



IPG Politécnico
da Guarda
Polytechnic
of Guarda

RELATÓRIO DE ESTÁGIO

Licenciatura em Comunicação Multimédia

Diogo Manuel Lima Gomes

Dezembro | 2017





Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto

Instituto Politécnico da Guarda

RELATÓRIO DE ESTÁGIO

DIOGO MANUEL LIMA GOMES

RELATÓRIO PARA A OBTENÇÃO DO GRAU DE LICENCIADO

EM COMUNICAÇÃO MULTIMÉDIA

DEZEMBRO/2017

FICHA TÉCNICA



Nome: Diogo Manuel Lima Gomes

N.º de aluno 5008456

Instituição Instituto Politécnico da Guarda

Escola Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto

Curso Comunicação Multimédia

Docente Orientador Prof. Guilherme Francisco Rosa Monteiro

Email diogo.gomes@dgomes.pt

Empresa Hi Interactive

Morada Condomínio Alcântara-Rio, Rua da Cozinha
Económica, Bloco A n.º 36 – 2º Dto, 1300-149 Lisboa

Telefone (+351) 21 361 6120

Website <http://hi-interactive.pt/>

Email info@hi-interactive.pt

Supervisor Francisco Norton Brandão

Grau académico Engenheiro de Software
Universidade Independente

Data do estágio 10 de julho a 11 de outubro de 2017

*Em memória
do meu pai, Gentil Gomes
e avó, Maria da Cunha*

AGRADECIMENTOS

Antes de mais, começo por dizer que nunca pensei chegar onde cheguei. Sinto que completei mais um desafio dos que a vida nos proporciona. No entanto, tenho plena consciência de que não completei este meu percurso académico sozinho. Foram inúmeras pessoas que, de uma maneira ou de outra, me ajudaram e apoiaram, me fizeram crescer e fortalecer a pessoa que sou hoje. Posto isto, deixo aqui o meu muito obrigado, (e felizmente, com lágrimas nos olhos):

Ao Instituto Politécnico da Guarda, em especial à Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto, pelo contributo para o sucesso da minha formação académica.

Ao Professor Guilherme Monteiro pelos seus conselhos, por também me ter acompanhado neste meu percurso académico como professor, por toda a disponibilidade concedida ao ter aceitado a minha proposta em ser meu orientador de estágio e pela amizade que sempre me dedicou.

À *Hi Interactive*, com especial atenção às duas pessoas que me auxiliaram incondicionalmente durante todo o tempo que dediquei à empresa, João Prior e Francisco Brandão, não só pelo auxílio como também pelo conhecimento transmitido ao longo destes meses. Agradeço também a toda a fantástica equipa da qual tive o privilégio de fazer parte. Desde o primeiro dia acolheram-me como parte da “família” e sem quaisquer impedimentos fizeram-me sentir em casa.

Ao Carlos Almeida, ex. professor, e acima de tudo um grande amigo, por todos os ensinamentos, por ter sempre acreditado em mim e nas minhas capacidades, por nunca me ter feito desistir, por toda a ajuda e por todos os conselhos que me servem como lições de vida.

À minha família, pelo apoio e encorajamento ao longo da minha vida, mas, principalmente, no momento mais difícil na minha vida, que coincidiu com esta etapa tão importante de conclusão da licenciatura. De modo muito especial, ao meu pai por ter sido o homem que sempre foi, um homem inteligente, lutador e muito trabalhador. Devo-lhe todo o espírito de sacrifício e esforço que me fez chegar até aqui e obter o grau de licenciado, o seu último desejo. Agradeço-lhe por ter lutado todos os dias da sua vida, pela educação, pelo orgulho que tinha por mim, pela vida, por tudo.

Aos meus amigos, Fernando Nunes, António Monteiro, Diogo Ferreira, André Dias por sempre me terem colocado as ideias no sítio, pelo conhecimento trocado, pelos cafés que duravam horas e horas mesmo quando tinham que durar apenas uns minutos, pelas brincadeiras exageradas que nos surgiam, por tudo. À Adriana Monteiro, à Sílvia Correia, à Ana Rodrigues, à Sofia Mendes, à Diana Cunha e à Diana Rafaela por me terem apoiado também nos momentos mais difíceis que passei, por estarem sempre do meu lado. Por fim, mas não menos importante, até pelo contrário, à “família” do bar *Tuna* por terem sido uma segunda família, pelos quilómetros feitos na surpresa mais marcante que vivenciei, pelas histórias, pelo carinho dado, pelas lições que certamente irei levar para a vida. Infelizmente não há palavras que demonstrem todo o sentimento que tenho por eles. Estes amigos irei levar comigo para a vida. Obrigado pelos conselhos e pelas palavras certas nos momentos certos.

Por fim, agradeço a todas as outras pessoas que não mencionei, mas que, de uma forma ou de outra, fizeram parte do meu percurso e contribuíram para o meu crescimento e aprendizagem.

