



IPG Politécnico
|da|Guarda
Polytechnic
of Guarda

RELATÓRIO DE ESTÁGIO

Licenciatura em Comunicação Multimédia

Miguel Monteiro Rico

· novembro | 2019





Escola Superior de Educação Comunicação e Desporto

Instituto Politécnico da Guarda

RELATÓRIO DE ESTÁGIO

MIGUEL MONTEIRO RICO

RELATÓRIO PARA A OBTENÇÃO DO GRAU DE LICENCIADO EM

COMUNICAÇÃO MULTIMÉDIA

NOVEMBRO 2019

“For a writer, it’s a word. For a composer or a musician, it’s a note. For an editor or a filmmaker, it’s a frame.”

Quentin Tarantino

Ficha de Identificação

Discente: Miguel Monteiro Rico

Número da matrícula: 5008907

Escola de ensino: Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto

Instituição: Instituto Politécnico da Guarda

Curso: Comunicação Multimédia

Docente orientador: Professor Carlos Brigas

Entidade onde se realizou o estágio: GMK

Morada da entidade: Rua Calvet de Magalhães, 242, 1º -

2770 – 022 Paço de Arcos

Website da entidade: <https://gmk.pt>

E-mail da entidade: geral@gmk.pt

Telefone da entidade: +351 214 698 330

Supervisor do estágio: João Lopes

Grau Académico: Licenciado

Duração do estágio curricular: três meses

Início do estágio curricular: 25 de julho de 2019

Data de término do estágio curricular: 25 de outubro de 2019

Agradecimentos

Agradeço:

Ao Instituto Politécnico da Guarda que viabilizou, através do Gesp este estágio.

Ao professor Carlos Brigas, pelo incentivo e encorajamento enquanto docente da cadeira de Audiovisual e Multimédia e pela disponibilidade enquanto orientador.

Ao João Lopes, meu supervisor na GMK, pela disponibilidade e apoio ao longo de três meses de muito trabalho e dedicação.

Ao Miguel Miranda, pela disponibilidade, pela partilha de conhecimento técnico e por me ter ensinado o que é realmente necessário para se ser um profissional na edição de vídeo.

Ao Alexandre Monteiro, por me encorajar e ensinar a lidar com a pressão do direto.

À produtora Cristina Castelo Branco, por acreditar na minha capacidade de melhorar à medida que os projetos iam surgindo.

Ao CEO Manuel Agrellos, por todas as oportunidades e confiança depositada em mim.

À equipa da Hey Digital Ventures, pelo *boost* diário e inspiração criativa.

Aos meus amigos e colegas, por todos os bons momentos.

À minha família, por acreditarem e respeitarem todas as minhas aspirações e por me dotarem de curiosidade, vontade e sentido crítico.

A todos, o meu sincero obrigado.

Resumo

O presente relatório tem como objetivo dar a conhecer o trabalho realizado ao longo de três meses na empresa Golf Mark - Produções (GMK) sediada em Paço de Arcos.

Num primeiro capítulo realizar-se-á a contextualização do estágio relativamente ao espaço onde decorreu, à localização da empresa, à sua missão, clientes e respetivo portefólio.

O segundo capítulo descreve as diferentes atividades e trabalho produzido, ao longo do período em que o mesmo decorreu, partindo de um breve enquadramento da atividade propriamente dita. Estas tarefas foram desenvolvidas e levadas a efeito com trabalho de equipa ou, em alguns casos, de forma individual.

Por último, apresenta-se uma reflexão final, como conclusão, sobre o trabalho desenvolvido, aspetos positivos e menos positivos, dificuldades e constrangimentos sentidos ao longo deste período.

Palavras-chave: Edição vídeo; Pós-produção; Live Streaming

Abstract

The goal of this report is to make known the work accomplished for three months in the company Golf Mark - Produções (GMK) located in Paço de Arcos.

The first chapter refers to the contextualization of the internship regarding the space in which it occurs, the location of the company, its mission, clients and portfolio.

The second chapter describes the different activities and work produced, during the period in which it occurs, starting with a brief framework of the activity itself. These tasks were developed and carried out within a team, or, in some cases, individually.

At last, arises a final reflection, as a conclusion, about the work developed, positive as less positive aspects, difficulties e constraints felt in this period.

Keywords: Video editing; post-production; Live Streaming

Índice Geral

Ficha de Identificação.....	I
Agradecimentos.....	II
Resumo.....	III
Abstract.....	IV
Índice de Figuras.....	VII
Índice de Tabelas.....	IX
Lista de Acrónimos e Siglas.....	X
Glossário de Termos Técnicos.....	XII
Introdução.....	1
CAPÍTULO I – A EMPRESA	
1. GMK.....	3
1.1. Localização.....	3
1.2. Espaço.....	4
1.3. Estrutura organizacional.....	5
1.4. Missão e Clientes.....	5
1.5. Identidade Visual.....	8
1.5.1. Marca.....	8
1.5.2. Logótipo.....	9
1.6. Análise SWOT.....	11
CAPÍTULO II- O ESTÁGIO	
2. Plano de Trabalho.....	14
2.1. Cronograma.....	15
2.2. Enquadramento teórico.....	15
2.3. Atividades desenvolvidas.....	18
2.3.1. Edição e pós-produção.....	19
2.3.2. Captação de voz.....	19
2.3.3. Edição 360º, introdução ao <i>Stitching</i>	19
2.3.4. Live Streaming.....	20
2.4. Peças resumo Expresso.....	23
2.5. Promos Federação Portuguesa de Golfe.....	28

2.6.	Vídeos Institucionais: The Navigator Company – Visitas	34
2.7.	Vídeos Institucionais: The Navigator Company - Colónia de Férias.....	36
2.8.	O Fisco e os Cidadãos	38
2.9.	PHC- Dev Summit.....	40
2.9.1.	Momentos Expresso - Towards a Sustainable Tourism Industry (Challenges & Solutions).....	44
2.9.2.	Conferência Expresso: As Novas Fronteiras da Saúde.....	47
2.9.3.	V Congresso dos Contabilistas Certificados.....	48
2.9.4.	Prémios Deloitte, IRG Awards- Convento do Beato	49
2.9.5.	Prémios BPI “La Caixa” – CCB	51
3.	Versões Alargadas: Golf Report	52
	52
	Reflexão Final	53
ANEXOS		
APÊNDICES		

Índice de Figuras

Figura 1-Localização	3
Figura 2-Edifício Impresa.....	4
Figura 3-GMK ShowReel 2018.....	6
Figura 4-Clientes GMK.....	7
Figura 5-Identidade Visual GMK.....	9
Figura 6-Lista de caracteres do tipo de letra "Bebas Neue"	9
Figura 7-Lista de caracteres do tipo de letra Gnuolane	10
Figura 8-Tons da cor	10
Figura 9-Matizes da cor.....	10
Figura 10-Análise SWOT.....	11
Figura 11-Aplicação de um vídeo resumo no site do Expresso	24
Figura 12-Separação das entrevistas, organização de clipes por cores na timeline	25
Figura 13-Painel Lumetri Scopes na timeline	26
Figura 14-Oráculo para peça resumo da PLMJ, Expresso	26
Figura 15-Painel de legendagem no Premiere Pro	27
Figura 16-Legendagem num vídeo resumo	27
Figura 17-Definições de Exportação no programa Adobe Premiere Pro	28
Figura 18-Frame da promo Taça Federação Portuguesa de Golfe BPI.....	29
Figura 19-Grafismo inicial, 6º Torneio Drive Tour	30
Figura 20-Grafismo Final, Patrocinador Oficial.....	30
Figura 21-Aplicação do efeito de desfoque.....	31
Figura 22-Frames da Promo da Taça da FPG; Exemplo de um Match Cut	31
Figura 23-Técnica de speedramping na timeline.....	32
Figura 24-Suavizar a transição através de Bezier Handles.....	32
Figura 25-Frames da Promo da Taça da FPG; Exemplo de um multicâmera	33
Figura 26-Projeto (Taça FPG) em progresso de criação	33
Figura 27-Aplicação da Promo no Facebook da FPG	34
Figura 28-Cartão de identificação, The Navigator Company	35
Figura 29-Oráculos The Navigator Company	35
Figura 30-Frames dos vídeos Visitas às fábricas e florestas, The Navigator Company	36
Figura 31-Frames dos vídeos: Colónia de Férias, The Navigator Company	36

Figura 32-Elaboração de uma seleção por máscara.....	37
Figura 33- Efeito de máscara, aplicado num dos vídeos da Colónia de Férias	38
Figura 34-Plano conjunto	39
Figura 35-Plano médio do entrevistado.....	39
Figura 36-Ficha Técnica do programa.....	40
Figura 37-Sistema PIP	41
Figura 38-Painel Program Monitor; PHC DevSummit	42
Figura 39-Painel Lumetri Color 2;	42
Figura 40-Timeline do projeto PHC Dev Summit	42
Figura 41--Elaboração de uma animação para os vídeos da PHC-Dev Summit no programa After Effects	43
Figura 42-Timeline do projeto PHC Dev Summit em pormenor	43
Figura 43-Switch tp link 8 portas	20
Figura 44-Porta LAN e entrada do transformador da mesa JVC PTZ (RM-LP100)	21
Figura 45-Familiarização com o equipamento Streaming.....	21
Figura 46-Organização do equipamento Streaming	22
Figura 47-Câmeras robóticas JVC em tripé	22
Figura 48-Câmera Blackmagic Microcinema em tripé e Monitor	23
Figura 49-Cartão Momentos Expresso ISQ.....	44
Figura 50-Plano geral do painel de Oradores ISQ.....	46
Figura 51--Plano médio, oradora ISQ	46
Figura 52-Cartão Expresso: Novas Fronteiras da Saúde	47
Figura 53-Plano geral do painel de oradores; Expresso:Novas Fronteiras.....	48
Figura 54-Frame do Genérico (cartão) de apresentação da cerimónia	49
Figura 55-Momentos da cerimónia IRG Awards	50
Figura 56-Transmissão do Expresso da Meia Noite no Facebook da SIC Notícias.....	50
Figura 57-Cartão Prémios BPI Solidário; Transmissão no Facebook BPI Solidariedade	51
Figura 58-Versão Alargada, Youtube da empresa.....	52
Figura 59-Lista das Versões Alargadas no canal da GMK	52

Índice de Tabelas

Tabela 1-Agenda do Streaming	15
------------------------------------	----

Lista de Acrónimos e Siglas

APAT- Associação dos Transitários de Portugal

BBC- British Broadcasting Corporation

BPI- Banco Português de Investimento

CCB- Centro Cultural de Belém

CEO- Chief Executive Officer

CFO- Chief Financial Officer

CTT- Correios, Telégrafos e Telefones

DVD- Digital Versatil Disk

FPG- Federação Portuguesa de Golfe

GMK – Golf Mark

GESP – Gabinete de Estágios e Saídas Profissionais

IPG - Instituto Politécnico da Guarda

IRG- Investor Relations & Governance

ISQ - Instituto de Soldadura e Qualidade

RTP- Rádio e Televisão Portuguesa

SIC- Sociedade Independente de Comunicação

TVI- Televisão Independente

Glossário de Termos Técnicos

Adobe After Effects- Software de pós-produção de vídeo, utilizado majoritariamente para a produção de gráficos em movimento e efeitos visuais.

Adobe Premiere Pro- Programa de edição e pós-produção de vídeo profissional.

Bluriness- Nível de desfoque.

Briefing – Orientações

B roll – Filmagem suplementar para intercalar com outras filmagens

Ceo – Chief executive officer

Footage- Filmagens

HDMI- High-Definition Multimedia Interface

Highlights – Melhores momentos que devem ser destacados

Joystick – Manípulo de controlo

LAN- Rede de área local

Mosca – Marca gráfica identificativa do canal ou entidade coletiva

Open Source- De licenciamento livre

Oráculo – Informação escrita colocada sobre a peça, com identificação do entrevistado ou do piloto que conduz a entrevista.

Output Settings – Opções de exportação

Pool -Associação de representantes de vários tipos de media para cobertura de evento ou entrevista coletiva

Presets – Predefinição de uma opção num determinado dispositivo.

Reel – Portefólio

Régie – Cabine ou local para controlo técnico de uma emissão de televisão, rádio ou espetáculo.

Rig – Estrutura de suporte ou manuseamento de câmara.

SDI- Serial Digital Interface.

Setups – Montagem de equipamento.

Splitter – Dispositivo que serve para a divisão de um determinado sinal ótico.

Streaming – Conteúdo enviado em formato comprimido pela internet e visualizado em tempo real.

Swot – strengths, weaknesses, opportunities, threats.

Keyframe – Pontos de início e término de qualquer transição suave entre imagens ou áudio.

Template- Modelo pré-feito.

Timeline – É a linha de tempo, onde são colocados todos os ficheiros de imagem e áudio de modo a formar um vídeo com um determinado tempo.

Wirecast – Software de produção para streamig.

XLR- Conectores utilizados para ligações áudio (microfones e mesas de som).

Introdução

O presente relatório foi produzido na sequência da realização de um estágio curricular na empresa Golf Mark – Produções (GMK). O estágio, previsto no currículo do terceiro ano do curso de Comunicação Multimédia do Instituto Politécnico da Guarda (IPG), decorreu entre 25 de julho e 25 de outubro e teve a supervisão de João Lopes, editor de vídeo da empresa. Com este relatório pretende-se dar a conhecer a experiência adquirida e o trabalho desenvolvido neste período.

No decurso da licenciatura, e com frequência das diferentes unidades curriculares do plano de estudos, o gosto pela área do audiovisual consolidou-se. A possibilidade de realizar estágio nesta área - viabilizado pelo Gabinete de Estágios e Saídas Profissionais (GESP) através de protocolo com a GMK Produções - constituiu um marco importante neste percurso. A vontade de adquirir experiência e aprofundar conhecimentos na área da produção e pós-produção esteve na base da opção de realizar estágio nesta empresa em particular. A partir da listagem das empresas com protocolo com o IPG, cedida pelo GESP no início do processo de admissão ao estágio curricular, pesquisei o respetivo portefólio, missão e clientes com o objetivo de verificar qual delas se adequava às minhas expectativas e necessidades. A GMK enquadrava-se nesses critérios.

Para além das competências básicas essenciais a adquirir em estágio (Anexo 1), como cumprir horários e orientações superiores, trabalhar em equipa, cumprir determinações estipuladas pelos clientes, gerir *timings*, este período constitui-se como o primeiro contato com o mercado de trabalho, sendo por isso muito importante no percurso académico.

Relativamente à estrutura adotada para a apresentação deste trabalho, a mesma está de acordo com as orientações e regras estabelecidas pelo IPG para a realização deste tipo de relatórios.

No primeiro capítulo realizar-se-á uma análise de todos os aspetos relacionados com a empresa (físicos e organizacionais). No segundo capítulo abordar-se-á os aspetos relacionados com o estágio propriamente dito. No término deste trabalho apresentar-se-á uma reflexão sobre o mesmo, seguido da bibliografia e anexos.

Capítulo I

A EMPRESA

1. GMK

1.1. Localização

A GMK está localizada na Rua Calvet de Magalhães, em Paço de Arcos (figura 1), e funciona num dos pisos do edifício do Grupo Impresa.

