, comecei a edição do casamento colocando todas as imagens captadas numa *timeline* do *software Adobe Premiere Pro CC 2015*, fazendo uma seleção posterior das melhores imagens a serem utilizadas.

Um processo muito importante na edição de um casamento é a escolha das músicas que devem ser adequadas ao acontecimento em questão. Na parte da casa, a música escolhida foi alegre e divertida relacionada com a união. Na parte da cerimónia, escolhi uma música mais discreta, simples e calma por ser um ambiente mais religioso e por ser o ponto mais sério do casamento. Na festa escolhi músicas mais descontraídas, movimentadas e divertidas por ser um ambiente mais descontraído e de diversão. No *teaser* acabei por utilizar uma música mais intensa por estar relacionada com os momentos mais marcantes de todo o casamento (Fig. 31).

---

<sup>12</sup>*Teaser* é uma palavra muito utilizada para designar um resumo de algo.

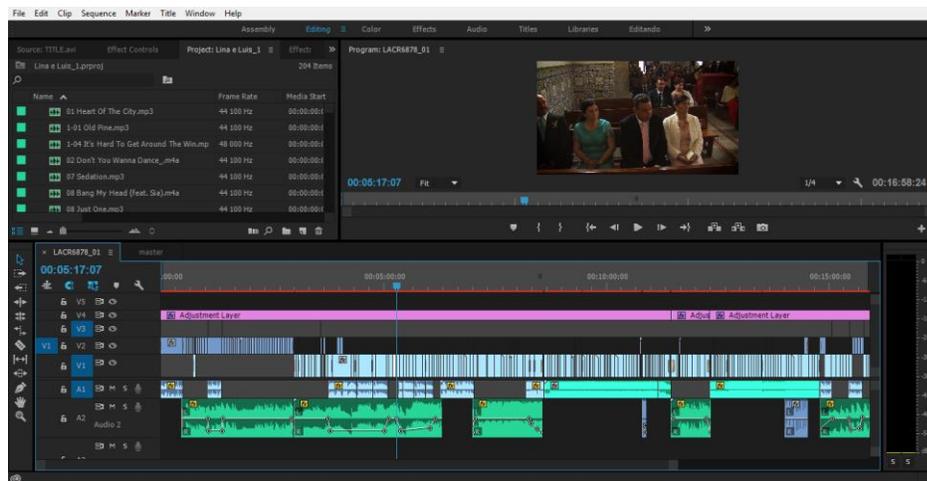


Figura 31 - Timeline casamento Lina e Luís

Ultrapassadas todas estas etapas foi altura de fazer um tratamento de cores, em que optei por colocar uma tonalidade mais castanha para transmitir o sentimento de calor visto ser um ambiente de felicidade e harmonia. Seguidamente, construí o grafismo com o nome e data do casal (Fig. 32). Este processo foi relativamente simples, uma vez que o grafismo já está pré-editado, sendo apenas necessário a alteração do nome e a data, processo este realizado no software Adobe After Effects CC 2015.



Figura 32 - Grafismo casamento Lina e Luís

Foi ainda solicitado a construção do menu, tendo sido realizado no *software Adobe Photoshop CC 2015*, no qual optei por colocar o nome do casal, a data do casamento, uma imagem relativa ao casal e o respetivo menu com o botão “Ver filme” (Fig. 33).