Obrigado!

RESUMO

O presente relatório de estágio é relativo ao estágio curricular realizado na empresa *Hi Interactive* e todo o trabalho realizado na mesma, em particular na área do *front-end*¹, no âmbito da unidade curricular de Estágio/Projeto, referente ao curso de Comunicação Multimédia da Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto.

O objetivo principal do estágio passa por colocar à disposição da organização todas as competências adquiridas pelo estagiário ao longo dos três anos da licenciatura e, assim, contribuir para o seu sucesso e desenvolvimento. Deste modo, foram produzidos:

- dois *websites* para os restaurantes da entidade *LuxHotels*;
- uma aplicação *web* para a entidade EDP (Energias de Portugal);
- uma reestruturação das *newsletters*² da empresa *Hi Interactive*;
- alterações ao site da APMP - Transformação Digital e Inovação;
- por fim, foi implementada a possibilidade de integrar formulários de submissão de *newsletters* no *website* da empresa.

Palavras-chave: *webdesign, front-end, wordpress, websites, hi interactive*

¹Prática no desenvolvimento web que facilita a interação com o utilizador.

²Informações periódicas, de uma organização, empresa ou entidade, enviadas por correio eletrónico aos subscritores.

ÍNDICE GERAL

FICHA TÉCNICA	I
AGRADECIMENTOS.....	III
RESUMO	V
ÍNDICE GERAL	VI
ÍNDICE DE FIGURAS.....	VIII
ÍNDICE DE TABELAS	Erro! Marcador não definido.
GLOSSÁRIO DE SIGLAS E TERMOS TÉCNICOS.....	IX
INTRODUÇÃO	1
CAPÍTULO I – A <i>Hi Interactive</i>	2
1.1. A <i>Hi Interactive</i>	3
1.1.1. A História	3
1.1.2. Estratégia Empresarial.....	5
1.1.3. Localização.....	7
1.1.4. Escritório	8
1.1.5. Estrutura Orgânica.....	9
1.1.6. Identidade Visual.....	10
1.1.7. Análise SWOT	10
CAPÍTULO II – O estágio	13
2.1. Plano de estágio.....	14
2.2. Cronograma.....	15
2.3. Ferramentas utilizadas.....	16
2.4. Trabalho desenvolvido	18
2.4.1. Renovação do <i>site</i> da empresa.....	18
2.4.2. Alterações APMP	20
2.4.3. Mobile EDP.....	22
2.4.4. <i>Hi Newsletters</i>	24
2.4.5. Restaurantes <i>LuxHotels</i>	26

2.4.6. ITUP.....	27
REFLEXÃO FINAL.....	29
BIBLIOGRAFIA.....	30
WEBGRAFIA.....	32
APÊNDICES.....
ANEXOS.....

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 João Prior e David Marques.....	4
Figura 2 Importância da estratégia.....	5
Figura 3 Localização geográfica	7
Figura 4 Ilustração desenhada na parede.....	8
Figura 5 Divisão de departamentos à esquerda e zona de lazer à direita	8
Figura 6 Organograma da empresa	9
Figura 7 Marca da empresa	10
Figura 8 Diagrama de <i>Gantt</i>	15
Figura 9 Janela do <i>Zeplin</i> com o <i>UI</i> da <i>Hi</i>	18
Figura 10 Ficheiro html da página inicial	19
Figura 11 Página inicial da APMP	20
Figura 12 Código em <i>jquery</i> para vídeo em ecrã inteiro	21
Figura 13 Botão alinhado ao centro	21
Figura 14 Ecrãs da aplicação EDP	23
Figura 15 Compatibilidade entre clientes de <i>email</i>	24
Figura 16 Exemplo <i>HubL</i> de uma função <i>for</i>	25
Figura 17 Exemplo do <i>design</i> do Galeria do Largo em <i>Avocode</i>	26
Figura 18 <i>Site ITUP</i> em <i>wordpress</i>	27
Figura 19 <i>Child Theme ITUP</i>	28
Figura 20 Campo Courses <i>ITUP</i>	28

GLOSSÁRIO DE SIGLAS

API – Application Programming Interface

CMS – Content Management System

CSS – Cascading Style Sheets

EDP – Energias de Portugal

FTP – File Transfer Protocol

HTML – Hypertext Markup Language

HubL – HubSpot Markup Language

IPL – Instituto Politécnico de Leiria

IPN – Instituto Pedro Nunes

JPEG – Joint Photographic Experts Group

JS – Javascript

NERLEI – Associação Empresarial da Região de Leiria

PHP – Hypertext Preprocessor

PNG – Portable Network Graphics

SVG – Scalable Vector Graphics

SWOT – Strengths, Weaknesses, Opportunities and Threats

UI – User Interface

UX – User Experience

INTRODUÇÃO

O presente relatório surge no âmbito do estágio curricular da Licenciatura em Comunicação Multimédia da Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto. O mesmo constitui o passo final da licenciatura, e iniciou em julho de 2017 no Instituto Politécnico da Guarda.