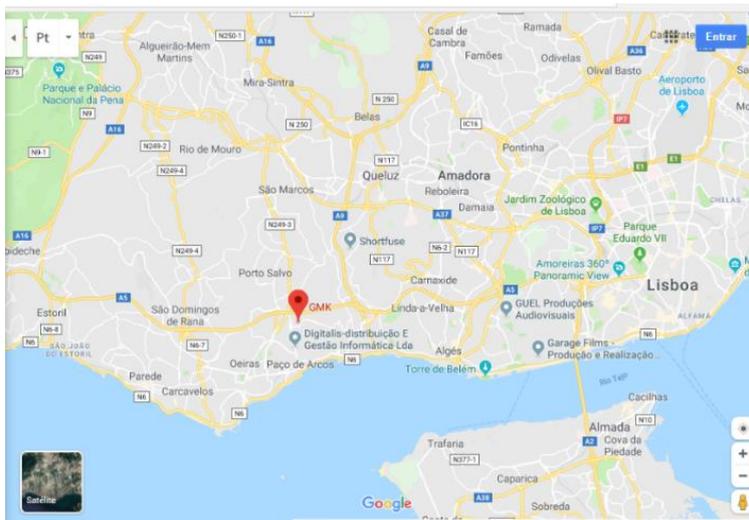


Figura 1-Localização

Fonte: <https://www.google.pt/maps/place/GMK>

A empresa está situada na zona norte da vila e dista cerca de 10km da capital, Lisboa. Esta localidade pertence ao concelho de Oeiras e faz fronteira, a norte, com Sintra e a Amadora, a este com Lisboa e a Oeste com Cascais.

A sua localização relativamente a Lisboa tornou-a especialmente atrativa para a hotelaria e comércio. Segundo os Censos de 2011, a vila de Paço de Arcos conta com 15315 habitantes.

De acordo com pesquisas feitas com base em artigos da Wikipedia e do site da Câmara Municipal de Oeiras, até ao século XIX, Paço de Arcos para além das suas pedreiras (entretanto desativadas) era conhecida como uma importante zona balnear que atraía a média e alta burguesia da capital. Nos finais do século XIX, a construção da linha de caminho de ferro Lisboa- Cascais, e Estação Ferroviária de Paço de Arcos, constituiu-se como um importante marco na sua modernidade.

A partir da década de 80 do século XX, Oeiras investe no desenvolvimento das atividades terciárias ligadas à Ciência e Investigação e às Tecnologias de Informação e Comunicação e Paço de Arcos reverte a tendência de se apresentar como vila dormitório, pois nela se desenvolvem atividades económicas e sociais suficientemente atrativas para a fixação da população. Paço de Arcos apresenta-se atualmente como uma vila multifacetada onde as vertentes empresariais e económicas se encontram bem definidas. O *Office Park* Quinta da Fonte integra a HP, a sede da NetJets Europe, Procter & Gamble, Merck Sharp & Dohme e a sede do Grupo Impresa - o canal SIC, o semanário Expresso e as revistas Caras, Visão, etc.

1.2. Espaço

Como já foi referido, a GMK produções funciona no 1º piso do edifício Impresa (figura 2), num espaço partilhado com a empresa *Hey Digital Ventures*.

A GMK possui uma sucursal na cidade do Porto e tem como associada a empresa GEMA com intuito de existir uma complementaridade ao nível de trabalhos e de técnicos.



Figura 2-Edifício Impresa

Fonte: <https://www.google.pt/maps/place/GMK>

1.3. Estrutura organizacional

Esta empresa de produção tem 15 anos de existência (fundada em 2002) e possui uma vasta experiência no mercado nacional e internacional.

A GMK reúne uma vasta equipa de profissionais inclusive jornalistas especializados em diversas temáticas. Para a concretização de trabalhos nas diversas áreas de atuação, a empresa conta com outros profissionais na área: operadores de câmara, editores séniores, jornalistas, profissionais de marketing e comunicação.

O CEO da empresa, Manuel Agrelos, desempenha a função de diretor técnico. A produtora Cristina Castelo Branco supervisiona, revê projetos, faz a articulação entre o cliente e a equipa técnica e gere as equipas para cada projeto, entre muitas outros assuntos. Os editores João Lopes e Miguel Miranda fazem parte do quadro da empresa, editores seniores, e foi diretamente com eles que trabalhei ao longo destes meses.

1.4. Missão e Clientes

Peter Drucker (cit. por Anastácio,2014, p.13) entende que “a missão é a essência, o desígnio da organização e que esta não se define pelo seu nome, estatuto ou produto que faz, define-se pela sua missão. Somente uma definição clara da missão é a razão de existir da organização e torna possíveis, claros e realistas os objetivos da mesma”, assim sendo, e de acordo com este autor, a missão de uma empresa é exatamente aquilo que ela faz e a razão da sua existência.

A GMK produz e desenvolve conteúdos para os mais variados sectores de atividade: televisão, lançamentos de produto, institucional, conferências etc.

O seu portefólio abrange vários programas de televisão bem como todo o tipo de trabalho de vídeo corporativo.

A empresa produz para diversas plataformas e eventos, mas possui competências específicas na área do desporto e do lazer.



Figura 3-GMK ShowReel 2018

Fonte: Captura de ecrã

A GMK desenvolve trabalho em diversas áreas, tais como:

- Produção de vídeos específicos para visualização *online* para as diversas Redes Sociais;
- Elaboração de conteúdos para plataformas de conteúdo audiovisual, digital, editorial, livre ou produzido; *Live Streaming 360°*;
- Fornece serviços de *Streaming* ou *Streaming Live* (para internet, mono ou multi-câmara).

Apresenta ainda no seu portefólio a produção de conteúdos inovadores (realidade virtual, *drone*, vídeos 360°, *motion graphics*, *visual storytelling*).

A empresa faz a gestão de diversas redes sociais (com especialização em sectores como o desporto e turismo). A GMK trabalha com diversos canais temáticos, e corporativos como a SIC Notícias, RTP 2, TAP, SPORTV; RTP Informação e Shoppings.

Os programas Golf Report; Boa Cama Boa Mesa; Volta ao Mundo, são exemplos de programas produzidos para os canais supracitados.

O Golf Report, programa semanal dedicado ao Golf e produzido para a SIC notícias, com apresentação semanal, realiza a cobertura de diversos torneios, nacionais e internacionais, nesta modalidade.

O programa semanal Boa Cama Boa Mesa produzido para a SIC Notícias, dá a conhecer uma região de Portugal, a sua paisagem, gastronomia, alojamento e atividades de lazer.

Para a RTP 2 produz o programa semanal Volta ao Mundo, onde apresenta (em sintonia com a edição em papel/revista) diversos destinos de viagem.

Para Lindon. *et al* (2014), a escolha é difícil face ao excesso de oferta dos produtos e dos serviços, pelo que as marcas (aspeto que será abordado neste relatório mais adiante) se revestem de especial importância para os diferenciar, pois a concorrência está em todo o lado e é cada vez mais forte. Os clientes estão cada vez mais exigentes e os segmentos de mercado mais diversificados. Entende-se que “o «mercado» é o conjunto dos públicos susceptíveis de exercer influência sobre as vendas de um produto, ou de forma mais ampla, sobre as actividades de uma organização.” (Lindon *et al*, 2004, p.54)

A Hertz, Mercedes- Benz, KIA, Super Bock, Gema, CTT, Caixa Geral de Depósitos, Unilever, Peugeot, Repsol, Expresso e Solverde são apenas algumas das marcas para as quais a GMK já produziu algum tipo de conteúdo.



Figura 4-Clientes GMK

Fonte: Elaboração própria

1.5. Identidade Visual

Desde os primórdios que a necessidade de comunicar nasceu a partir de questões universais como o “Quem sou eu...Indivíduos, comunidades e organizações expressam a individualidade por meio sua identidade” (Wheeler, 2006, p.10). Assim, e para este autor, a humanidade serviu-se dos símbolos para expressar a sua individualidade competindo pelo seu reconhecimento. Para González (2006), a identidade corporativa é a definição do que a empresa representa, deseja ser e como quer ser percebida

1.5.1. Marca

“A marca designa-se sob um conjunto (que deve ser coerente) de signos, formas, cores e mesmo sons, em alguns casos” (Lindon *et al*, 2004, p.176).

A marca é “... o nome que se atribui a um determinado produto ou serviço, de forma a facilitar a sua identificação por parte do target, seu reconhecimento e memorização. É um elemento de identificação e diferenciação do produto, por parte do target (Monteiro 2004, p.30).

“É através da marca que uma organização estabelece ligações emocionais com os seus consumidores, permitindo a criação de relações duradouras” (Wheeler, 2013, p. 2). Para esta autora, o sucesso da marca é determinado pela percepção que dela se faz mesmo que originalmente não tenha sido concebida para determinado efeito.

Na obra Mercator, Teoria y Prática do Marketing (Lindon *et al*, 2004), os autores fazem uma análise da palavra “marca” relativamente à origem e nas diversas línguas. A vocábulo inglês “brand” é provavelmente um dos termos mais utilizados atualmente; a palavra “branding” refere-se ao processo que coloca em prática os ideias que definem a identidade de uma marca.

1.5.2. Logótipo

Para González (2006), o logótipo reúne características próprias como o tipo de letra, tamanho, cor ou forma. “A tipografia é parte essencial em um programa de identidade eficaz” (Wheeler, 2013, p. 122).



Figura 5-Identidade Visual GMK

Fonte: www.gmk.pt

A identidade visual da GMK (figura 6) não possui um símbolo. Ao invés, a marca aposta num lettering forte, direto e minimalista.

A *font* que destaca a sigla da empresa é a Bebas Neue Regular (figura 7), de categoria *sans serif* é um tipo de letra conhecido pela sua fácil legibilidade e *kerning* ajustável. Insere-se na categoria “grotesco moderno” ou “Condensed”. É uma *font* gratuita e foi criada pelo arquiteto e designer gráfico Ryoichi Tsunekawa, em 2005. Em 2018 tornou-se *open source* pela forte presença nos mais variados projetos e uso diversificado.



Figura 6-Lista de caracteres do tipo de letra "Bebas Neue"

Fonte: <https://www.dafont.com/pt/bebas.font>

O tipo de letra de “produções” é a Gnuolane (figura 8), criada pelo designer Ray Larabie, uma *font* sem serifas e também reconhecida pela sua fácil leitura e manipulação.

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789!@#

Figura 7-Lista de caracteres do tipo de letra Gnuolane

Fonte: http://www.fontriver.com/font/gnuolane_free/

A cor laranja significa “energia, atividade, ambição”, (Monteiro, 2004, p 79), e não tem associações negativas.

“Orange is used to create a sense of immediacy and sponteneity... Orange has the positive attibutes of heat, energy, youth and happiness” (Adams & Helfand, 2017, p. 51).

HEX: #e94e1b

RGB: 233, 89, 27

CMYK: 0%, 62%, 88%, 9%

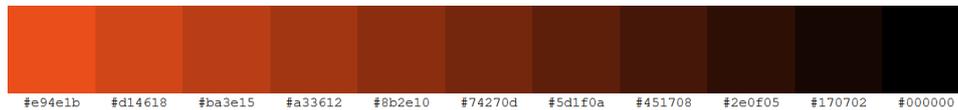


Figura 8-Tons da cor

Fonte: <https://www.color-hex.com/color/e94e1b>

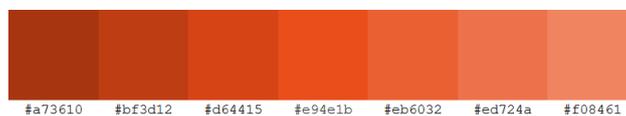


Figura 9-Matizes da cor

Fonte: Matizes da cor

1.6. Análise SWOT

Segundo Monteiro (2004), a análise SWOT, para muitas organizações, constitui-se como a primeira etapa na conceção de um plano de marketing. Este acrónimo, de origem inglesa (Strengths, Weaknesses, Opportunities And Threats), traduz os pontos que devem ser avaliados/observados numa empresa ou produto. Ainda segundo o mesmo autor, os primeiros estão relacionados com fatores internos, e por isso podem ser modificados ou alterados, e os últimos dependem de fatores externos e por isso menos possíveis de serem sujeitos a alteração.

A figura 5 apresenta a análise SWOT da empresa GMK.



Figura 10-Análise SWOT

Fonte: Elaboração própria

A GMK apresenta uma localização muito interessante (tal como foi referido no ponto 1.1) e uma carteira de clientes igualmente importante. O facto de estar sediada no edifício da Impresa permite uma articulação mais direta com clientes como a SIC ou o Expresso. A

GMK apresenta ainda conteúdos, como o Golf Report, para determinados nichos, garantindo assim um sector que não tem muitas plataformas de difusão. O som binaural, o *livestreaming* e o 360° são conteúdos inovadores trabalhados nesta empresa e que se constituem como uma mais valia na oferta de serviços. Contudo, e apesar destes pontos fortes, a quantidade de trabalho e projetos que a empresa desenvolve em simultâneo requereria mais recursos humanos e profissionais. A empresa trabalha com *freelancers*, sempre que é necessário, mas é com frequência que faltam recursos.

A quantidade de empresas deste ramo que tem surgido nos últimos anos representa uma ameaça. A concorrência, sob determinados pontos de vista, é muito positiva para a transformação e evolução do setor, mas pode ter repercussões ao nível do número de clientes. A acrescer a este fator, o custo dos equipamentos também se apresenta como uma ameaça. Por último, referir que os anos de existência da GMK, e consequentemente a experiência adquirida nesta área, são a melhor garantia para futuros contratos.

Capítulo II

O ESTÁGIO

Ao longo deste capítulo será apresentado o trabalho realizado, e respectivos enquadramentos em que foram desenvolvidos, técnicas e ferramentas utilizadas na consecução dos mesmos.

2. Plano de Trabalho

A minha primeira preocupação, enquanto estagiário, para além da adaptação à nova realidade foi a elaboração do Plano de Estágio por parte do responsável que supervisionará o mesmo. O Plano de trabalho (**Anexo I**) foi realizado em conjunto com o supervisor, e, após um período de adaptação (ao espaço e ao trabalho/projetos) passei a figurar no plano/agenda de trabalho da empresa (**Anexo II**).

No plano de estágio curricular constam as atividades/competências a desenvolver no decurso do estágio. É importante realçar que para além das atividades elencadas no plano foram desenvolvidas outras tarefas, igualmente importantes, e que contribuíram para a aquisição de conhecimentos complementares.

Assim, foram desenvolvidas as seguintes atividades:

- Familiarização com o espaço, trabalho desenvolvido pela empresa e equipamentos e ferramentas;
- Visualização de projetos anteriormente realizados e projetos em curso;
- Edição e pós-produção de áudio e vídeo;
- Captação de voz;
- 360°, Stitching, edição e pós-produção;
- Live Streaming, montagem dos sistemas, realização e manuseamento dos equipamentos.

2.1. Cronograma

O cronograma seguinte apresenta exclusivamente as atividades e tarefas a realizar ao nível do *streaming*; apenas estas eram colocadas na agenda da empresa. Os restantes projetos eram entregues à medida que iam surgindo.