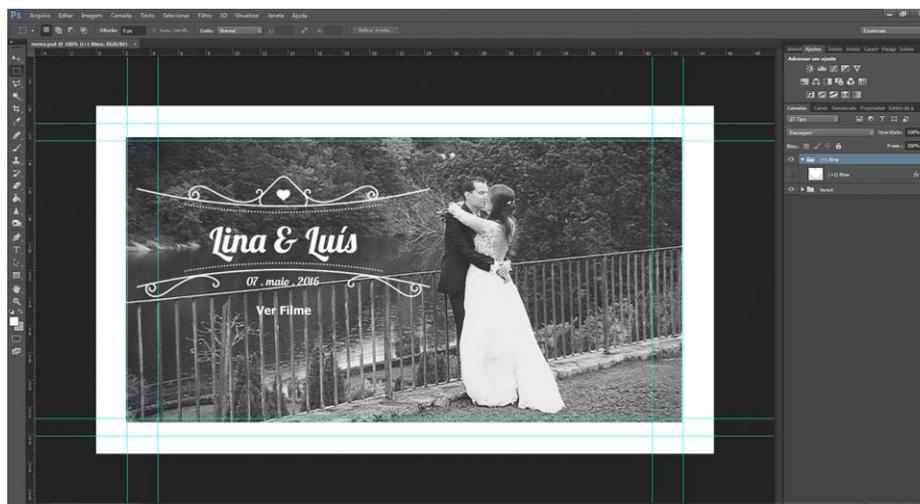


Figura 33

*casamento Lina e Luis*

- Menu

Para finalizar o casamento, procedi à construção da etiqueta para imprimir no DVD final, tendo sido esta baseada no grafismo do vídeo para existir uma maior coerência, harmonia e ligação entre todos os constituintes do casamento.

Posteriormente, foi-me solicitado que gravasse o vídeo final e as respetivas *masters* em DVDs e para isso utilizei um *software* adequado, o *Adobe Encore CC 2015*, em que é possível fazer a ligação dos botões dos menus às respetivas cenas e dividir por capítulos todo o vídeo.

### **2.5.13. O casamento da Mélanie e do André**

O casamento da Mélanie e do André foi todo registado pela 2play+, notando-se uma forma muito própria de registar e com um acrescento que complica todo o processo de edição pelo fato de existirem duas câmaras de vídeo, o que faz com que existam vários planos de uma cena.

Fiquei responsável por toda a edição do casamento para ser entregue ao cliente no final. Antes de começar a edição do mesmo, fui solicitar ajuda aos colaboradores experientes nesta área que me ensinaram truques que eles próprios adotaram para que os casamentos ficassem o mais originais possíveis.

Comecei a edição utilizando o método do casamento anterior, colocando todos os vídeos numa *timeline* e selecionando os que mais se adequavam à minha ideia. Todos os passos foram idênticos ao casamento anterior. Para uma edição mais diferenciada utilizei uns *burns*<sup>13</sup> em algumas transições e criei uma *adjustment layer* para trabalhar as cores e dar um aspeto ao vídeo mais personalizado (Fig. 34).

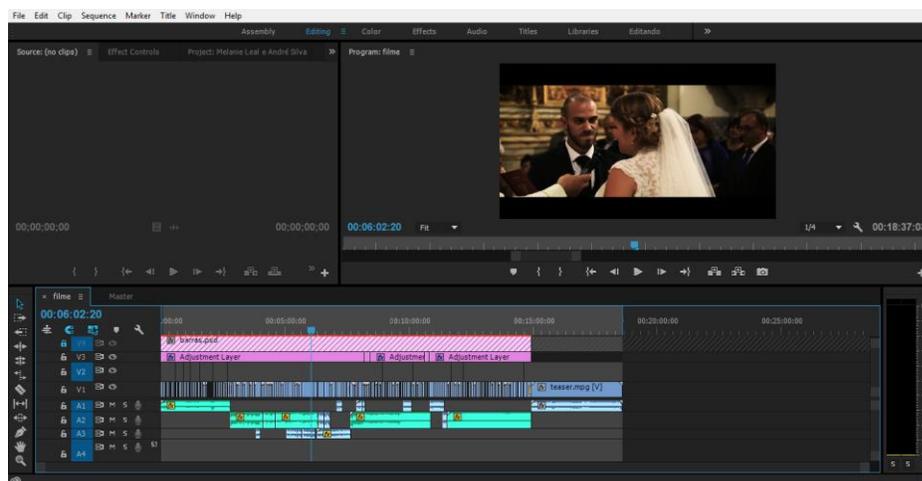


Figura 34 - Edição do casamento Mélanie e André

Utilizei também umas barras pretas horizontais para proporcionar uma visão mais cinematográfica ao casamento. As referidas barras foram construídas no *Adobe Photoshop CC 2015*. Esta técnica é muito utilizada pelos colaboradores da 2play+ com a finalidade de marcar a diferença na edição deste tipo de eventos (Fig. 35).