A entidade escolhida para realizar durante três meses o estágio curricular chama-se *Hi Interactive* e resultou de uma sob orientação do prof. Guilherme Francisco Rosa Monteiro e sob coordenação de Francisco Norton Brandão. Teve início a 10 de julho de 2017 até 11 de outubro de 2017.

Esta experiência permitiu desenvolver competências ao colaborar com profissionais da área de *front-end*. A mesma possibilitou, também, aplicar diariamente todos os conhecimentos obtidos durante os três anos de licenciatura.

Este relatório pretende descrever de forma simples, clara e objetiva a experiência vivida enquanto estagiário e as suas tarefas realizadas na entidade, dividindo-se este documento em dois capítulos. No primeiro, é apresentada a contextualização da empresa e a sua nova estrutura interna. Já no segundo capítulo, são expostas todas as atividades desenvolvidas na entidade ao longo dos três meses. Atividades essas que foram realizadas de acordo com o plano de estágio (**Anexo I**), desenvolvido pela entidade acolhedora.

Por fim, a reflexão final contém uma opinião sobre o estágio realizado, bem como experiências vividas durante o mesmo.

CAPÍTULO I

Hi INTERACTIVE

Hi INTERACTIVE

Neste capítulo é feita uma descrição da instituição responsável pelo estágio - a empresa *Hi Interactive*. Serão abordados elementos relevantes como a sua história, a sua missão, visão e os seus valores, a sua localização, o seu espaço físico, a sua identidade visual, a política da empresa e as unidades de negócio. Neste ponto, será também abordada e desenvolvida a estrutura organizacional da mesma. Seguidamente irão ser apresentados alguns dos seus clientes e parceiros e, por fim, será apresentada uma análise *SWOT* (*Strengths, Weaknesses, Opportunities and Threats*) onde irão constar os pontos fortes e as suas fraquezas bem como as suas oportunidades e ameaças.

1.1. A Hi Interactive

A *Hi Interactive* é uma empresa digital focada em *UI*³, *UX*⁴, *Motion Design* e em *Front-end*. Apesar de já existir como marca há oito anos, nasceu, há apenas três. Conta com uma equipa criativa e estratégica de trinta e seis colaboradores, divididos entre os escritórios de Lisboa e Leiria, que combinam os objetivos dos utilizadores, as suas emoções, preferências e necessidades de interação com o seu negócio e produto.

Assumem-se como uma empresa inventiva, dinâmica e guiada pela inovação digital. Focados nas interações entre as empresas e os seus clientes e sempre concentrados em fazer com que, os clientes, atinjam os seus objetivos de negócio. A abordagem da *Hi Interactive* é estratégica, prática e criativa, focada na eficácia das experiências digitais que desenham.

1.1.1. A História

O nome *Hi Interactive* surgiu como marca registada em 2009. Criada por João Prior e David Marques (**Figura 1**), a empresa ainda sem sede, elaborou projetos para clientes como *Desperados*, *Playboy*, *Guinness*. Com o decorrer dos anos, a lista de clientes começou a crescer e, conseqüentemente, a necessidade de trabalhar com uma equipa alargada também surgiu. Com a carência de colaboradores, foi necessário (à ainda marca) adquirir um centro de operações onde fosse possível desenvolver projetos a tempo inteiro.

³ *Interface visual*

⁴ *Simplificar a utilização da interface visual*

Com a ajuda da Incubadora Dom Dinis, foi possível à *Hi Interactive* obter a primeira infraestrutura.



Figura 1 | Da esquerda para a direita, João Prior e David Marques

Fonte: <http://www.hi-interactive.pt/pt/equipa/>

A Incubadora Dom Dinis⁵, sediada em Leiria, tem como objetivo “criar uma infraestrutura que responda às necessidades atuais e futuras da região ao nível da produção científica, do acolhimento a entidades e empresas de elevado potencial tecnológico e do fomento ao empreendedorismo empresarial em áreas tecnológicas”. Tem como promotores a NERLEI (Associação Empresarial da Região de Leiria), IPL (Instituto Politécnico de Leiria), Câmara Municipal de Leiria e o IPN (Instituto Pedro Nunes).

Depois de adquirido o primeiro escritório, os clientes e a equipa começaram a proliferar, e a necessidade de expansão era imprescindível. Com a junção da *Hi Interactive* com a consultora *Steam Smart Business*, anteriormente *CopiRisco*, foi possível à empresa adquirir a segunda infraestrutura e conseqüentemente o primeiro parceiro.

A *Steam Smart Business*⁶ é “uma comunidade de competências, saberes e experiências com energia criativa, mobilizadora e impulsionadora que através da sua estrutura multidisciplinar, desenvolve um conjunto de serviços e soluções smart beyond consulting para apoio à criação, transformação e crescimento de negócios e empresas”.