Data	Evento	Local	Plataforma
9 de setembro	ISQ Evento	Estufa Fria	SIC Notícias Facebook
12 de setembro	Novas Fronteiras da Saúde	Edifício Impresa	Expresso Facebook
17 de setembro	Encontros Fora da Caixa	Centro Cultural de Vila Flor – Guimarães	Expresso Facebook
18 de setembro	Conf, Prémios BPI	CCB	BPI Solidário Facebook
19 de setembro	Deloitte Investor	Convento do Beato	SIC Notícias Facebook
20 de setembro	VI Congresso dos Contabilistas	Altice Arena	Expresso Facebook
21 de setembro	VI Congresso dos Contabilistas	Altice Arena	Expresso Facebook

Tabela 1-Agenda do Streaming

2.2. Enquadramento teórico

Como já foi referido, o estágio teve a duração de 3 meses e neste período tive oportunidade de explorar competências e desenvolver capacidades na minha área de eleição: edição de vídeo.

Segundo Canelas (2010), logo após o aparecimento da televisão surgiu a necessidade de conceber um método armazenamento da imagem/som que proporcionasse não só a transmissão imediata como também a retransmissão noutra hora. Assim, o vídeo

representou uma evolução considerável nesse sentido e transformou significativamente a produção televisiva. Dado que não era possível montar ou editar na fita de vídeo, a indústria obrigou-se a novas transformações (inicialmente realizada manualmente, a edição era um processo complexo que originava problemas de sincronização imagem/áudio.

No artigo científico de Daniel Ribas e Tiago Batista (2016), *All the World's Images: The Audiovisual Essay*, podemos ler que nos últimos dez anos aconteceu uma revolução digital que afetou não só a recepção dos filmes como a própria produção. O modo de consumo desde o VHS, passando pelo DVD e Blu-ray, ao Streaming alterou-se continuamente.

A utilização da internet como meio de difusão permitiu um rápido acesso aos mais variados conteúdos nas mais variadas plataformas.

Segundo Nogueira (2010), a definição de montagem é mais difícil do que aparenta, pois, constitui-se como um campo aberto a múltiplas implicações e interpretações em constante renovação. Nos primórdios do cinema e pelo facto de os filmes consistirem num plano único, a questão da montagem nem sequer se colocava. Contudo, com a necessidade de dar resposta à compreensão da narrativa, à organização temática e à percepção espaço/tempo, a montagem assume especial importância. Ainda que o mesmo conceito exista em várias áreas como na música ou na literatura é no cinema que ganha especial destaque. Ainda de acordo com Nogueira (2010, p. 93), “(...) a ideia fundamental a reter é a de que o conceito de montagem remete sempre para uma relação ou associação entre elementos diversos através de uma forma sistemática e deliberadamente pensada, isto é, através da organização ou coordenação das partes num todo. Assim, compreende-se melhor que os planos não se ligam casual ou aleatoriamente, mas antes, pelo contrário, que a sua conexão procura, sobretudo, gerar novos sentidos ou novas mensagens que cada imagem por si não detém ou que se revelam meramente latentes”. Para Kuleshov¹ e Eisenstein, a montagem é o elemento essencial do discurso cinematográfico. Segundo Eisenstein (1990) entre a ideia de que a montagem é tudo ou a montagem é nada devemos considerar que a montagem, é sim, uma componente indispensável na produção

¹ Lev Vladimirovitch Kulechov, cineasta russo responsável pela experiência que deu origem ao efeito Kulechov. Este efeito obtém-se a partir de uma montagem de imagens; uma sequência que intercala planos de ação ou acontecimento com a reação de um personagem ou sujeito principal.

cinematográfica como qualquer outro elemento. O autor refere ainda a grande relevância do aspeto emocional da história; “(...) nossos filmes enfrentam a missão de apresentar não apenas uma narrativa logicamente coesa, mas uma narrativa que contenha o máximo de emoção e vigor estimulante. A montagem é uma poderosa ajuda na solução desta tarefa” (Eisenstein, 1990, p.14).

É certo que o trabalho de um editor vai muito além da montagem, e todos os processos são essenciais. Considera-se, no entanto, a montagem como sendo o processo mais fulcral do ofício. “Edição é a estrutura, a cor, a dinâmica, a manipulação do tempo, todas essas coisas (...)” (Murch, 2004, p.22)

Para o senso comum, muitas vezes o trabalho do editor não é mais do que a seleção de planos, excluindo os *takes* com um resultado menos positivo. A falta de reconhecimento sobre o verdadeiro trabalho de um editor é uma matéria com a qual os profissionais da área sempre lidaram. Na obra *Num Piscar de Olhos*, Walter Murch relata precisamente uma ocasião em que foi confrontado com esta questão: um amigo de infância do autor parte imediatamente para a suposição de que edição é meramente a exclusão dos piores *takes*, Murch (2004, p.22) tira algumas reflexões, “Porque, de certa forma, editar é mesmo cortar os pedaços ruins; o problema é: *o que é um pedaço ruim?* Quando você está fazendo um vídeo caseiro e a câmera treme, esse pedaço é obviamente ruim e certamente você vai cortá-lo fora. (...) O objetivo dos filmes de narrativa é muito mais complexo, tanto pela estrutura de tempo fragmentada pela necessidade de reproduzir estados de espírito (...) uma das maneiras de se encarar o processo de realização de um filme é pensar nele com uma busca para identificar (...) o que é um pedaço ruim. Assim, o editor empenha-se na busca para identificar esses pedaços e corta-os fora”. Em resumo e “Deste modo, o trabalho do editor de vídeo não consiste em eliminar planos, mas em seleccionar os planos que lhe interessam, ordenando-os da forma que achar mais adequada” (Canelas,2010, p.3).

Paralelamente ao trabalho de edição, proporcionaram-me ainda a oportunidade de adquirir e desenvolver competências na área do *streaming*. Esta experiência surgiu na sequência de uma necessidade da própria empresa. Inicialmente realizei um intenso trabalho de pesquisa sobre a temática e, após orientações do meu supervisor, comecei a familiarizar-me com o equipamento e a montar o sistema de *streaming*.

Atualmente, é possível realizar transmissões em direto de qualquer ponto do planeta,

a qualquer hora. A utilização de transmissões neste formato é hoje prática recorrente e todos os canais de televisão o utilizam com distintos objetivos. Para Traqueia (2014), a possibilidade da atualização permanente da informação e da transmissão de grandes eventos e acontecimentos quase que “banalizou” esta forma de informar. A necessidade de produzir a notícia rapidamente e ser o primeiro a transmitir (por vezes em emissão contínua) transformou o direto numa ferramenta essencial dos canais de informação, e não só. “O direto é um formato que permite a transmissão de informação em tempo real. Na televisão, e também na rádio, existem duas formas de emitir: em direto e em diferido, sendo a segunda gravada e editada previamente” (Traqueia, 2014, p.4).

De acordo com o artigo “ao vivo”, na Wikipedia, a primeira transmissão global de televisão feita em direto aconteceu em 1967. A BBC transmitiu, num *pool* com mais de 26 emissoras pelo globo, uma performance da célebre banda *The Beatles*, no Abbey Road Studios em Londres.

Ao longo dos anos, a valorização da transmissão em direto foi crescendo significativamente. Em Portugal, a procura incessante e permanente da informação tem vindo a fazer-se sentir com o aparecimento dos canais exclusivos de informação, como é o caso da SIC Notícias (2001), RTP 3 (2004) e TVI 24 (2009).

Com os avanços da tecnologia, outros canais passaram a ganhar destaque neste formato de transmissão, e, plataformas online como o Youtube, o Facebook, o Instagram e a Twitch começaram a viabilizar este sistema.

2.3. Atividades desenvolvidas

Antes de iniciar qualquer exposição sobre o trabalho/tarefas desenvolvidas é necessário explicitar a forma e processo de trabalho da própria empresa: o cliente institucional ao assinar um contrato, adquire um pacote de conteúdos que inclui o direto *live streaming* de um evento, a elaboração de uma peça (vídeo resumo com cerca de 5 minutos) e um vídeo resumo mais sintetizado com a duração de cerca de 1,5 minutos, este último para as redes sociais. Este *pack* inclui ainda um conjunto de entrevistas que acompanha as peças de um jornalista. Em grande parte dos trabalhos elaborados tive oportunidade de participar na realização do *pack* completo.

Para a consecução destas tarefas foi necessário conhecimentos e competências em áreas como o *streaming* e realização e edição e pós-produção.

2.3.1. Edição e pós-produção

A edição e pós-produção áudio e vídeo foi a área mais desenvolvida neste estágio curricular. Para a edição de todos os projetos que me foram entregues utilizei o programa *Adobe Premiere Pro*. Já na elaboração de grafismos e/ou oráculos utilizei o software *Adobe After Effects*.

Para garantir que tinha os melhores recursos à disposição, foi-me dado acesso a uma conta *premium* da plataforma *Envato Elements*, que utilizei principalmente para fazer o *download* de músicas para vídeos institucionais, mas também para *templates* de grafismos utilizados para genéricos, oráculos, elementos de texto ou infográficos implementados em vídeo.

2.3.2. Captação de voz

Foi-me entregue muitas vezes a função de gravar o *voice off* para o programa *Golf Report*, através do software *Reaper*, devendo certificar-me que o texto lido pelo locutor estava de acordo com o guião elaborado pelo jornalista e que os níveis de áudio se mantinham constantes.

2.3.3. Edição 360°, introdução ao *Stitching*

Durante os primeiros dias, dediquei algum tempo a explorar e estudar o mundo do vídeo 360°. Através de filmagens captadas pela equipa para trabalhos em desenvolvimento, ou de projetos abandonados, pude dedicar-me ao processo de pós-produção deste tipo vídeo. A edição deste género de projetos é feita através de dois processos completamente distintos:

- O *Stitching*, como o nome indica, a colagem e sincronização dos vídeos captados por três câmeras.
- Pós-produção, após o *stitching* estar concluído, o projeto é polido no *Premiere pro* e *After Effects*, para correção de cor, melhoramento de imagem e edição e mistura de som.

Os vídeos 360° são captados por um *rig* formado por três ou mais câmeras de ação. No caso da GMK, as câmeras utilizadas são *Gopro Hero3* e *Hero4*, num *rig* customizado para a própria empresa, fornecido por parceiros através de uma impressora 3D.

2.3.4. Live Streaming

Na empresa havia a possibilidade de fazer o *streaming* através de dois *setups* distintos:

1) Câmeras Robóticas, JVC.

-Sistema de Câmeras robóticas (figura 47), 3 Câmeras robóticas JVC ligadas por SDI a um conversor para HDMI que por sua vez passa sinal de vídeo à mesa e por cabo de rede a um *spliter* (figura 43) que as mantém a funcionar em conjunto e transmite o sinal a partir de uma porta LAN a um painel de controle remoto JVC PTZ (RM-LP100) (figura 44). Neste sistema, cada câmera é controlada e ajustada individualmente através deste painel.

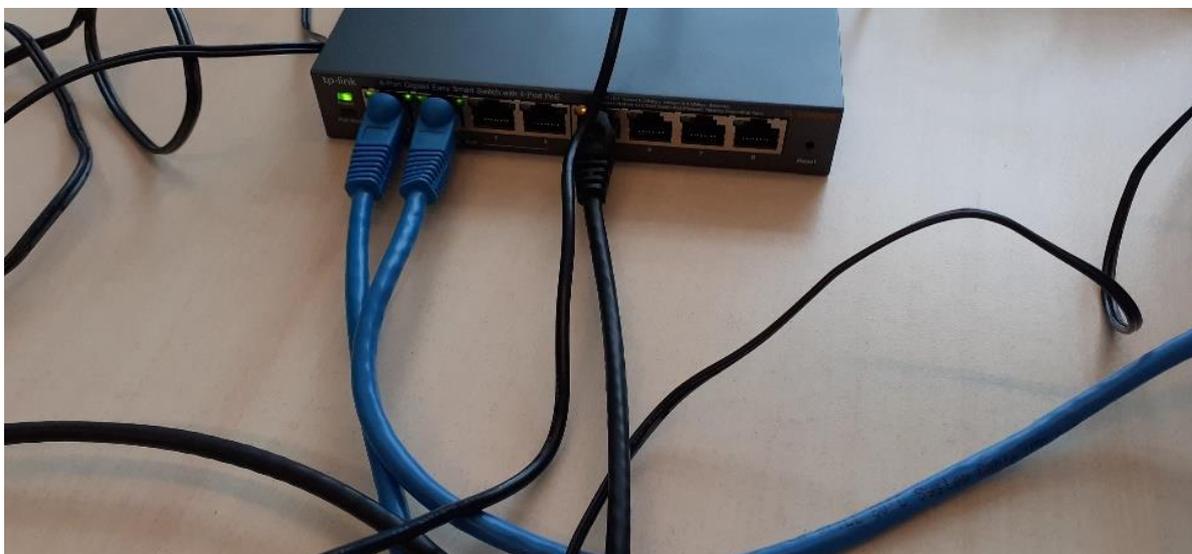


Figura 11-Switch tp link 8 portas

Fonte: Própria



Figura 12-Porta LAN e entrada do transformador da mesa JVC PTZ (RM-LP100)

Fonte: Captura de ecrã

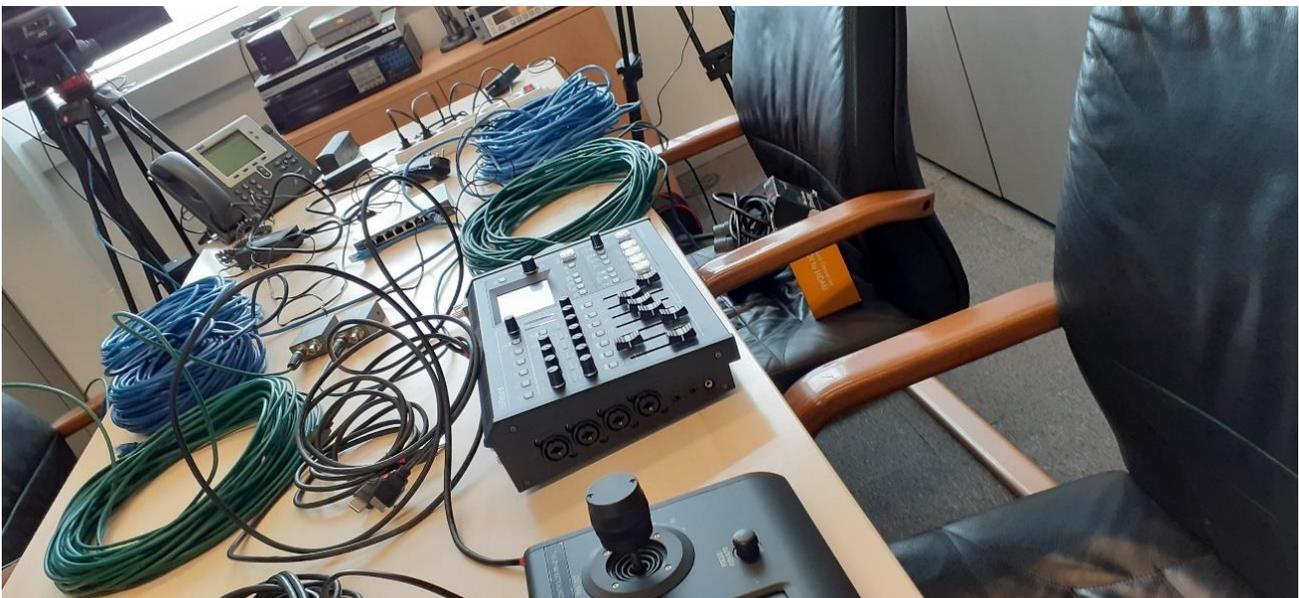


Figura 13-Familiarização com o equipamento Streaming

Fonte: Própria



Figura 14-Organização do equipamento Streaming

Fonte: Própria

É importante que, durante a transmissão, nenhuma das Câmeras que está a ser ajustada esteja no ar. Através do painel, com um joystick de controlo *pan* e *tilt*, botão focus e autofócus e ajustes de exposição (Iris e *Shutter*), o responsável pelas câmeras pode preparar *presets* para cada orador do painel de uma conferência e ser criativo com movimentos e posições de câmara, fazer enquadramentos rapidamente e focar em pormenores e aspetos interessantes ou relevantes do evento, de forma a tornar a transmissão mais dinâmica e interativa para o espetador.