Tive também o cuidado de fazer a correção de cores em alguns vídeos individualmente com a finalidade de amenizar a diferença de vídeos captados pelas diferentes câmaras.

<sup>13</sup>*Burns* são vídeos de pequenos segundos que têm como principal objetivo fazer uma passagem mais discreta de um cenário para outro.

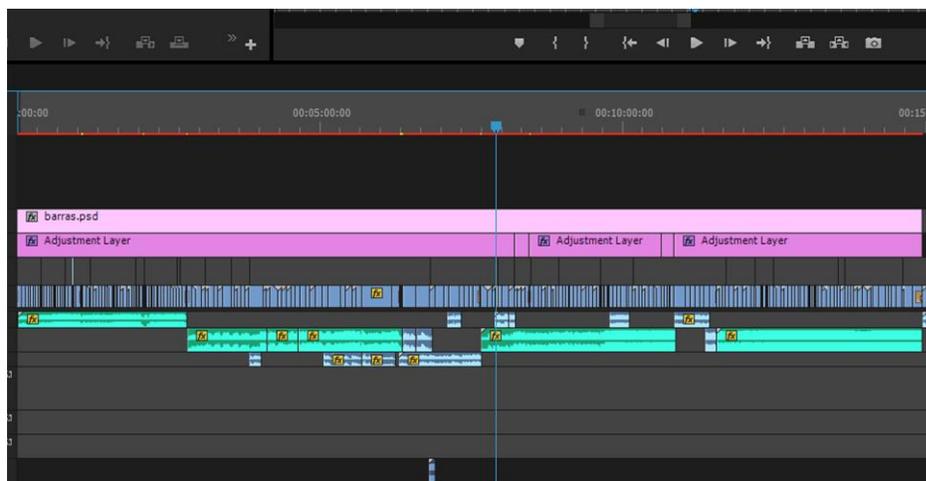


Figura 35 - Uso das barras e da adjustment layer na edição do casamento Mélanie e André

Também neste vídeo construí o grafismo no *software Adobe After Effects CC 2015*, tendo tido mais liberdade na construção do mesmo. Aqui optei por utilizar as iniciais do casal, baseando-me num elemento muito próprio e acarinhado pelo casal, uma caixa conjunta do casal com as iniciais de cada um, que aparece representado no vídeo editado (Fig.36).