Nos dias de hoje, a *Hi Interactive*, conta com mais de trinta colaboradores divididos entre os dois escritórios e com uma vasta lista de clientes, visível no **Apêndice XVIV**, como EDP (Energias de Portugal), Caixa Geral de Depósitos, Açoreana Seguros, *National Geographic*, entre outros.

⁵ Consultado a 30/nov., 2017, em <http://www.nerlei.pt/pt/a-nerlei/projetos/3683-iddnet-incubadora-d-dinis/>.

⁶ Consultado a 30/nov., 2017, em <http://steam.pt/sobre-steam/>.

1.1.2. Estratégia Empresarial

Daychouw (2007: 35) define a missão, a visão e os valores como “bases para estabelecer uma direção e uma orientação para um organização, mas para se tornarem realidade têm que se traduzir em objetivos e orientações estratégicas.” Por outro lado, Costa (2007: 35) define que são “alicerces estratégicos” que podem ser delineadas com base no que a empresa tenciona ser no futuro. Refere também que, a missão, a visão e os valores, são “o impulso, a motivação e a direção da organização para os caminhos que foram escolhidos” e que para isso deve ainda responder, de forma simples e compreensível, às perguntas, visíveis na **Figura 2**, dos alicerces:

1. “Porque existimos?” – Relacionada com a missão.
2. “O que queremos ser?” – Relacionada com a visão.
3. “Em que acreditamos?” – Relacionado com os valores.
4. “Como vamos fazer?” – Relacionado com a estratégia e planeamento.



Figura 2 | Importância da estratégia
Fonte: F. Fonseca, 2003,

Missão

De acordo com Scott, Jafe e Tobe (citado por Machado, 2009: 28), a definição de missão deve distinguir uma empresa das outras, ao tornar claro as suas funções. Definem também

a missão como uma referência para os empregados ajudando a tomar decisões e tornar claro o percurso a decorrer.

Posto isto, a *Hi Interactive* tende a ser uma empresa inclusiva, participativa e criativa que visa melhorar a experiência dos utilizadores digitais permitindo aos clientes atingir os seus objetivos. Deste modo, criam valores para com os colaboradores e acionistas.

Visão

Segundo Freire (2006: 170), a visão tem um papel essencialmente motivador procurando servir de inspiração para os membros da organização. Também como Freire, Daychouw (2007) refere que a visão de uma organização é o que permite ter uma orientação para um futuro.

A visão não deve contradizer a missão, refletindo equitativamente, os valores da empresa (Garcia, 2006: 21). Assim, a visão conduz os seus colaboradores para um futuro coerente com a realidade.

Neste caso, a *Hi Interactive* tem como visão ser uma referência internacional para outras empresas que procuram soluções para melhorar as suas interações digitais.

Valores

Os valores constituem ideologias inalteráveis que uma empresa segue na prática dos seus serviços, de forma a promover um bom trabalho (Ribeiro, 2012). Como Ribeiro, Garcia (2006: 21) refere também que os valores “devem servir para determinar os integrantes da empresa os procedimentos esperados e também para que os consumidores e demais públicos possam perceber a forma de atuação da organização na comunidade.” Segundo Corain (2015), os valores são também constituídos por regras morais que representam todos os colaboradores e assim traduzem os princípios éticos que orientam todas as ações da empresa.

Deste modo, na *Hi Interactive*, os valores estão bem definidos e são a base do compromisso com os clientes, sendo eles: inventividade, inclusividade, comprometimento, solidariedade e legado.

- Inventividade – Procuram sempre maneiras de fazer melhor, superam-se e desafiam-se a si próprios.
- Inclusividade – Vêm na diversidade, uma oportunidade, uma forma de enriquecerem intelectualmente.
- Comprometimento – Colocam tudo o que são naquilo que fazem.
- Solidariedade – São um todo e tanto partilham responsabilidades como conhecimento.
- Legado – Por onde passam, deixam o seu legado.

1.1.3. Localização

A *Hi Interactive* (**Figura 3**) está sediada nos Condomínios Alcântara-Rio, na freguesia de Alcântara, em Lisboa. No entanto, conta com mais um escritório dedicado ao desenvolvimento, na Incubadora Dom Dinis, em Leiria.



Figura 3 | Localização geográfica
Fonte: Google Maps

Sendo Lisboa a capital portuguesa, esta localização proporciona à empresa uma vasta lista de contactos nacionais e internacionais, acesso a mão-de-obra qualificada, além de que, segundo a agência Lusa⁷, Lisboa oferece a “facilidade de acesso a mercados, ligações a outras cidades, qualidade de telecomunicações e línguas faladas.”

Assim sendo, Lisboa proporciona à *Hi Interactive*, excelentes condições para um crescimento de negócio significativo e capacidade para se reunir com uma variedade de clientes em todo o país.

⁷ Consultado a 30/nov., 2017, em <http://www.tvi24.iol.pt/cidades/empresas/lisboa-e-15-cidade-europeia-para-instalar-empresa/>.