Figura 15-Câmeras robóticas JVC em tripé

Fonte: <https://www.google.com/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&ved=2ahUKEwiBv7-HuN3IAhUFxYUKHVAuDSYQjhx6BAGBEAI&url=https%3A%2F%2Fwww.provideocoalition.com%2Fjvc-ky%25E2%2580%2591pz100-robotic-ptz-video-cameras-reduce-costs-and-streamline-productions%2F&psig=AOvVaw3Ggr6SSOULUM8FefPF9ylU&ust=1573399507162947>

2) Forma tradicional, BlackMagic.

A transmissão pode ser feita através de um sistema bastante mais simples, porém não tão versátil, através de um sistema com duas câmeras Black Magic microcinema (figura 48), estáticas e uma Panasonic Lumix DC-GH5, controlada por um operador de câmera. Neste sistema, o operador de câmera e o realizador mantêm uma comunicação constante, sendo que, o realizador deve sempre indicar qual é a câmera que se encontra no ar e dar indicações de planos e movimentos à câmera móvel. Neste sistema não é utilizado um painel de controle; as câmeras são escolhidas na mesa de realização (Roland V-4HD) e todos os ajustes de exposição, qualidade de imagem e enquadramento, são feitos pelo operador de câmera.



Figura 16-Câmera Blackmagic Microcinema em tripé e Monitor

Fonte: Própria

2.4. Peças resumo Expresso

As peças resumo para o *online* do jornal Expresso (figura 11) consistem em vídeos com cerca de 5 minutos que resumem os tópicos abordados numa conferência, com depoimentos dos vários participantes, e que são elaborados com base em questões colocadas pelo jornalista; na peça propriamente dita não incluímos a pergunta realizada pelo jornalista, mas apenas algumas das respostas do entrevistado.

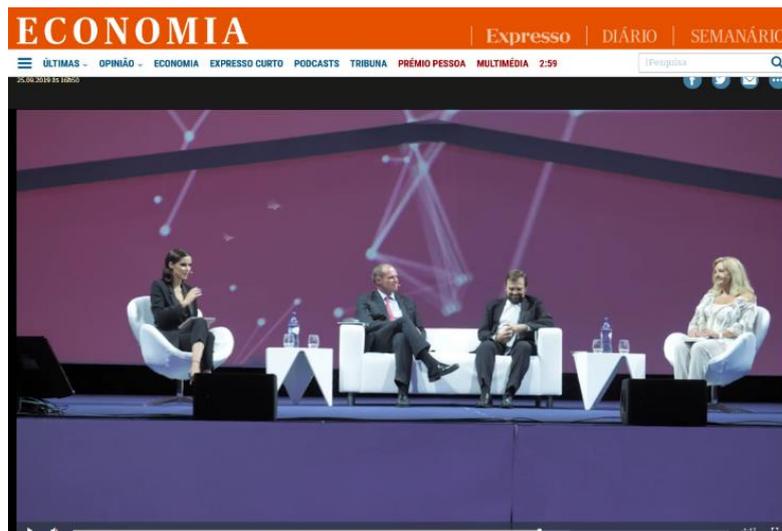


Figura 17- Aplicação de um vídeo resumo no site do Expresso

Fonte: Captura de ecrã

Foi-me atribuída, com alguma frequência, a função de editar estas peças. Este processo passa pela captura dos vídeos em bruto, deixados pelo repórter de imagem através de um cartão SD (inclui entrevistas e planos do evento em geral), separar do restante conteúdo as entrevistas, juntá-las na íntegra e enviar para o jornalista para que este marque os *timecodes* e formule identificações para oráculos.

As entrevistas são geralmente captadas por uma Panasonic Lumix GH5, num plano fixo e, por norma, médio enquadramento. O som pode ser captado através de um microfone ligado à câmara por XLR, ou gravado à parte.

Na montagem de uma peça, a primeira etapa consiste em definir os planos de corte; muitas das vezes o que gosto de fazer é separar planos dos vários entrevistados a discursar para que, na continuidade do vídeo, possa arrancar com a entrevista através de um *J Cut*. Assim, o espetador ouve primeiro o entrevistado e tem de imediato a perceção de que este foi um interveniente no evento.

É imperativo, neste tipo de vídeos, preparar uma sequência de abertura; nesta fase é necessário revelar planos que identifiquem o local onde ocorre o evento, a receção dos intervenientes (mostrar a receção, distribuição de creditações etc.) e momentos de convívio.

Um fator importantíssimo a ter em conta é a ideia de continuidade. Esta foi uma noção que me foi inculcada por um dos editores, com quem trabalhei, e que tenho vindo a aperfeiçoar ao longo do tempo. A ordem das imagens apresentadas no vídeo deve sempre contar uma pequena história; deste modo a sequência de imagens não deve ser formada de forma aleatória, isto é, para este tipo de vídeos (institucional) há que ter uma coerência espacial e temporal. Ao utilizarmos uma sequência de imagens para pintar a peça, e intercalar com as entrevistas (o chamado *B roll*), é importante ter esta noção de espaço/tempo. Ao alternar entre planos é imperativo refletir sobre a movimentação e olhar do nosso sujeito principal e certificarmo-nos de que há uma coerência entre os diferentes planos.

Para uma melhor organização do processo, e para facilitar o trabalho, opto por distribuir os planos de corte de cada um dos entrevistados a discursar ou a participar no evento, com recurso frequente à organização por cores de clipes da *timeline*.

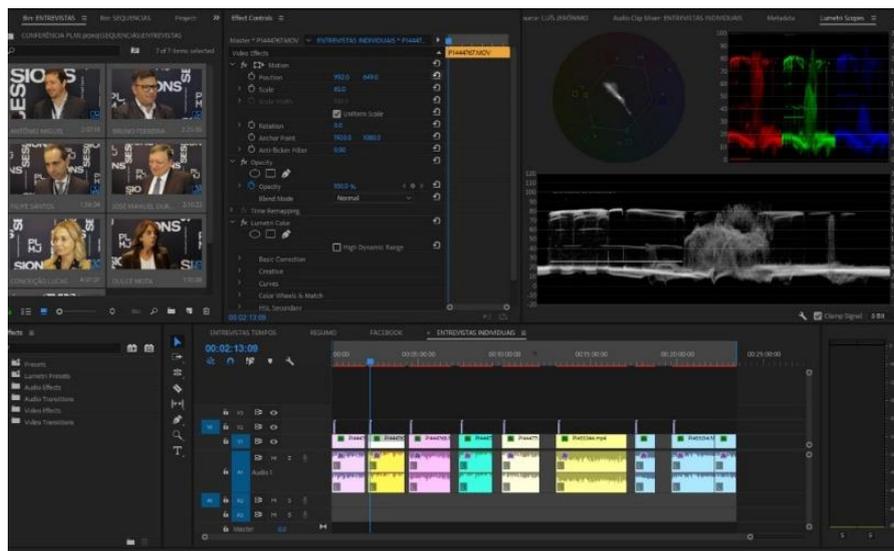


Figura 18-Separação das entrevistas, organização de clipes por cores na timeline

Fonte: Captura de ecrã

Após a conclusão da montagem da peça, a correção de cor (figura 13) e identificação dos oráculos (figura 14) constituem a fase seguinte.

Para a correção de cor, a ferramenta utilizada é o painel *Lumetri Color* existente no próprio *Premiere*. Para este tipo de clipes, o mais frequente é baixar a temperatura da imagem batendo os brancos através *WB selector* (ícone semelhante a uma pipeta) aumentar ou diminuir a exposição, ajustar o brilho, trazer as sombras para baixo, aumentar ligeiramente a saturação e brancos; todo este processo é feito tendo por referência o painel *dos scopes*: *waveform rgb e histogram*.

Os oráculos são, na sua maioria, produzidos no *After Effects* e exportados em formato *quicktime* incutido num canal *alpha* para que possam ser integrados no *Premiere* sem qualquer dificuldade e, desta forma, ajustados como um clip de vídeo.

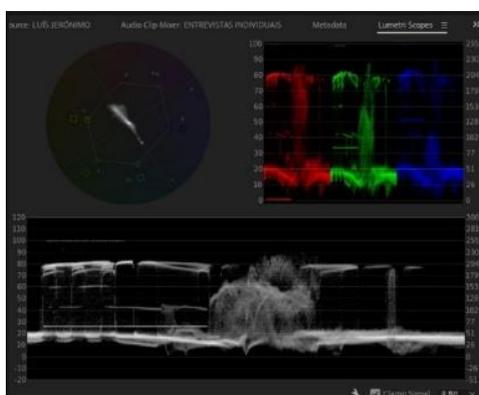


Figura 19-Painel Lumetri Scopes na timeline

Fonte: Captura de ecrã



Figura 20-Oráculo para peça resumo da PLMJ, Expresso

Fonte: Captura de ecrã

Para algumas destas peças era também requerido a legendagem dos depoimentos (figura 16) quando o entrevistado em causa era estrangeiro. Para isto, usei o sistema de legendagem do *Premiere Pro* (figura 15).

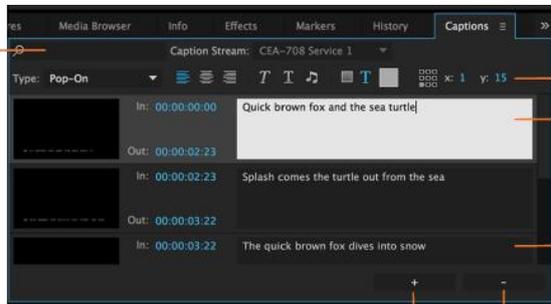


Figura 21-Painel de legendagem no *Premiere Pro*

Fonte: <https://helpx.adobe.com/pt/premiere-pro/using/working-with-captions.html>



Figura 22-Legendagem num vídeo resumo

Fonte: Captura de ecrã

A música de fundo da peça é selecionada ao critério do editor, porém, é importante salientar que para vídeos institucionais a escolha é limitada e uma faixa *corporate* vai ser a opção mais viável (recorri com frequência, à biblioteca de sons da *plataforma Envato Elements*).

O som dos vivos (entrevistas) passa obrigatoriamente por um processo de pós-produção; muitas vezes é necessário aplicar um efeito *Dynamics*: selecionar a opção de compressor e aumentar o *MakeUp* para os db necessários, para tornar o som audível; ao fazer isto, é imperativo colocar um *limiter* nos -2dB (para que não haja distorção).

Para terminar, todo o projeto é exportado num formato H.264 com uma resolução de 1920x1080, num *framerate* de 25 e um *bitrate* de 20 (figura 17).



Figura 23-Definições de Exportação no programa Adobe Premiere Pro

Fonte: Captura de ecrã

A experiência que obtive na realização destes projetos, quer ao nível técnico-prático como teórico, foi bastante importante. Através destes vídeos pude não só treinar as minhas aptidões e expandir conhecimentos, como também melhorar a minha resiliência e profissionalismo.

A listagem seguinte elenca os vídeos resumo, entrevistas e vídeos para redes sociais elaborados para o jornal Expresso:

- Momentos Expresso: Novas Fronteiras da Saúde;
- Momentos Expresso: Congresso Associação dos Transitários de Portugal (APAT);
- VI Encontro Fora da Caixa;
- VI Congresso dos Contabilistas Certificados;
- Conferência 20 Anos Sérvulo;

2.5. Promos Federação Portuguesa de Golfe

As promos para o Facebook da Federação Portuguesa de Golfe (FPG) são vídeos que não devem ultrapassar um minuto de duração.

Nestes vídeos, o objetivo é mostrar alguns dos *highlights* do torneio e, no final, revelar os vencedores do mesmo. Na abertura é imperativo revelar planos que identifiquem o campo (bandeiras), *scoreboards* e alguns dos jogadores.

O processo de edição para este tipo de vídeos passa pela seleção de planos deixados pelo repórter de imagem, algumas das melhores jogadas, momentos que mostrem competição e companheirismo.



Figura 24-Frame da promo Taça Federação Portuguesa de Golfe BPI

Fonte: Captura de ecrã

Para cada um destes vídeos é necessário um grafismo inicial (figura 19), que identifica o torneio e o campo, e um final (figura 20) que mostra o patrocinador oficial. Estes grafismos são produzidos no *After Effects* e exportados em formato *quicktime* com um canal *alpha*, para poderem integrar no *Premiere* sem qualquer cor sólida de fundo. Como *background* para os grafismos, o ideal é utilizar um plano de profundidade de campo, ou até mesmo desfocado. Se os planos desta natureza não agradarem ao editor o melhor será desfocá-los através do efeito predefinido do *Premiere*, *gaussian blur* (figura21), aumentando a *bluriness* no painel de controlo de efeitos - este efeito aplica um desfoque em toda a imagem. Para remover o efeito de vinheta, que por vezes dá um ar bastante artificial, seleciona-se a opção “*repeat edge pixels*”. Outro dos elementos essenciais para a realização destas pequenas peças promocionais é a presença da mosca da FPG (figura 18), colocada em formato png no canto superior direito.



Figura 25-Grafismo inicial, 6º Torneio Drive Tour

Fonte: Captura de ecrã



Figura 26-Grafismo Final, Patrocinador Oficial

Fonte: Captura de ecrã

Os cortes rápidos, o *jump cut* e o *match cut* são talvez os mais utilizados nos vídeos deste desporto, pois tornam a narrativa mais apelativa e prendem o público a um determinado ritmo.

O *jump cut* é um tipo de corte conhecido por ser usado nas sequências de basebol nos filmes norte-americanos, e reflete uma passagem do tempo, aliado ao *match cut* (figura 23), que cria um elo de ligação entre diferentes planos semelhantes entre si. O efeito final funciona de forma muito eficiente para mostrar os diferentes *swings* dos jogadores. Para que esta técnica resulte é necessário começar a sequência com movimento e acabar com movimento. O segredo deste corte está em alternar os planos entre jogadores com um *swing* muito semelhante e um posicionamento de câmara idêntico entre planos. O

movimento começa num dos intervenientes, corta para o movimento acompanhado do outro jogador, complementando-se e forjando um movimento só.

O *match cut* é também utilizado nestes vídeos para revelar os vários vencedores a segurar o troféu.