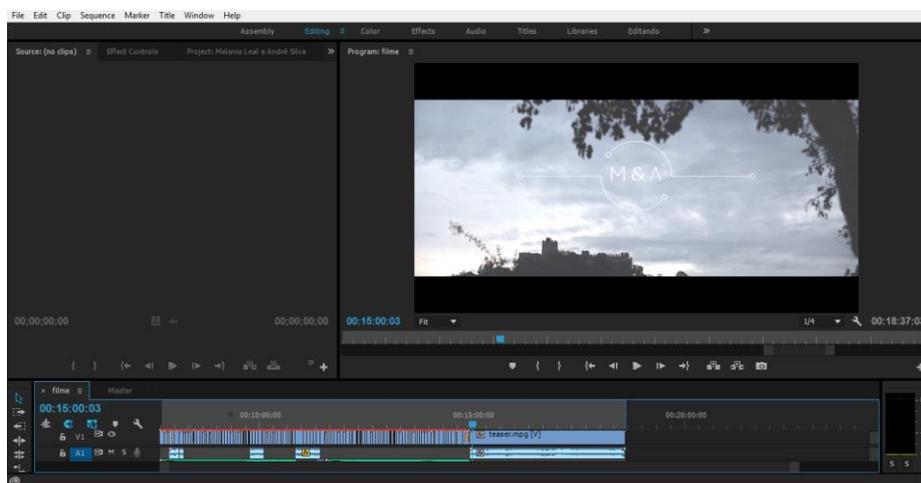


Figura 36 - Grafismo do casamento Mélanie e André

#### 2.5.14. Clube Desportivo de Tondela

A empresa 2play+ assumiu com o Clube Desportivo de Tondela um acordo em que a empresa ficaria responsável por toda a área da comunicação do Clube que inclui a realização e divulgação dos jogos das várias camadas, iniciados, juvenis, juniores e seniores, a



manutenção e alimentação da página de Facebook do clube, o registo de fotografias e vídeos dos jogos dos diferentes escalões, o resumo de todos os jogos dos seniores realizados em casa para posterior divulgação e a rubrica “Todos Auriverdes” em que o objetivo era promover o clube fazendo pequenas entrevistas aos adeptos do mesmo. Ao longo do estágio tive várias ligações com o clube, discriminando cada uma a seguir.

Uma das primeiras tarefas que realizei para o CD Tondela foi deslocar-me ao Clube com um colaborador da empresa para recolhermos as fotografias dos jogadores do escalão juvenil; da equipa técnica da equipa dos juniores e do treino dos respetivos jogadores, tendo sido esta captação realizada com uma máquina fotográfica Canon 60D que tem qualidade de vídeo 1080p HD. Além disso ainda recolhemos imagens dos treinos dos juvenis através de um *drone*.

Outra tarefa realizada para o CD Tondela consistiu na deslocação ao clube com mais três colaboradores para fazer a cobertura do jogo de apresentação do CDT. Fiquei responsável pela captação de um plano geral do jogo, em que o objetivo era captar a maior área de jogo possível para posterior avaliação de jogo por parte do clube. Ainda tive a oportunidade de observar a captação de imagens do ambiente do estádio, bem como dos jogadores através da utilização de um *drone*, de uma câmara *samsung Gear 360* e de um *osmo*, todas elas com qualidade de vídeo de 4k. No final do jogo dirigi-me à sala de imprensa para filmar os treinadores de ambas as equipas. Todo este processo foi registado com a câmara *Canon 60D* e o som captado com o microfone especializado para o efeito. Ainda dentro do trabalho de campo foi-me solicitado a deslocação à sede do Clube com mais uma colaboradora da empresa para tratar de toda a área de comunicação do jogo CD Tondela vs SL Benfica. A tarefa a realizar era bastante simples tendo apenas que separar e preparar todas as credenciais para que os órgãos de comunicação e todas as pessoas que tinham direito a ter uma credencial soubessem quais as zonas que podiam frequentar.

Foi-me solicitado que todas as segundas feiras fizessem uma seleção das melhores fotos recolhidas nos dias de jogos de cada escalão e as tratasse, caso necessário, para posterior colocação nas redes sociais. O tratamento destas imagens foi feito no *software* mais apropriado para o efeito o *Adobe Photoshop CC 2015*.

Outra tarefa que me foi solicitada foi a construção dos cartazes dos diferentes jogos para posterior impressão e divulgação pela zona de Tondela (Fig. 37).