1.1.4. Escritório

O escritório da sede em Lisboa (**Figura 4**) é um espaço amplo, acolhedor e descontraído que, apesar do seu tamanho e com a proximidade com as outras áreas de negócio, facilita a contiguidade e o trabalho em equipa.

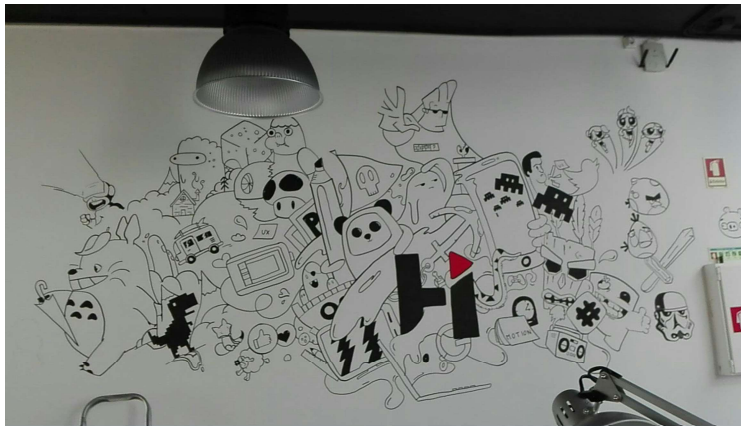


Figura 4 | Ilustração desenhada na parede
Fonte: Capturado pelo estagiário

Este espaço é composto pelos departamentos respetivos às unidades de negócio de *User Experience*, *Digital Communication* e, recentemente, *Front-End OutSystems*. Conta também com outros departamentos, estes já internos, de *Marketing* e *Processos e Sistemas*. (**Figura 5**).

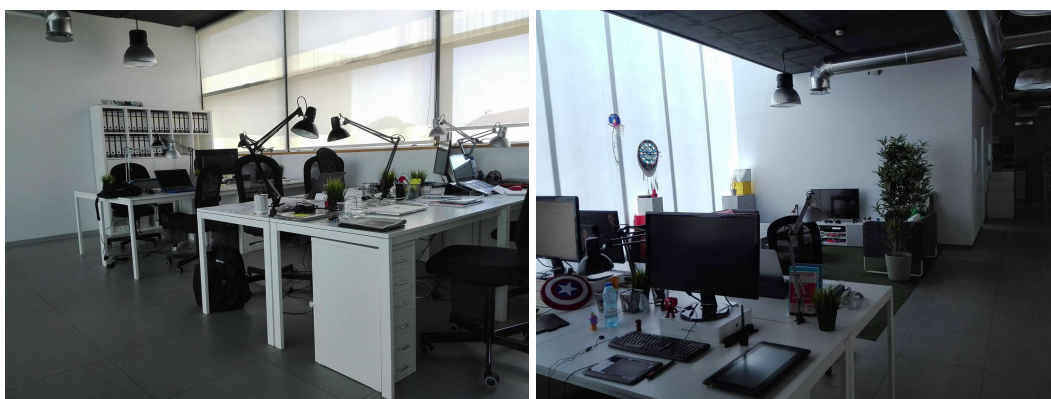


Figura 5 | Divisão de departamentos à esquerda e zona de lazer à direita
Fonte: Capturado pelo estagiário

O escritório conta também com uma zona de lazer a qual é intitulada como “o jardim”

1.1.5. Estrutura Orgânica

Como mostra a **Figura 6**, a Hi Interactive conta com nove departamentos, dos quais apenas quatro são unidades de negócio. Os restantes cinco são unidades de suporte. Apesar de divididos os departamentos acabam muitas vezes por se complementar.

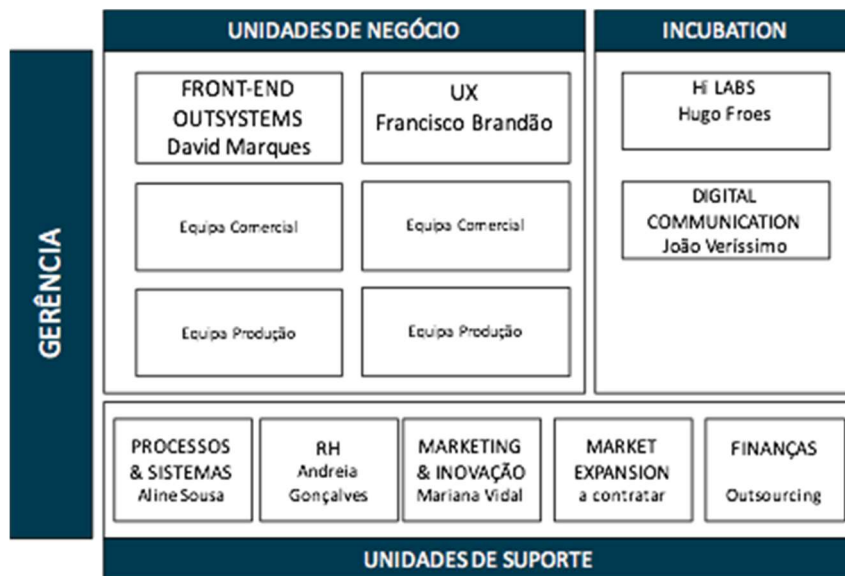


Figura 6 | Organograma da empresa
Fonte: Correio eletrónico recebido a 1 de setembro