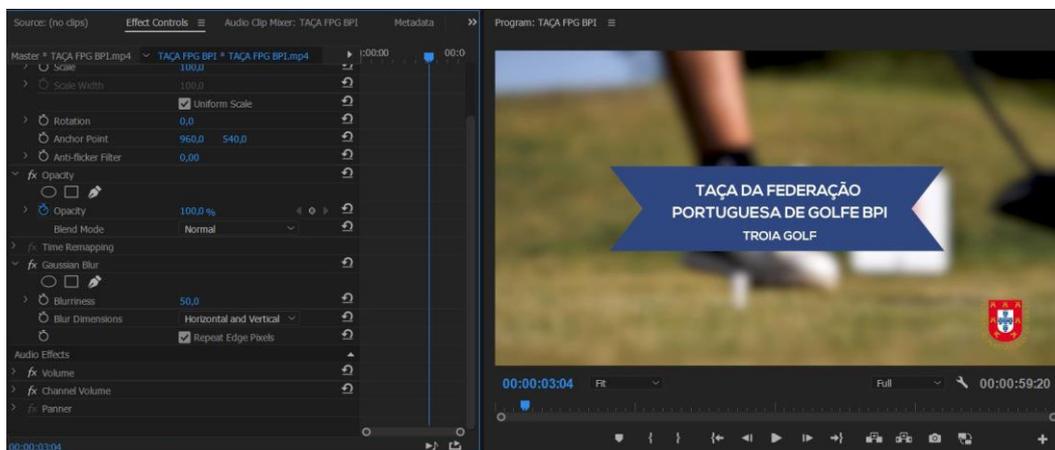


Figura 27-Aplicação do efeito de desfoque

Fonte: Captura de ecrã



Figura 28-Frames da Promo da Taça da FPG; Exemplo de um Match Cut

Fonte: Captura de ecrã

O *speedramping* é talvez, atualmente, umas das técnicas mais célebres na edição de vídeo e consiste no aumento ou diminuição gradual da velocidade de um clipe num curto espaço de tempo, ou seja, passar de um *slow motion* para uma velocidade regular ou vice-versa (figura 23). É importante salientar que para conseguir este efeito da forma mais natural possível é preferível recorrer a imagens captadas a 120fps. Para reproduzir o efeito de *speedramp* recorre-se ao auxílio de *keyframes* na opção de *time remmapping* do clipe, criando um ponto através da ferramenta *pen tool* (p), esse ponto vai ditar onde a nossa quebra de velocidade acontece e a duração da quebra pode ser manipulada separando os

keys de início e fim de animação, se a *footage* foi captada a 120fps (*slow motion*) podemos aumentar a velocidade a 500%, desta forma simulando o que seria uma filmagem a uma velocidade de 24fps. No final é importante suavizar a animação através das *bezier handles* (com ícone semelhante a uma manivela) (figura 24), para que fique com um efeito de movimento gradual, produzindo assim uma transição mais discreta e eficiente.



Figura 29-Técnica de speedramping na timeline

Fonte: <https://motionarray.com/learn/premiere-pro/premiere-pro-speed-ramping-tutorial/>

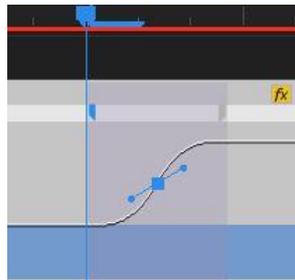


Figura 30-Suavizar a transição através de Bezier Handles

Fonte: Captura de ecrã

Outro efeito bastante útil é o *warp stabilizer*, que ajusta a estabilização de uma filmagem. Porém, não tem necessariamente que ser só utilizado numa filmagem *handheld*: utilizar o *warp stabilizer* numa filmagem já estabilizada (com a opção de *smoothness* não a mais dos 50%) vai reproduzir um efeito muito mais suave.

É preciso ter cuidado ao utilizar este efeito, pois apesar das suas “emendas milagrosas”, nem sempre é a solução mais pragmática. Quando utilizado numa *footage* demasiado tremida ou muito estabilizada pode provocar um “efeito gelatina”, desagradável e confuso para quem vê.

Para uma coesão entre planos, muitas vezes simulava um multicâmera (figura 25), isto é, através de dois planos bastante semelhantes jogava com a escala. Por exemplo, de um plano médio para um inteiro, ou de um pormenor para um médio. Esta técnica permite muitas vezes obter o melhor de dois mundos, uma reação e uma ação. Contudo, é preciso

especial atenção no uso desta prática. Uma vez que estamos a querer mostrar um só momento em dois cliques diferentes, é importante ver se a intenção, movimentação e enquadramento do sujeito principal são semelhantes entre si.



Figura 31-Frames da Promo da Taça da FPG; Exemplo de um multicâmera

Fonte: Captura de ecrã

Depois de a montagem da sequência estar concluída, é feita a correção de cor. Nestes vídeos podemos ser um pouco mais criativos no que toca a cor do que num vídeo corporativo. Como as imagens são gravados no exterior, uma diminuição dos brilhos e das sombras, o aumento da saturação e do contraste ajudam a dar mais vida ao vídeo.

Estes projetos são geralmente exportados num formato H.264 e com um *preset* de *High Quality* 1080p.

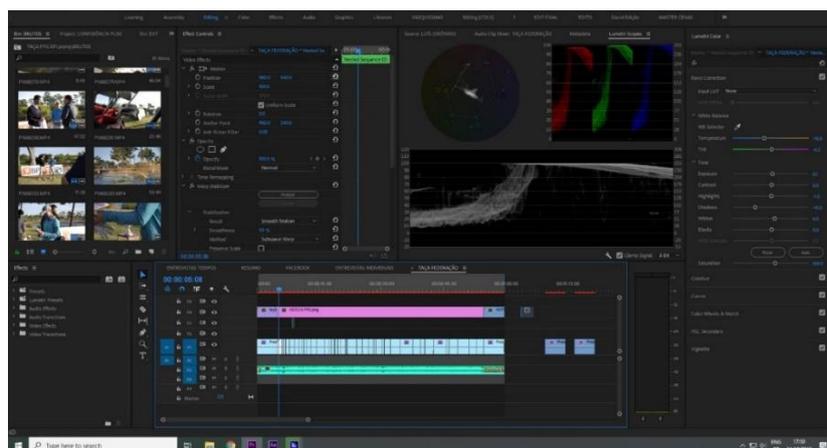


Figura 32-Projeto (Taça FPG) em progresso de criação

Fonte: Captura de ecrã

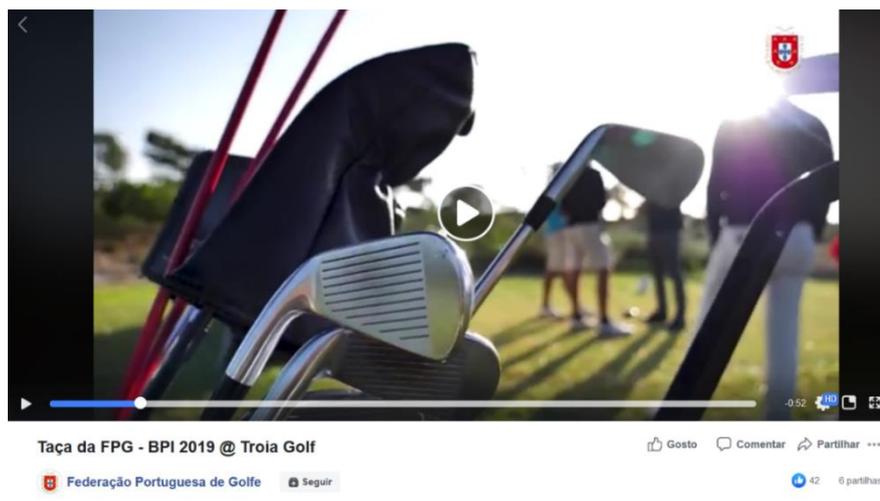


Figura 33-Aplicação da Promo no Facebook da FPG

Fonte: Captura de ecrã

2.6. Vídeos Institucionais: The Navigator Company – Visitas

Foram-me entregues vários projetos da Navigator, um dos clientes mais exigentes da GMK Produções. O primeiro que realizei consistia numa série de vídeos, para integração numa *newsletter*, que mostravam visitas às fábricas de pessoas que manifestavam algum ceticismo relativamente à produção do papel na Navigator. O objetivo era expor, ao longo do vídeo, como a sua perspetiva tinha mudado com a visita.

O método ou “fórmula” para editar este modelo de vídeo é muito semelhante ao utilizado nas conferências para o jornal Expresso, porém a noção de continuidade é muito mais importante, já que se trata de uma *tour* pelas fábricas e florestas da empresa. Nestes vídeos, toda a narrativa gira em torno de uma premissa, uma mudança de ideias por parte do sujeito principal. O discurso do protagonista deve sempre ir ao encontro daquilo que é mostrado no *b roll*, seja de forma mais óbvia, como mostrar um acontecimento no momento em que este é relatado, seja de forma mais subtil, como mostrar um plano contrapicado dos eucaliptos para ter uma noção de enormidade quando se fala na dimensão das florestas, por exemplo. Assim, a entrevista funciona muitas vezes apenas como um *voice off*, só raramente se intercalando imagens da mesma na peça.

A elaboração destes vídeos obedecia a um conjunto de orientações, regras e requisitos impostos pela Navigator, entre os quais: colocar em cada vídeo o cartão da empresa

(figura 28) com uma duração de cinco segundos na animação de entrada e saída, e respeitar a identidade visual da marca nos oráculos (figura 29).



Figura 34-Cartão de identificação, The Navigator Company

Fonte: Captura de ecrã



Figura 35-Oráculos The Navigator Company

Fonte: Captura de ecrã

Para estes projetos começava por separar as sequências por blocos de vídeo, com cada bloco correspondente a um espaço que o interveniente visitava. De seguida, dividia o discurso da entrevista, com base nas perguntas de um jornalista, mas apenas as respostas figuravam no vídeo. O grande desafio destes vídeos era conseguir um seguimento para a narrativa, tentando sempre que cada fase do vídeo faça sentido à medida que acompanha com o discurso.



Figura 36-Frames dos vídeos *Visitas às fábricas e florestas, The Navigator Company*

Fonte: Captura de ecrã

2.7. Vídeos Institucionais: The Navigator Company - Colónia de Férias

Outro projeto da Navigator consistiu na elaboração de um conjunto de vídeos, a propósito de uma colónia de férias para os filhos dos funcionários de quatro complexos fabris, dando-lhes a conhecer os espaços onde os pais trabalharam, com o objetivo de fomentar o sentimento de pertença à empresa.

Foram realizados no total seis vídeos, com imagens captadas diariamente ao longo de uma semana, correspondendo o último a um compacto de todos os dias.

Estes projetos tinham um prazo bastante curto - os vídeos tinham de ser aprovados e publicado nas redes sociais da empresa no próprio dia, pelo que era essencial não atrasar nenhum.

O fundamental para cada um destes vídeos seria mostrar atividades físicas e jogos (futebol, rugby, danças), mas também as atividades didáticas em que as crianças estavam a aprender como funcionam as fábricas da Navigator e o papel que os pais desempenham no seu posto de trabalho.



Figura 37-Frames dos vídeos: *Colónia de Férias, The Navigator Company*

Fonte: Captura de ecrã

Estes vídeos exigiam muita atenção tanto ao *foreground* como ao *background*: o comportamento das crianças é imprevisível e muitas das vezes as atitudes demonstradas não eram as mais indicadas para figurar num vídeo institucional cuja a ideia passava por fomentar o orgulho e familiaridade com a empresa.

Cada vídeo deveria ter um minuto - grande parte dos cortes e transições eram rápidos e podiam contar com um carácter mais criativo, como o uso de *speed ramping*, ou transições por máscara.

Numa seleção por máscara o objetivo é aproveitar um elemento que se tenha atravessado no caminho do plano, tampando-o por completo. Através de uma seleção por máscara podemos revelar outro plano, escondendo-o atrás do elemento em movimento (figura 33). Muitas vezes esse tipo de *footage* é intencional, do operador de câmara para o editor. Para executar esta técnica recorre-se à *pen tool* (P) no *Premiere Pro*, seleccionando o plano a revelar e, através de *keyframes*, seguindo-o *frame a frame* à medida que o objeto se move (figura 32).

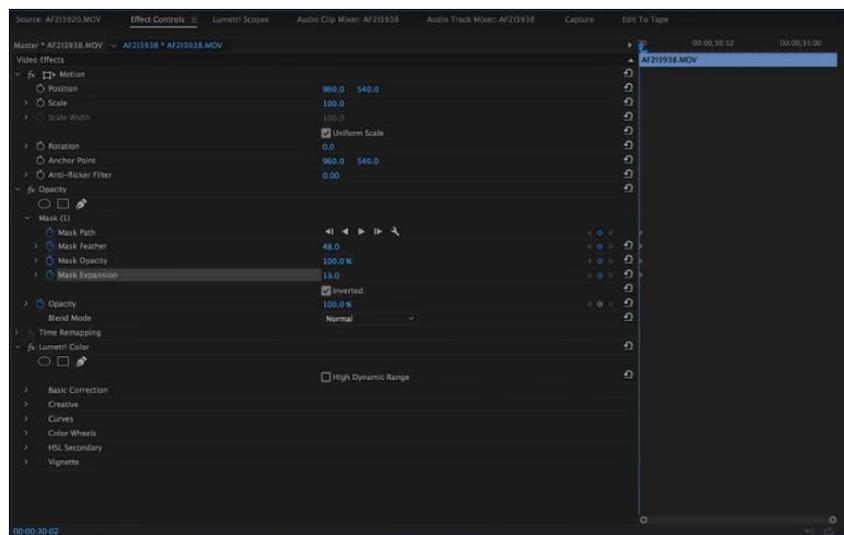


Figura 38-Elaboração de uma seleção por máscara

Fonte: Captura de ecrã

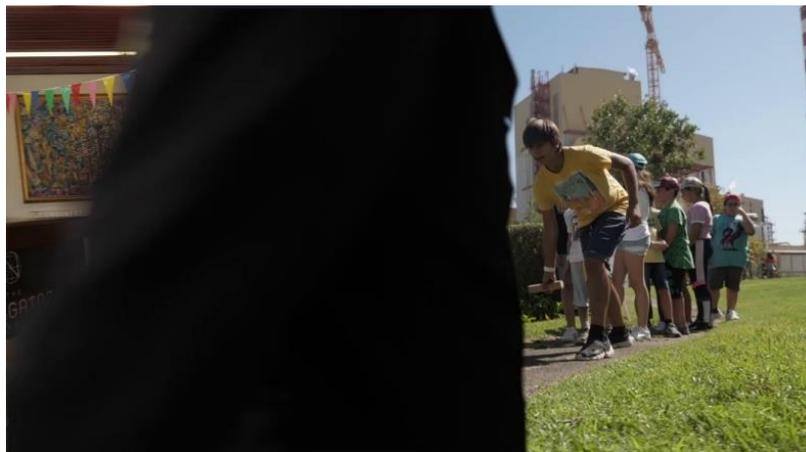


Figura 39- Efeito de máscara, aplicado num dos vídeos da Colónia de Férias

Fonte: Captura de ecrã

2.8. O Fisco e os Cidadãos

Na sequência do VI Congresso dos Contabilistas certificados, no qual o Expresso e a SIC Notícias foram *media partners*, editei diariamente episódios do programa ***O Fisco e os Cidadãos*** que foram sendo transmitidos, ao longo da semana, no canal SIC Notícias. Estes vídeos reuniam diversos depoimentos e entrevistas realizadas, a profissionais da fiscalidade, pela jornalista da SIC Rita Neves.

Entende-se por multicâmara como sendo o método de filmagem que requer a utilização de várias câmeras. Esta foi uma das técnicas utilizadas para o referido programa, não no método tradicional (de filmagem), mas na edição. Na falta de mais câmeras para acompanhar todas as entrevistas, os primeiros episódios foram gravados a 4K, dando assim a possibilidade de manipulação na edição para simular o método multicâmara.