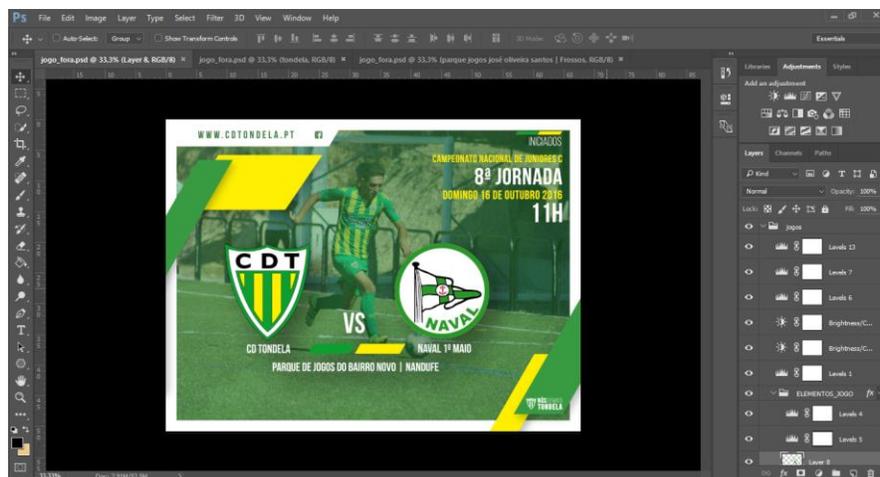


Figura 37 - Construção do cartaz para o CDT

Estes cartazes deviam conter informações específicas como as equipas que iam entrar em campo, o local no qual o jogo se ia realizar, a hora e data do acontecimento, a jornada e o escalão a que pertenciam. Para tornar o cartaz mais personalizado foi solicitado que colocasse uma imagem diferente, relacionada com a equipa cada vez que construía um cartaz novo.

Para realizar esta tarefa pedi ajuda ao designer gráfico, Hugo Cabral, que me deu conselhos de como tratar o cartaz e a utilização de alguns filtros para dar um aspeto mais trabalhado aos cartazes. Esta tarefa foi também realizada no *software Adobe Photoshop CC 2015*.

Relacionado com a área do vídeo realizei dois projetos envolvendo o clube consistindo, um deles, no resumo do jogo CD Tondela vs FC Porto e o outro na edição da rubrica do Clube “Todos Auriverdes” (Fig. 38).

No primeiro projeto, o objetivo era fazer um pequeno resumo do jogo em que mostrasse os melhores momentos, lances e eventuais golos da partida. Nesta tarefa optei por me basear em edições feitas anteriormente em que utilizei a velocidade como principal ferramenta criando assim uma edição mais rápida, mexida e divertida, própria do futebol. A música utilizada já era estipulada o que facilitou o trabalho visto que tive apenas de escolher as melhores filmagens e conjugá-las com a música. Feita a edição, inclui a introdução do clube que

também já estava estipulada. Esta foi uma das tarefas que mais gosto me deu realizar porque tive de conjugar uma série de complementos, tendo que ter muita perceção dos tempos e das velocidades a utilizar. Esta edição foi feita no *software Adobe Premiere Pro CC 2015*.

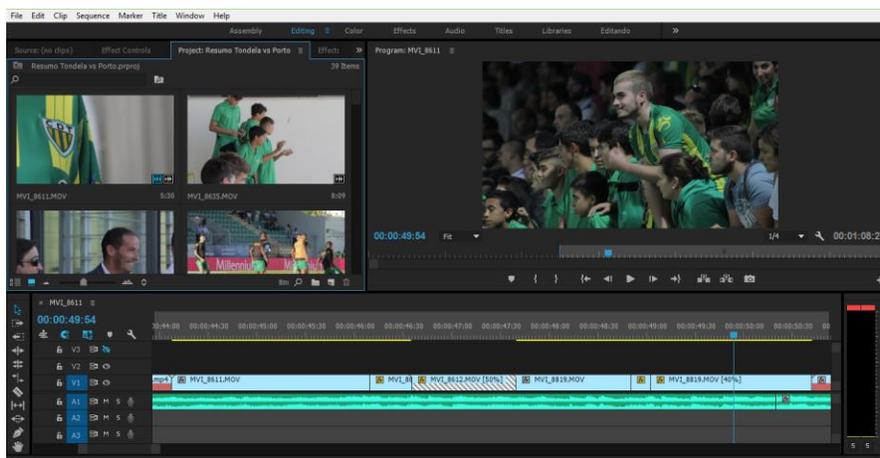


Figura 38 - Edição do resumo CD Tondela vs FC Porto

No segundo projeto o objetivo era editar a rubrica do clube “Todos Auriverdes” e para isso fiz uma seleção das melhores entrevistas e editei-as de maneira a que demonstrasse o interesse pelo clube. Para que a rubrica não se tornasse muito pesada intercalei as entrevistas com alguns vídeos do ambiente do estádio e do jogo que decorria na altura. Coloquei no início a introdução e no final das entrevistas a conclusão feita pela repórter em campo (Fig. 39).