Oliveira (2006:63) refere que a “estrutura organizacional é o instrumento administrativo resultante da identificação, análise, ordenação e agrupamento das atividades e dos recursos das empresas, incluindo o estabelecimento dos níveis de alçada e dos processos decisórios, visando o alcance dos objetivos estabelecidos pelos planeamentos das empresas.”

1.1.6. Identidade Visual

Entende-se por identidade visual o conjunto de elementos visuais que expressam a cultura da empresa, a filosofia, a imagem que ela pretende transmitir face ao público-alvo. Segundo Gonzalez (2010: 86) um logótipo é o nome da empresa ou da marca, com os atributos próprios da escolha tipográfica, tipo de letra, tamanho, cor e qualquer valor gráfico que contribui para a sua identificação visual; um símbolo é um elemento gráfico, com peculiaridades comunicativas, expressivas, associativas e chamativas que associados ao logótipo constituem a marca. Com o *slogan*, o objetivo é “dizer muito em poucas palavras, de forma clara e sugestiva” (Lampreia, 1998: 53). Deve ser breve, claro e positivo, possibilitando a memorização inteligível.

“Uma marca pode ser composta por um só ou vários componentes. A abundância de sinais distintivos, todavia, prejudica a leitura da marca e a compreensão do consumidor.” (Lindon, et al, 2011: 177).

Embora a marca *Hi Interactive* não tenha nenhum símbolo associado, o logótipo representa graficamente o seu nome. Neste caso, conforme a **Figura 7**, a marca da empresa é representada pelo logótipo, que apenas sofreu alterações numa letra, e pelo seu *slogan* (“*Designing Experiences*”). Esta pequena alteração na letra “i” pode ser associada ao símbolo do *play* (reproduzir) que remete à interatividade. Daí o nome, *Hi Interactive*. Contudo, a empresa não usa esta pequena modificação do logótipo como símbolo da marca.



Hi INTERACTIVE
DESIGNING EXPERIENCES

Figura 7 | Marca da empresa
Fonte: <http://hi-interactive.pt/>

1.1.7. Análise SWOT

A análise *SWOT*⁸, é uma ferramenta de gestão muito utilizada para o planeamento estratégico das empresas.

⁸ Consultado a 15/nov., 2017, em https://pt.wikipedia.org/wiki/An%C3%A1lise_SWOT.

Segundo Turra e Rodrigues (2014: 21), a “análise SWOT é uma ferramenta que analisa os pontos fortes e fracos internos e as oportunidades e ameaças impostas pelo ambiente externo.” No entanto, quando se realiza uma análise é necessário comparar a sua situação atual com a “situação no passado, a sua evolução, a sua situação prevista e a sua evolução futura” (Teixeira, 2013:75).

Portanto, numa breve análise *SWOT* da *Hi Interactive*, são identificados os seguintes fatores internos e externos:

Pontos fortes

Os pontos fortes da *Hi Interactive* passam pela crescente notoriedade da marca em Portugal, com a habilidade para fazer criações *out of the box*⁹. Passam também pelo reconhecimento como especialistas em *UI/Front-End* na plataforma *OutSystems*, com o aumento do número de participações em eventos da área digital e, por fim, pela equipa jovem e ambiciosa.

Pontos fracos

Relativamente aos pontos fracos, a *Hi Interactive* salienta os factos da baixa presença no norte de Portugal, a organização e eficiência operacional, a retenção de talento, a organização muito jovem e falta de experiência na gestão de grandes projetos. Salienta também a incapacidade para garantir avenças que garantam a gestão de contas/clientes após a execução dos trabalhos.

Oportunidades

Quanto a oportunidades, a *Hi Interactive* beneficia com o mercado mundial do digital em franco crescimento, a inovação e novos produtos/serviços, com as parcerias

⁹ Expressão utilizada para referir ideias fora da caixa, ou seja, ideias criativas que não existam.

internacionais e as sinergias e aproveitamento de *know-how*¹⁰ da comunidade *STEAM*¹¹ para potenciar negócio mas também para desenvolver área de consultoria e formação.

Ameaças

As ameaças da empresa *Hi Interactive* são a instabilidade económica pois esta leva ao aumento do risco percebido, a concorrência nacional e internacional muito aguerrida e o processo de transformação digital levado a cabo nas empresas nacionais é complexo, ou seja, apenas a burocracia e pouca flexibilidade para a mudança.