Gravar em 4K permitiu-me utilizar a ferramenta de *scale* no *Adobe Premiere*, no painel de controlo de efeitos do clipe, desta forma reajustando a escala de planos, regendo-me pela regra dos terços e sem estragar a visão inicial do repórter de imagem.

Nos restantes episódios, a produção aumentou os recursos para duas câmeras, facilitando o uso desta técnica. Agora, a única coisa necessária era intercalar um plano conjunto com um próximo do entrevistado (figuras 34 e 35).



Figura 40-Plano conjunto

Fonte: Captura de ecrã



Figura 41-Plano médio do entrevistado

Fonte: Captura de ecrã

Com os dois clipes das diferentes perspetivas inseridos numa nova sequência, havia que sincronizar as imagens - para tal, usa-se como referência a claquete. Neste caso, o operador de câmara bate uma palma, gerando uma referência na onda sonora da *timeline* (um “pico”) que permite a sincronização, alinhando os clipes. Na edição, basta depois seleccionar a opção “sincronizar” com o botão direito do rato.

O som vinha geralmente apenas num só canal (direito ou esquerdo), portanto era necessário, através do painel *audio channels*, mudar a *media source* para o canal em falta. Para além disto era preciso acrescentar “ganho” para tornar o som audível e nivelá-lo para que não ultrapassasse os -12dB.

Todo o processo relativo à correção de cor, aplicação de oráculos e música de fundo implica técnicas semelhantes às já descritas nas peças resumo para o Expresso.

O grande desafio desta série televisiva foi manter a coesão do discurso. Muitas vezes era preciso sintetizar a ideia que o interlocutor estava a ter, através de cortes impercetíveis nas pausas e respirações, pois cada vídeo não poderia passar os 90 segundos.

No *export* o formato utilizado foi MXF (Material Exchange Format), o formato mais célebre para programas e anúncios de televisão.



Figura 42-Ficha Técnica do programa

Fonte: Captura de ecrã

2.9. PHC- Dev Summit

A DevSummit reúne um conjunto de conferências de programadores para programadores. Neste evento, os *web developers* podem aprender mais sobre novas tendências, adquirir conhecimento técnico e conhecer estratégias por detrás das aplicações multiplataforma.

A GMK foi contactada para filmar na íntegra todas as palestras, numa das salas do Lagoas Park Hotel, através do sistema de *streaming* da JVC e de um operador de câmara.

Nas quatro sessões abordaram-se os tópicos: “Os Segredos da Framework CS Web Client Side Programming”, “Criação de Interfaces para o Utilizador” e “Experiência do Utilizador”.

Devido a um imprevisto, perdemos uma das câmeras robóticas numa das conferências. Perante a necessidade de improvisar, pedi ao operador de câmara que, através de SDI, ligando a um conversor SDI-HDMI, passasse sinal da sua câmara para a mesa de realização, de forma a compensar a câmara em falta. Propus-me a editar o produto final, imaginado que na pós-produção poderíamos fazer um sistema *PIP* (*picture in picture*) (figura 37), através do sinal de vídeo usado para a apresentação das conferências e dos sinais das nossas câmeras. A ideia revelou-se eficaz para executar o trabalho.

Este foi um projecto exceccionalmente trabalhoso e que requeria uma especial atenção, uma vez que cada conferência tinha aproximadamente uma hora.

Para simular o recurso *PIP* foi necessário, em primeiro lugar, sincronizar a *footage* da câmara do operador com a gravação na integra das duas robóticas, de seguida separar todos os planos da apresentação dos restantes. Para que em todos os planos onde surgia a apresentação pudéssemos colocar a imagem do tutor no canto inferior direito foi necessário incluir um elemento *color matte* ligeiramente maior atrás, para servir de moldura.

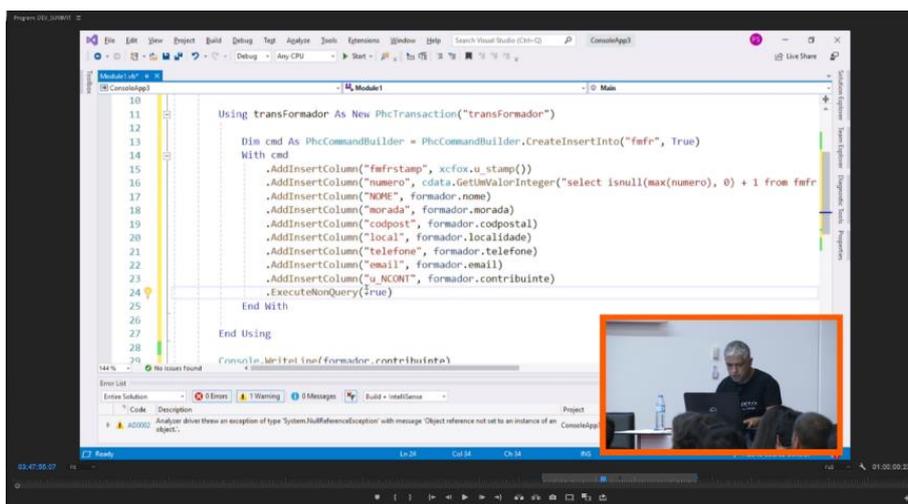


Figura 43-Sistema PIP

Fonte: Captura de ecrã

Todos os planos, à exceção da captura da apresentação do orador, precisaram de um trabalho de correção de cor porque havia uma grande disparidade entre as imagens das câmeras robóticas da JVC e as da utilizada pelo operador (BlackMagic, Ursa). Através do painel *Lumetri* (figura 39) foi necessário corrigir brancos, diminuir contrastes, alterar tonalidades, temperatura e saturação, diminuir brilhos, aumentar e diminuir sombras e ajustar exposição.

A PHC requisitou estes vídeos para enviar aos seus clientes, como tal, achei que para dar mais dinamismo e sentido de profissionalismo ao trabalho seria bom incluir uma introdução em texto sobre o que se iria falar na conferência.

Através de alguns recursos da plataforma *Envato Elements*, juntei uma sequência no programa *After Effects* (figura 41), que na minha opinião condizia com identidade visual da empresa, para introduzir e fechar os vídeos, a par com oráculos para identificar os tutores da sessão. O cliente ficou bastante satisfeito com os resultados finais e gostou especialmente destas animações.

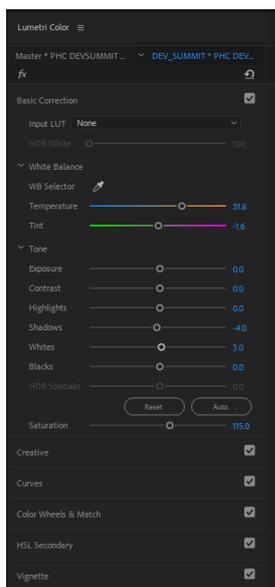


Figura 45-Painel Lumetri Color 2;

Fonte: Captura de ecrã

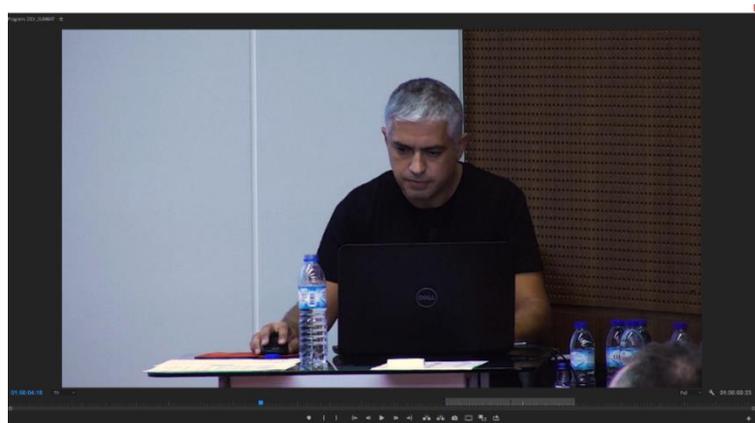


Figura 44-Painel Program Monitor; PHC DevSummit

Fonte: Captura de ecrã

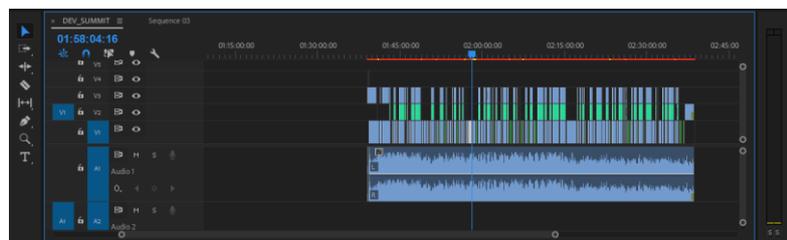


Figura 46-Timeline do projeto PHC Dev Summit

Fonte: Captura de ecrã

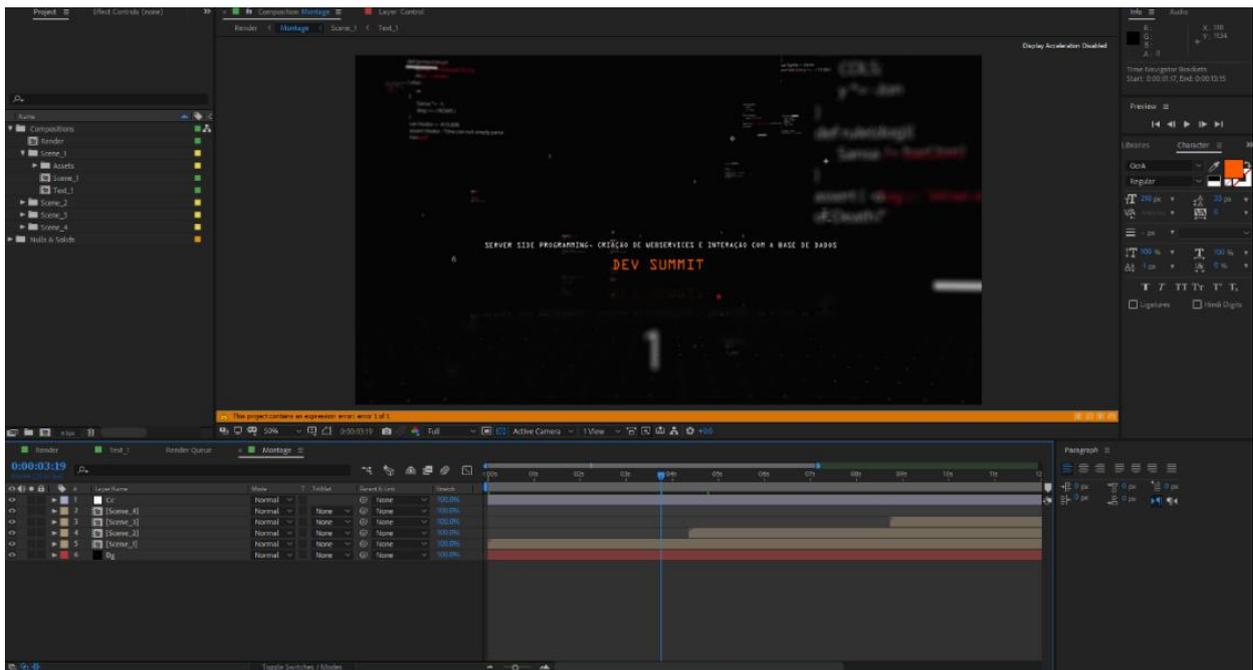


Figura 47--Elaboração de uma animação para os vídeos da PHC-Dev Summit no programa After Effects

Fonte: Captura de ecrã

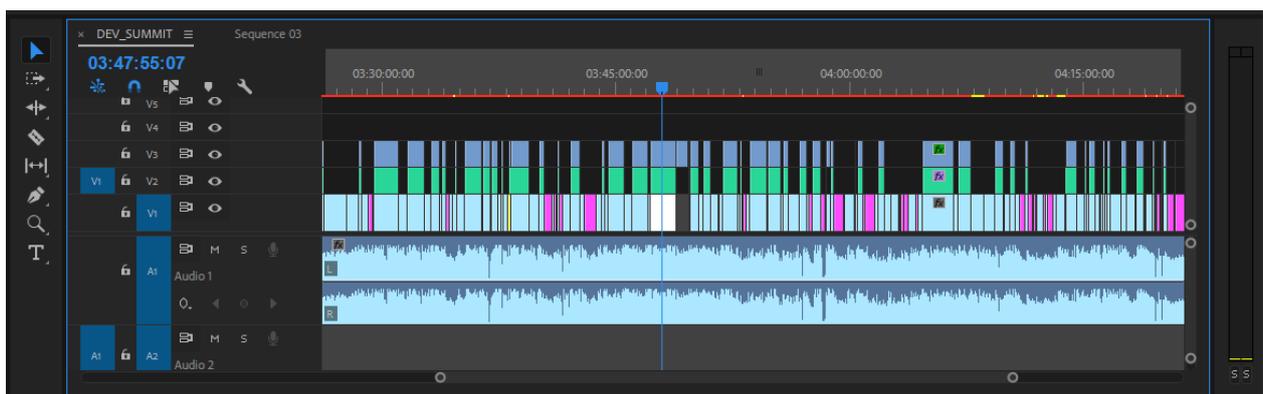


Figura 48-Timeline do projeto PHC Dev Summit em pormenor

Fonte: Captura de ecrã

2.9.1. Momentos Expresso - Towards a Sustainable Tourism Industry (Challenges & Solutions)

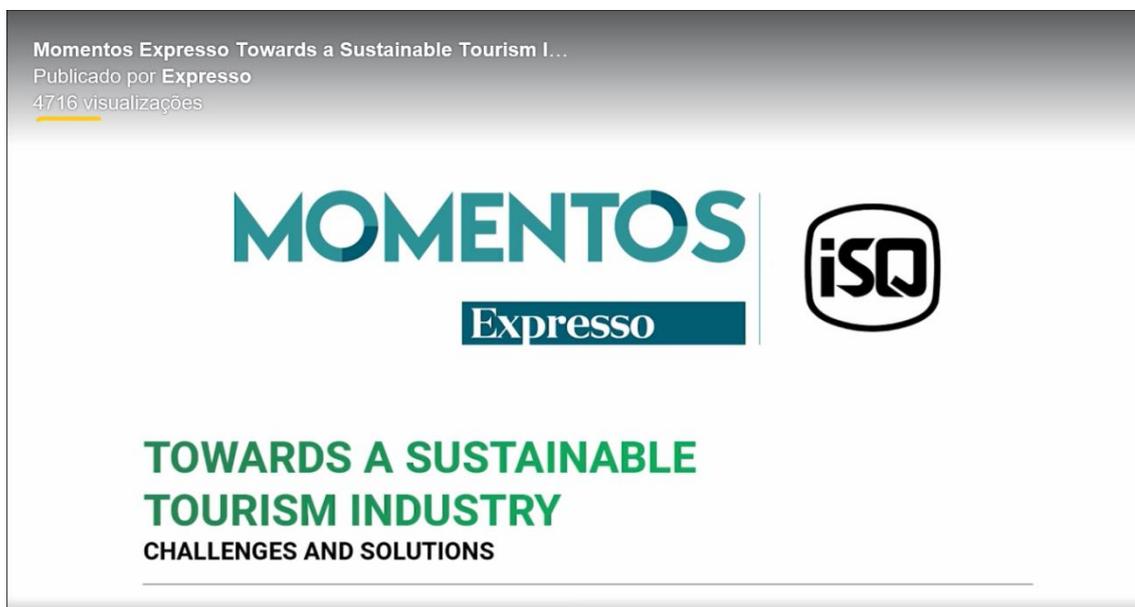


Figura 49-Cartão Momentos Expresso ISQ

Fonte: Captura de ecrã

Conteúdo produzido para o Facebook do Jornal Expresso, no dia 9 de setembro de 2019 a partir de um evento organizado pelo Instituto de Soldadura e Qualidade (ISQ), patrocinado pela GALP e apoiado pelo Turismo de Portugal e Câmara Municipal de Lisboa, na Estufa Fria em Lisboa. O Jornal Expresso surge neste cenário como o *Media Partner*. Este evento, que teve como principal objetivo a discussão e apresentação de Soluções de eficiência ambiental e energética para posicionar Portugal como um dos destinos turísticos mais competitivos e sustentáveis do mundo, contou com a presença da Secretária de Estado do Turismo Ana Mendes Godinho.