Feita esta edição passei para a correção de cores visto existirem algumas imagens mais claras. Preocupe-me em trabalhar o contraste, a tonalidade e as *shadows amount*. Para finalizar coloquei a introdução estipulada pelo Clube. Toda esta edição foi feita no *software Adobe Premiere Pro CC 2015*.



Figura 39 - Edição da rubrica "Todos auriverdes"



## Reflexão Final

Convém referir que o meu ingresso no curso de Comunicação Multimédia foi resultado da primeira opção por ocasião da inscrição no ensino superior, pretendendo ingressar numa área que já constituía um gosto e um entusiasmo pessoal.

A escolha do Instituto Politécnico da Guarda deveu-se, não só à proximidade geográfica, mas também às referências bastante positivas que tinha obtido junto de ex-alunos que tinham concluído o seu curso, com sucesso.

As minhas expectativas eram bastante elevadas, mas devo reconhecer que ao longo destes três anos de licenciatura adquiri novos conhecimentos em áreas muito diversificadas, tendo ganho uma perceção diferente no que se refere à maneira como a área da comunicação e do multimédia funcionam.

O que mais me surpreendeu ao ir evoluindo no curso foi a quantidade de programas que existem para cada área, a maneira como estes funcionam e as diferentes formas que existem de realizar um projeto.

A forma como o curso se encontra estruturado, os conteúdos programáticos das unidades curriculares, a qualidade, o estímulo para a realização de trabalhos e projetos em coletivo e a qualidade e experiência do corpo docente, permitiram concluir o curso devidamente preparado para ingressar na vida ativa profissional, quer como trabalhador por conta de outrem, como para criar o meu próprio emprego.

No entanto, tenho a noção que o curso é também um sinalizador de caminhos pelo que terei necessidade de consolidar os meus conhecimentos, manter-me atualizado com novas técnicas e métodos em áreas como o *motion graphics*, área muito mais atual que algumas das unidades curriculares que ainda são lecionadas como o caso de animações em *Adobe Flash*.

Tenho a noção que os conhecimentos adquiridos ao longo dos três anos não são suficientes para dominar uma área, sendo agora da minha responsabilidade investir na área em que me sinto mais confortável e aprofundar conhecimentos técnico-científicos.



É lugar comum ouvir-se referir a necessidade de estreitar as relações entre a escola e o mundo empresarial, o que para mim, não passava de uma teoria, pois que nunca tinha tido a oportunidade de concluir uma licenciatura, e fazer uso dela de uma forma profissional.

A realização do estágio permitiu-me testemunhar, na prática, o quanto importante é a oportunidade de tomar contacto com o mundo empresarial ainda no decurso do período da formação académica.

O estágio foi um momento fulcral na minha licenciatura tendo sido uma experiência muito enriquecedora, pois constituiu o primeiro contacto com o mundo do trabalho nesta área, tendo conhecido pessoas muito talentosas, sempre prontas a ensinar e a ajudar fazendo com que a minha passagem pela empresa se tornasse ainda mais produtiva.

Os projetos que desenvolvi eram de um profissionalismo exímio que fez com que o nível de concentração fosse mais elevado para não haver falhas. Uma outra situação muito enriquecedora no estágio foi a oportunidade de poder reunir com os clientes para perceber a ideia que seria concretizada e qual a melhor forma de a realizar.

Foi estimulante perceber que os conhecimentos adquiridos durante os três anos do curso eram os adequados às técnicas praticadas na empresa acolhedora, o que tornou bastante e facilitou o processo de inclusão na equipa da 2play+, assim como a minha participação na realização dos projetos, havendo uma reciprocidade de interesses entre o estagiário e a empresa acolhedora.