¹⁰ Termo inglês para descrever o conhecimento prático.

¹¹ Empresa *STEAM Smart Business Services*.

CAPÍTULO II

O ESTÁGIO

O estágio integra o último ano do curso de Comunicação Multimédia e visa não só promover a aquisição de conhecimentos e o desenvolvimento de competências pessoais e profissionais, mas também proporcionar a aplicação dos conhecimentos teóricos adquiridos à esfera laboral, sendo que, para muitos, o estágio curricular representa o primeiro contacto com o mercado de trabalho.

Deste modo, neste capítulo, são descritas as atividades realizadas ao longo do estágio curricular (Julho 2017 - Outubro 2017), assim como o respetivo enquadramento teórico na instituição acolhedora, *Hi Interactive*.

2.1. Plano de estágio

Após inserção na equipa da *Hi Interactive* como estagiário, foi elaborado um plano de estágio com o objetivo de definir e planear todas as funções a serem realizadas durante o decorrer do mesmo. Todas as atividades foram definidas tendo em consideração os conhecimentos adquiridos ao longo da licenciatura e os objetivos da empresa.

Nesse âmbito, foram programadas e desenvolvidas as seguintes atividades (**ANEXO I**):

- Formação *HTML/CSS*;
- Introdução à integração com *API*'s;
- Formação sobre o repositório de código partilhado;
- Introdução e integração com a equipa de *User Interface* e respetivas ferramentas de trabalho (*Invision, Avocode*)¹²;
- Projeto interno para validação das competências adquirida: *Website* em *Wordpress*.

Embora o plano de estágio defina apenas estas tarefas, ao longo do estágio, conforme demonstrava os meus conhecimentos e capacidades foram-me sendo propostas tarefas mais complexas, não previstas no plano de estágio. Fazendo parte dessas tarefas, foram desenvolvidas uma aplicação *web* para a entidade EDP (Energias de Portugal), uma reestruturação das *newsletters* da empresa e alterações a *sites* já existentes.

¹² Ver tópico 2.4

2.2. Cronograma

Xavier e Xavier (2011: 50) referem que o cronograma representa o planeamento gráfico de tempo de um projeto, do início ao fim, identificando os principais pontos de controlo do mesmo. Do mesmo modo, Manhanelli (1988: 49) refere que “presta a ordenar as atividades no seu devido tempo e proporcionar um dimensionamento do que é necessário e até quando fazê-lo.”

Na *Hi Interactive* os projetos são monitorizados e geridos através de duas plataformas *online* de modo a que os projetos estejam acessíveis em qualquer lado e possam ser acedidos através de qualquer dispositivo sendo estas o *Timecamp*¹³ e o *Asana*¹⁴. No decorrer do estágio fui alocando o meu tempo aos projetos que me foram propostos, realizando sempre as funções que me foram confiadas. Com base no tempo alocado no *Timecamp*, foi possível desenvolver um diagrama de *Gantt* visível na **Figura 8**

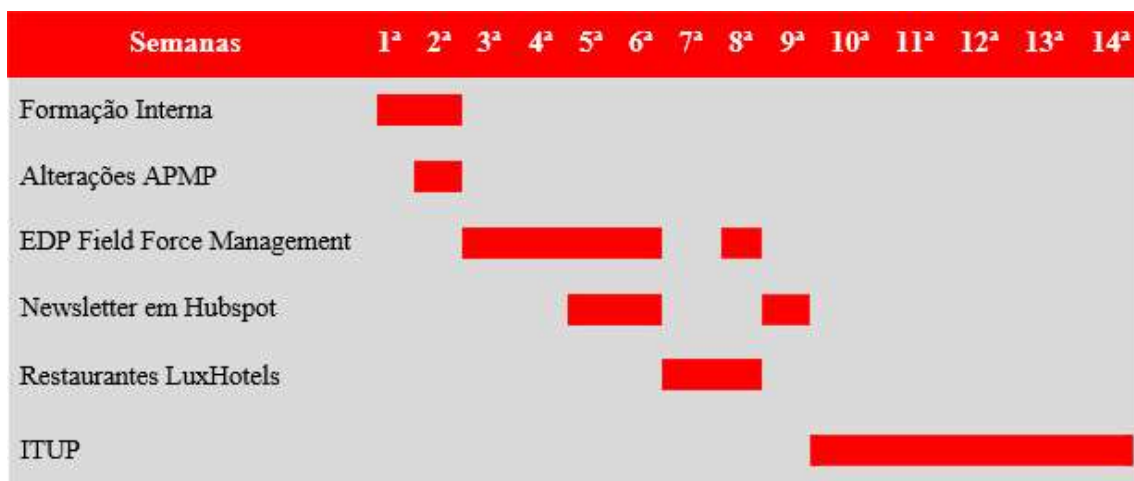


Figura 8 | Diagrama de Gantt
Fonte: elaboração própria

Um diagrama de *Gantt* consiste em encontrar a melhor maneira possível de posicionar as diferentes tarefas de um projeto a executar, num determinado período, em função da duração de cada uma das tarefas, das relações de precedência entre as diferentes tarefas, dos prazos a respeitar e das capacidades disponíveis (Barros, 2002).