Participaram ainda oradores nacionais e estrangeiros, que, nas diversas sessões temáticas e ao longo do dia, partilharam experiências e boas práticas.

Trabalho técnico realizado

A realização deste trabalho exigiu uma preparação prévia desde logo:

- A montagem de todo o equipamento no local com um dia de antecedência;
- A leitura e análise do *briefing* (ANEXO III);

Este foi o primeiro trabalho realizado no âmbito do *Streaming*, e, apesar de estar familiarizado com o equipamento e com o processo de começar uma transmissão em direto, as circunstâncias nem sempre funcionam a nosso favor. Fatores como a iluminação, a transmissão do sinal de som e vídeo (apresentações), a ligação à internet e a sua estabilidade, devem imperativamente ser tratados no local.

Neste projeto assumi a função de anotador e assistente de realização com responsabilidade de verificar que tudo corria como estava delineado, quer a nível das imagens (enquadramentos, cor, qualidade de imagem, exposição etc.), quer a nível do som (verificar se não há grandes picos, se está audível no canal de transmissão e corrigi-lo caso se verifique essa necessidade). Fiquei também responsável pelo tempo de corte e transição, à ordem do realizador, e por certificar-me que a câmara eleita pelo mesmo não se encontrava com nenhuma falha.

Outro aspeto importante deste trabalho diz respeito à preparação de todas as definições de *export*, isto é, escolher o canal para o qual vai ser transmitido (Facebook SIC Noticias, Expresso, BPI Solidário...), através das *Output Settings* do software *Wirecast*, aceder através do gestor de páginas do mesmo para proceder à partilha de links e envio destes para clientes e responsáveis pela marca ou evento em questão.

No *Wirecast*, devia passar o cartão de transmissão (figura 49) e começar o direto, fazer a transição do cartão para a câmara em plano geral (figura 50).

A câmara que se encontra no ar era controlada por uma mesa Roland V-4HD, que recebe sinal de áudio por XLR, e vídeo por HDMI, transmitidos para o computador pessoal em HDMI-USB.

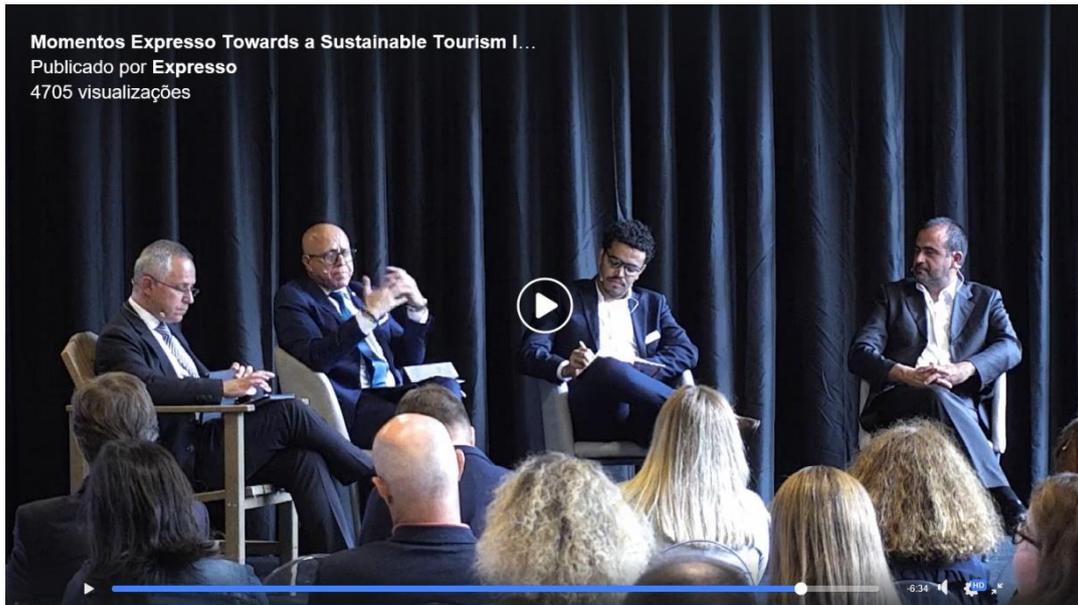


Figura 50-Plano geral do painel de Oradores ISQ

Fonte: Captura de ecrã



Figura 51--Plano médio, oradora ISQ

Fonte: Captura de ecrã

2.9.2. Conferência Expresso: As Novas Fronteiras da Saúde



Figura 52-Cartão Expresso: Novas Fronteiras da Saúde

Fonte: Captura de ecrã

Esta conferência realizada, a partir de uma parceria do jornal Expresso com a Tecnimede, aconteceu no dia 13 de setembro e através da participação de diversos profissionais da saúde teve como objetivo refletir sobre o futuro da saúde e os desafios que se colocam nesta área partindo de um diagnóstico sobre o presente e da questão “de que se morre em Portugal”.

Trabalho técnico realizado:

O processo de elaboração deste projeto foi semelhante ao exposto no anterior.



Figura 53-Plano geral do painel de oradores; Expresso:Novas Fronteiras

Fonte: Captura de ecrã

2.9.3. V Congresso dos Contabilistas Certificados

Este evento, de nível nacional, foi organizado pela Ordem dos Contabilistas Certificados e decorreu de 19 a 21 de setembro no Altice Arena. Sob o tema “Liderar a profissão Digital”, este congresso contou com a participação de um importante quadro de convidados e a intervenção dos maiores especialistas na área. Nesta edição, a organização pretendeu debater e dar resposta a questões como: “Automatização da profissão? Ferramentas digitais? Modelos de negócio inovadores? Sucesso? Contabilidade 4.0?” Para além das intervenções dos diversos painéis, o evento realizou, paralelamente outras atividades, como sessões paralelas, exposições....

Neste trabalho assumi a função apenas de passar sinal de vídeo de uma *regie* (ligação de um cabo SDI a um conversor SDI/HDMI que por sua vez liga à mesa de realização, Roland VR-4HD, esta última transmite por USB a um computador pessoal; o computador transmite o sinal por *wirecast* para uma rede social).

2.9.4. Prémios Deloitte, IRG Awards- Convento do Beato

A Investor Relations & Governance (IRG) Awards, promovido pela Deloitte, pretende premiar os melhores desempenhos na área financeira em Portugal. A gala de entrega de prémios (30ª edição) aconteceu no dia 19 de setembro, no convento do Beato, em Lisboa. Premiar o melhor CEO em *Investor Relations*, o melhor CFO em *Investor Relations*, o melhor *Investor Relations Officer*, o melhor Relatório e Contas, o melhor investidor do ano são algumas das categorias a premiar.

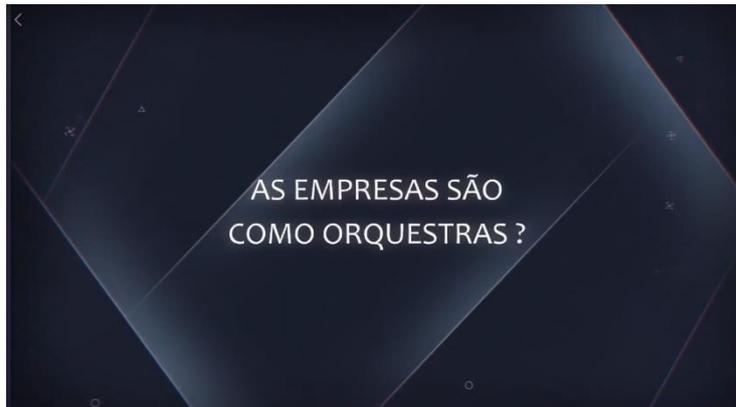


Figura 54-Frame do Genérico (cartão) de apresentação da cerimónia

Fonte: Captura de ecrã

Trabalho técnico realizado

Na cobertura deste evento assumi, novamente, a função de anotador e assistente a realização. Este projeto foi um verdadeiro desafio, pois para além da enorme adesão e visualizações nas redes sociais, O espaço não estava adaptado transmissão deste tipo, como tal, era necessária uma maior atenção a todos os planos pois havia uma grande movimentação da audiência. No entanto, conseguimos que funcionasse da forma mais fluída possível.

Ao início foi-nos fornecido pelos responsáveis do evento uma lista com os nomeados para cada categoria e vencedores da mesma, para que, pudéssemos contar com a deslocação do mesmo desde a sua mesa ao palco onde iria receber o prémio.

A transmissão da cerimónia teve cerca de 1 hora e 40 minutos e contou com entregas de prémios, discursos, apresentações e momentos musicais (figura 55).



Figura 55-Momentos da cerimónia IRG Awards

Fonte: Captura de ecrã

Após a cerimónia estar concluída passamos para a transmissão do *Expresso da Meia Noite* (figura 56), programa semanal da SIC Notícias moderado por Ricardo Costa.



Figura 56-Transmissão do Expresso da Meia Noite no Facebook da SIC Notícias

Fonte: Captura de ecrã

2.9.5. Prémios BPI “La Caixa” – CCB

Os prémios do Banco Português de Investimento (BPI), financiados pela Fundação “la Caixa”, no valor de 3,75 milhões de euros, servem para apoiar projetos sociais que promovam a igualdade de oportunidades de pessoas em situação de vulnerabilidade social e melhoria da qualidade de vida das mesmas. No total de cinco, os prémios distinguem projetos nas seguintes áreas de intervenção: da “Infância”, “Solidário”, “Seniores”, “Capacitar” e “Rural”.

Neste projeto, na área da solidariedade, foi-me entregue a função de realizador e visto que o sistema utilizado foi o tradicional com as câmeras fixas da Blackmagic, a minha responsabilidade consistia em: começar a transmissão no Facebook do BPI Solidário e partilhar na página da SIC Notícias; certificar-me de que não havia problemas na qualidade de imagem/som, cortar e eleger os planos, dar indicações ao operador de câmara através de um sistema de comunicação interno, orientando-o relativamente a escala de planos e informando-o constantemente qual a câmara que se encontrava no ar, de forma a evitar movimentos bruscos ou mudanças de escala desnecessárias.



Figura 57-Cartão Prémios BPI Solidário; Transmissão no Facebook BPI Solidariedade

Fonte: Captura de ecrã

3. Versões Alargadas: Golf Report

Resta-me referir que uma das atividades que possibilitou exercitar as competências que foram sendo adquiridas, e de certa forma evoluir nesta área, foram as versões alargadas do programa Golf Report. Estes vídeos, tal como o próprio nome indica, consistem em versões mais extensas do programa da SIC Notícias, conseguidas removendo o *voice off* e recorrendo a material não utilizado como jogadas e entrevistas. Por fim, estes vídeos eram colocados no Youtube da empresa (figura 59) tendo, à data do término do estágio, elaborado um total de catorze versões alargadas.

A partir desta experiência, e no final do estágio, tive oportunidade de efetuar algumas sugestões para “aprimorar” este conteúdo, através da conceção de novos oráculos, introdução de efeitos sonoros e de sequências de abertura alternativas e mais versáteis. No fundo tratou-se de imprimir um ritmo diferente e mais apelativo aos mesmos.

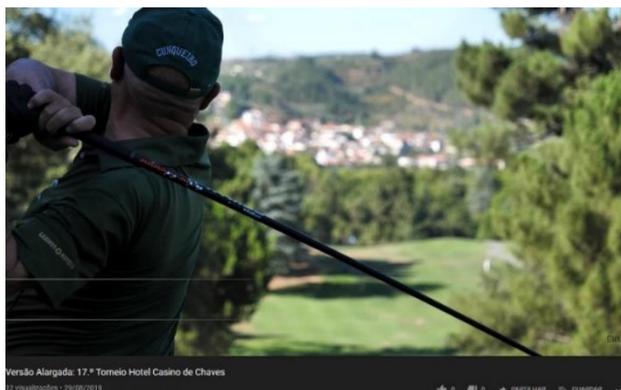


Figura 58-Versão Alargada, Youtube da empresa

Fonte: Captura de ecrã

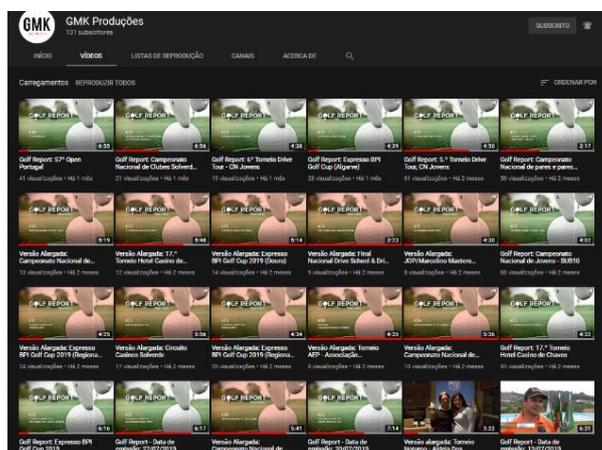


Figura 59-Lista das Versões Alargadas no canal da GMK

Fonte: Captura de ecrã

Reflexão Final

No término desta experiência é importante referir que este estágio se constituiu como uma experiência bastante enriquecedora e permitiu a aquisição de conhecimentos e competências práticas indispensáveis nesta área. O lugar-comum “quando saímos da faculdade sabemos pouco”, que todos já ouviram, verificou-se também comigo. A verdade é que o trabalho mais específico aprende-se e apreende-se somente com a prática. Nesse sentido, esta experiência correspondeu às expectativas iniciais.

Gostaria de salientar que, a par do trabalho realizado nas instalações da GMK, desenvolvi todo um processo de trabalho individual, de pesquisa, de visualização de trabalhos realizados na área. Esforcei-me por dar a minha colaboração sempre que solicitado e, tomando muitas vezes a iniciativa, propus-me quer para o trabalho mais simples, como organizar e montar equipamento, quer para trabalhos cuja exigência, por vezes, estaria acima das minhas competências à época, mas que se traduziriam numa fonte importantíssima de conhecimento e aprendizagem.

O meu esforço e dedicação refletiu-se na crescente confiança que a equipa depositou em mim, atribuindo-me progressivamente alguns trabalhos que requeriam mais atenção e cuidado. É evidente que no decorrer do percurso não faltaram obstáculos e constrangimentos. Gerir os timings das entregas foi talvez o aspeto mais difícil de contornar. As limitações de tempo para a conclusão dos trabalhos exigiam muitas vezes mais rapidez e experiência do que eu possuía. Para fazer face a este constrangimento acabei com alguma frequência por ficar mais tempo na empresa, muitas vezes depois do horário normal de trabalho. Outra das lacunas e dificuldades sentidas diz respeito ao meu fraco conhecimento relativamente à manipulação e operação de câmeras e iluminação. O aprofundamento desta área, como complemento à minha formação, constituir-se-á como uma mais valia no meu percurso.