Com este relatório concluo o processo de licenciatura, considerando-me apto para abraçar a atividade profissional, que anseio com grande entusiasmo e expectativa e que, estou certo, acontecerá muito em breve.



## Bibliografia

- Ambrose, G. e Harris, P. (2009). *Cor: Coleção Design Básico*. São Paulo: Techbooks.
- Cruz, T. (2004). *Manual de Organização II: Metodologia com Formulários*. Rio de Janeiro: E- papers.
- Fridsma, L. e Gyncild, B. (2015). *Adobe After Effects CC. Classroom in a Book*. Califórnia: Adobe press.
- González, P. (2010). *Teoría y práctica de la publicidade impresa*. Valencia: Campgráfico.
- Jago, M. (2015). *Adobe Premiere Pro CC. Classroom in a Book*. Califórnia: Adobe press.
- Lay, M. (1996). *Poder Das Cores No Equilíbrio Dos Ambientes*. São Paulo: Pensamento.
- Lindon, D. et al (2011). *Mercator XXI. Teoria e Prática do Marketing* (14ª edição). Alfragide: Publicações Dom Quixote.
- Oliveira, R. (2009). *Gestão Estratégica de Marcas Próprias* (2ª edição). Rio de Janeiro: Brasport.
- Pinho, J. (1996). *O poder das marcas* (3ª edição). São Paulo: Summus.
- Schidt, B. e Thompson, B. (2014). *GoPro: Professional Guide to Filmmaking [covers the HERO4 and all GoPro cameras]*. São francisco: Peachpit Press.
- Ribeiro, J. (2008). *Manual técnico do formato: "Comportamento organizacional"*. Lisboa: EduWeb.
- Vahl, A., et al. (2014). *Facebook Marketing All-in-One For Dummies* (3ª edição). New Jersey: John Wiley & Sons.



## **Outras fontes**

Comissão setorial para a educação e formação; grupo de trabalho para a gestão da qualidade no ensino superior (2014). *Análise SWOT do Ensino Superior Português: oportunidades, desafios e estratégias de qualidade*. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra.

Pertile, M. (2014). *Segredos para um bom Logótipo: O que você precisa saber antes de contratar um designer* (2ª edição).

Adobe creative team (2013). *Adobe Photoshop CC. Classroom in a Book*. Califórnia: Adobe press.

## **ANEXOS**

## **Anexo I**

### Plano de Estágio

### PLANO DE ESTÁGIO

Cursos de Especialização Tecnológica (CET)  
Cursos Técnicos Superiores Profissionais (CTeSP)  
Licenciaturas  
Mestrados

MODELO

GESP.004.03

Este documento é um complemento do formulário GESP.003 - Convenção de Estágio.

Escola:  ESECD       ESS       ESTG       ESTH

Tipologia do Estágio:

Curricular       Extracurricular       Outro: \_\_\_\_\_

Ao abrigo de protocolo ou especificidade formativa?  Sim. Qual? \_\_\_\_\_

#### 1. DADOS RELATIVOS AOS INTERVENIENTES NO ESTÁGIO

Estudante: Gabriel dos Santos Amorim N.º 5009055

Docente orientador: Guilherme Francisco Rosa Henrique

Supervisor: \_\_\_\_\_

#### 2. PLANO DE ESTÁGIO

- Assistente de camera  
Recolha de imagens de diversos eventos  
Edição de video  
Pos- Produção de video  
Sonorização de videos  
Criação de grafismos 2D para inserir em reportagens  
Acompanhamento em feiras onde a empresa se encontra representada.

#### 3. ASSINATURAS

O Estudante

\_\_\_\_\_

Data

O Docente Orientador

\_\_\_\_\_

Data

O Supervisor

\_\_\_\_\_

**TWORLAY Lda.**

*A. Garcia*

(assinatura e carimbo da Entidade)

(assinatura)

(assinatura)