Sempre que foi necessária a minha colaboração, como para montar equipamentos, inclusive ao fim de semana, demonstrei disponibilidade. Saber trabalhar em equipa, sobretudo nesta área, é fundamental. Relativamente a este ponto não tive qualquer dificuldade ou senti algum constrangimento.

Ao longo dos três anos de curso, trabalhamos, com muita frequência, em grupo e essa experiência é bastante útil para o futuro. O trabalho em equipa permite a partilha de saberes e conhecimentos e promove o gosto de fazer parte de um projeto comum.

Bibliografia

Adams, S. e Helfand, J. (2017). *The Designer's Dictionary of Colour*. New York: ABRAMS

Anastácio, C. (2014). *Os Recursos humanos da empresa*. (Projeto para obtenção do grau de Mestre em Gestão de Recursos Humanos.). Universidade do Algarve, Faro, Portugal.

Canelas, C. (2010). Os Sistemas de Edição de Vídeo: linear versus não-linear. Guarda: Instituto Politécnico da Guarda. Consultado em 29/nov,2018, em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-canelas-video.pdf>.

González, P (2006). *Teoria Y práctica de la publicidad impresa*. Valencia: Campgráfico

Lindon, D et al (2004). *Mercator XXI Teoria e Prática do Marketing*. Lisboa: D. Quixote

Monteiro, G. (2004). *Noções elementares de marketing e Publicidade*. Sebenta: Instituto Politécnico da Guarda

Murch, W. (2004). *Num Piscar de Olhos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.

Nogueira, L. (2010). *Manuais de Cinema III: Planificação e Montagem*. Covilhã: LabCom.

Ribas, D. & Batista, T. (2016). *Toda a Memória das Imagens: O Ensaio Audiovisual*. Vila do Conde: Curtas Metragens CRL, 16, 7, 131–134.

Traqueia, F. (2014). *“Em direto” A banalização da transmissão em tempo real na informação da SIC e da SIC Notícias*. Tese de mestrado não publicada, Universidade Nova de Lisboa, Lisboa, Portugal.

Wheeler, A (2008). *Design de Identidade da Marca*. Porto Alegre: ARTMED Editora S.A.

Webgrafia

<https://gmk.pt/>

(acedido em 15/08/2019)

https://pt.wikipedia.org/wiki/Pa%C3%A7o_de_Arcos

(acedido em 15/08/2018)

https://gmk.pt/viba_portfolio/boa-cama-boa-mesa-2/

(acedido em 15/08/2019)

https://gmk.pt/viba_portfolio/golf-report/

(acedido em 15/08/2019)

https://gmk.pt/viba_portfolio/volta-ao-mundo-2/

(acedido em 15/08/2019)

https://www.youtube.com/watch?v=PDB302S_QiI

(acedido em 15/08/2019)

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Kuleshov>

(acedido em 12/10/2019)

https://pt.wikipedia.org/wiki/Ao_vivo

(acedido em 26/10/2019)

https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_After_Effects

(acedido em 20/08/2019)

https://pt.wikipedia.org/wiki/Adobe_Premiere_Pro

(acedido em 20/08/2019)

<https://en.wikipedia.org/wiki/B-roll>

(acedido em 25/10/2019)

<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-b-roll/>

(acedido em 28/10/2019)

<https://motionarray.com/learn/premiere-pro/premiere-pro-speed-ramping-tutorial/>

(acedido em 28/10/2019)

<https://www.isq.pt/>

(acedido em 29/10/2019)

<https://www.occ.pt/pt/>

(acedido em 29/10/2019)

<https://fundacaolacaixa.pt/pt/>

(acedido em 02/11/2019)

Anexos

Lista de Anexos

Anexo I	Plano de trabalho
Anexo II	Agenda da empresa
Anexo III	Exemplo de um <i>briefing</i>
Anexo IV	Links de trabalhos realizados

ANEXO I

PLANO DE TRABALHO

PLANO DE TRABALHO

Ensino Clínico
Estágio
Cursos Técnicos Superiores Profissionais (CTeSP)
Licenciaturas
Mestrados

MODELO
GESP.004.05

Ano Letivo

___/___/___

Este documento é um complemento do formulário GESP.003 - CONVENÇÃO.

Escola: ESECD ESS ESTG ESTH

Tipologia: Curricular Extracurricular Outro: _____

Ao abrigo de **protocolo ou especificidade formativa?** Sim. Qual? _____

Informação adicional: (se aplicável)

Designação: _____

Ano curricular: _____ Semestre: _____ 1.º período 2.º período 3.º período

1. IDENTIFICAÇÃO DOS INTERVENIENTES

Estudante: Miguel Monteiro Rico N.º de estudante: 5008907

Docente orientador(a): Carlos Jorge Gonçalves Briggs

Supervisor(a)/Tutor(a): Domingos João Costa Pereira Silva Lopes

2. PLANO DE TRABALHO

• Familiarização com o espaço, trabalho desenvolvido pela empresa e equipamentos e ferramentas

• Visualização de projetos anteriormente realizados e projetos em curso

- Edição e pós-produção áudio e vídeo;
- Captação de vídeo;
- 360°, stitching, edição e pós-produção;
- Live streaming, montagem dos sistemas, realização e manutenção dos equipamentos.

3. ASSINATURAS

O(A) Estudante

2 9 1 0 7 2 0 1 9

D D M M A A A A

[Assinatura]
(assinatura)

O(A) Docente Orientador(a)

D D M M A A A A

_____ (assinatura)

O(A) Supervisor(a)/Tutor(a):

2 9 1 0 7 2 0 1 9

D D M M A A A A

[Assinatura]
(assinatura e carimbo)

ANEXO II

AGENDA DA EMPRESA

	A	B	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	
			Filmagens CONFERÊNCIAS EXPRESSO	Local e horas CONFERÊNCIAS EXPRESSO	Filmagens EMPRESAS	Local e horas EMPRESAS	Fotografia e Local /Horas	Jornalista	Câmara	Informações Câmaras e Jornalistas subcontratados	Material	Sara Fevereiro	Sara Ferrão	Lizandra	Rafael Reigota	Luis Lopes	João Lopes	
224	8set	dom						Ana Mauricio	Luis									
225	9set	seg	ISQ Evento	9h30-17h30 estufa fria	Sic digital - Trabalho Deloitte/ CEO vs Maestro (apenas câmara)	Sede EDP (15h-16h30)		Patricia (ISQ) // Lizandra Nav CEO	Alex-Miguel Rico - Marco (ISQ) // Felipe Motta (Nav Ceo) Gonçalo (EDP)								licença	
226	10set	ter	tenho cancro e depois (recolha de imagens)	18h-20h impresa				Lizandra	Nuno Casanova									licença
227	11set	qua						mariana (open)	luis // Alex-Miguel Rico									licença
228	12set	qui	Novas Fronteiras da Saúde - AVC a principal causa de morte em Portugal	Ed Impresa 9h30 às 12h				mariana (open) // patricia (conf)	Afonso Conf Edif. Impresa // Felipe Motta Nav. setúbal									licença
229	13set	sex						mariana (open) // Ana Mauricio	luis // afonso									licença
230	14set	sáb						mariana (open) // Lazandra	luis // ??									
231	15set	dom						mariana (open) // Lazandra	luis									
232	16set	seg	HFPortugal	Universidade Nova de Lisboa 9h30-12h				Cristina Branco	Filipe Motta									licença
233	17set	ter	Encontros Fora da Caixa CGD	Guimarães - Centro Cultural de Vila Flor (9h-12h)	Entrevista Isabel Mota EY Expresso - Fundação Calouste Gulbenkian	Gulbenkian das 15h às 16h)		Patricia	Alex-Miguel Rico - Tiago ou Rui da 7am // Felipe Motta (gulbenkian)									licença
234	18set	qua	conf prem. BPI	CCB				Patricia	Alex-Miguel Rico + Luis									licença
235	19set	qui	Deloitte Investidor	final da tarde convento do beato				Patricia	Alex-Miguel Rico + Felipe Motta Alice // Luis (porto)									licença
236	20set	sex	VI Congresso Contabilistas Certificados	Altice Arena (todo o dia - confirmar hora inicio)				Patricia	Alex-Miguel Rico - Felipe Motta Alice									licença
237	21set	sáb	VI Congresso Contabilistas Certificados	Altice Arena (todo o dia - confirmar hora inicio)				Patricia // Lizandra Golfe Troia // Helena - Espinho // Diogo - Paredes	luis (Troia) // Alex-Miguel - Felipe Motta									
238	22set	dom						Helena										
239	23set	seg			filmagens noval	noval			Luis-Miranda									licença
240	24set	ter			filmagens noval	noval		Cristina	Luis-Miranda // Felipe Motta (NVC)									licença

100% Apenas visualização

	A	B	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
			Filmagens CONFERÊNCIAS EXPRESSO	Local e horas CONFERÊNCIAS EXPRESSO	Filmagens EMPRESAS	Local e horas EMPRESAS	Fotografia e Local /Horas	Jornalista	Câmara	Informações Câmaras e Jornalistas subcontratados	Material	Sara Ferveiro	Sara Ferrão	Lizandra	Rafael Reisga	Luís Lopes	João Lopes	M
22set	dom							Helena										
23set	seg				filmagens noval	noval			Luis-Miranda									licença
24set	ter				filmagens noval	noval		Cristina	Luis-Miranda // Felipe Motta (NVG)									licença
25set	qua	Conferências XX Anos Sêculo (entrevistas + imagens)	Palacio da Cruz Vermelha (9h30+9h)	Sic Digital - Lisboa BPI Solidariedade	Lisboa - 10h30		Patricia -Palacio Luz // Cindy Bpi	Eduardo // Felipe Motta bpi										licença
26set	qui	Conferências XX Anos Sêculo (entrevistas + imagens)	Palacio da Cruz Vermelha (9h30+9h)	Sic Digital - Mafra BPI Solidariedade	Mafra		Patricia - Palacio Luz // Cindy Bpi	Eduardo // Felipe Motta bpi										licença
27set	sex			Sic Digital - Borba BPI Solidariedade	Borba		Cindy Bpi	Felipe Motta bpi										licença
28set	sáb																	
29set	dom																	
30set	seg																	
1out	ter																	
2out	qua	Prémio Intermarché Produtores Nacionais (17h-19h15) //	Câmara de Comércio e Indústria das 17h30 19h15 //					Patricia	João Lopes - Miguel Rico e Diogo Borges - Intermarché é Pack									
3out	qui																	
4out	sex																	
5out	sáb	FERIADO							Lizandra???	luis								
6out	dom																	
7out	seg																	
8out	ter								João Lopes - Luis - Manel - Cristina - Miguel Rico - Alex									
9out	qua		Conf BPI	CCB					joao lopes - Luis									
10out	qui					montagem phc												
11out	sex	17º congresso APAT (8h30)	15+18h30 -Teatro Municipal de Portimão	Conferencia PHC	Lagoas park - PTE 2 ou 3 cameras				Joao Lopes - Luis									
12out	sáb	17º congresso APAT (8h30)	9h30 às 18h -Teatro Municipal de Portimão						João Lopes - Luis									
13out	dom																	

ANEXO III

EXEMPLO DE UM BRIEFING

Briefing ISQ - Conf dia 9 setembro Caixa de entrada x



Cristina Castelo Branco

para Patricia, MARCO, alexandremonteirowork, mim ▾

08/09/2019, 12:18 ☆ ↶ ⋮

Bom dia a todos.

Obrigada por estarem disponíveis para a Conferencia do ISQ amanhã, segunda-feira, que tem inicio às 9h30 e acaba às 17h30, onde iremos fazer o Live para as páginas do Facebook.

A equipa GMK será:

Patricia
Alex
Miguel
Marco

Como este domingo vão deixar o equipamento montado, amanhã saem da GMK às 7h30, por causa do trânsito, e para estarem cedo na Estufa Fria visto que é no centro de Lisboa.

Caso haja quebras durante o live para o Facebook, voês continuam a gravar visto que a Internet na Estufa Fria pode falhar. Quando terminarem chegam à GMK e descarregam tudo para a página do Facebook. Isto já está combinado com a Teresa Rosado, da SIC, caso não se consiga transmitir.

Os seguintes requisitos foram pedidos à Organização do ISQ.

Deixo-vos o contacto da Carla Guedes que é Coordenadora da Comunicação e imagem: 919 211 647

10 MG de upload por cabo, não pode ser wi-fi

- saída de RCA da mesa de som
- saída de XLR da mesa de som
- output em mini jack para áudio
- é necessário garantir que o firewal permita a transmissão live para o facebook do Expresso.
- 1 mesa de apoio e 2 cadeiras

Durante o Live vão transmitir apenas os seguintes momentos:

Momentos para live streaming:

10:30

Pedro Matias, Presidente ISQ

10:40

Xander Bueno de Mesquita - Keynote speaker

14:45

Sessões Temáticas:

- Eficiência Energética e Ambiental

15:45

Sessões Temáticas:

- Instrumentos de Apoio Financeiro

17:00

Luís Araújo, Presidente Turismo de Portugal

A Teresa Rosado da SIC, em principio, estará na Conf. caso precisem de alguma coisa. Também podem ligar-me :) mas se for alguma coisa na Estufa Fria, ela pode dar-vos uma ajuda.

APÊNDICES

Vídeos resumo Expresso:

<https://www.behance.net/gallery/87456527/PORTFOLIO-EDICAO-VIDEO-INSTITUCIONAL-EXPRESSO>

Vídeos Navigator (visitas):

<https://www.behance.net/gallery/87458565/PORTFOLIO-II-EDICAO-VIDEO-PROMOCIONAL-NAVIGATOR>

Promos Federação Portuguesa de Golf:

<https://www.behance.net/gallery/87459057/PORTFOLIO-III-EDICAO-VIDEO-PROMOS-GOLF-FPG>

Golf Report: Versões Alargadas (A partir do Campeonato Nacional de Clubes Seniores até ao mais recente).

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLOppO1hUgJE4uBnhIRQ8b5dZbQZd9eY7t>

(DIRETO) 32ª edição IRG Awards

<https://www.facebook.com/sicnoticias/videos/vb.150808986387/2451515518268603/?type=2&theater>

(DIRETO) 32ª edição IRG Awards | Expresso da meia noite

<https://www.facebook.com/sicnoticias/videos/389007908452158/>

(DIRETO) Momentos Expresso Towards a Sustainable Tourism Industry: Challenges and Solutions

<https://www.facebook.com/jornalexpresso/videos/vb.43218682948/395708761136593/?type=2&theater>

(DIRETO) Prémios BPI "la Caixa" Solidário

<https://www.facebook.com/bpisolidariedade/videos/635830066945236/UzpfSTgzMzAzMzMzMzQ1MDc3MjoyNDIwNDkwMTU4MDM4NDA3/>

(DIRETO) Momentos Expresso: As Novas Fronteiras da Saúde

<https://www.facebook.com/jornalexpresso/videos/as-novas-fronteiras-da-sa%C3%BAde-acompanhe-aqui-a-confer%C3%Aancia/2066395887003100/>