¹³ Ferramenta *online* para gestão de tempo.

¹⁴ Ferramenta *online* para gestão de projetos.

2.3. Ferramentas utilizadas

Para a elaboração das atividades desenvolvidas durante o estágio curricular, foi necessário recorrer a uma vasta lista de ferramentas. Algumas lecionadas no curso de Comunicação Multimédia e outras exploradas pela primeira vez permitindo a aquisição de novos conhecimentos.

No decorrer do estágio foram utilizadas as seguintes ferramentas:

- **Adobe Photoshop** – é uma ferramenta de criação e manipulação de imagens digitais desenvolvido pela empresa *Adobe*. É utilizado por vários profissionais e aficionados da área de multimédia. É considerado, segundo Andrade (2010: 9), líder de mercado na categoria de edição profissional de imagens.
- **Adobe Illustrator** – é uma ferramenta de criação e manipulação de imagens vetoriais desenvolvido pela empresa *Adobe*. É também a “ferramenta de eleição para desenho técnico e rigoroso para a criação de logótipos, ilustrações e interfaces, entre outras tarefas integrantes da atividade de qualquer designer gráfico, web designer, ilustrador, e outros profissionais criativos”¹⁵.
- **Brackets** – é um editor de texto/código *Open Source*¹⁶ desenvolvido pela *Adobe* em *html, css e javascript*. É uma ferramenta versátil, leve e com a capacidade de ser, facilmente, integrado com extensões que possibilitam a produtividade não sendo necessário recorrer a programas externos.
- **Visual Studio Code** – é um editor de texto/código *Open Source* desenvolvido pela *Microsoft* e possui uma integração nativa com o *Git* e com milhares de extensões. É uma ferramenta multiplataforma, rápida e leve.
- **Git** – é um sistema de controlo de versão de arquivos. Através desta ferramenta é possível abrir e editar o mesmo ficheiro em simultâneo, entre duas ou mais pessoas, sem o risco de perder alterações ou criar conflitos.
- **Wordpress** – é um sistema *Open Source* de gestão de conteúdos *Web (CMS)*, desenvolvido em *PHP*, com uma base de dados *MySQL*. É uma “uma plataforma

¹⁵ Consultado a 06/dez., 2017, em <https://www.flag.pt/oferta/adobe-illustrator-lisboa-pos-laboral-20171206/>.

¹⁶ Termo que possibilita qualquer pessoa consultar, ver ou alterar o código.

bastante versátil e permite a implementação de websites vocacionados para as mais diversas áreas, como revistas e jornais online, entre outros”¹⁷.

- **Avocode** – é uma ferramenta destinada a *designers* e *front-enders* que permite abrir e inspecionar projetos do *Photoshop* e, do mesmo modo, obter sugestões de código para folhas de estilos e exportar *assets*¹⁸.
- **Filezilla** – é uma ferramenta de *FTP*¹⁹ *Open Source* que permite efetuar transferências de ficheiros com um servidor.
- **Asana** – é uma plataforma *online* designada para ajudar equipas a gerir projetos e tarefas.
- **Timecamp** – é ferramenta *online* que ajuda equipas e empresas a gerir o tempo gasto em tarefas ou projetos. O *Timecamp* suporta integração com o *Asana* permitindo assim alocar horas a cada tarefa criada no gestor de tarefas. As horas alocadas nos projetos podem ser faturáveis ou não faturáveis, permitindo assim, ao gestor de projeto, saber quantas horas de trabalho ou de formação foram gastas no projeto.
- **SourceTree** – é uma ferramenta que simplifica a forma como o utilizador interage com os repositórios *Git*. *SourceTree* permite, visualmente, interagir com o *Git* evitando assim o uso da linha de comandos (*gitbash*²⁰).
- **Slack** – é uma ferramenta designada para facilitar a comunicação entre colaboradores ou equipas dentro de empresas. O *Slack* é uma sala virtual onde os colaboradores podem falar e transmitir ficheiros entre si.
- **InVision** – é uma ferramenta de prototipagem que permite apoiar o “desenvolvimento de projetos de designs colaborativos, na medida em que veio revolucionar a forma de partilhar, discutir e gerir projetos que envolvem equipas de designers e programadores. Possibilita também “incorporar links nos protótipos, facilitando a visualização do fluxo de navegação e a interação nas telas, permitindo assim visualizar a experiência interativa que o usuário terá com a navegação que lhe é sugerida”.²¹

¹⁷ Consultado a 8/dez., 2017 em <http://www.ajudaeminformatica.pt/o-que-e-o-wordpress/>.

¹⁸ Termo usado para recursos como imagens, folhas de estilo, vídeo, músicas, entre outros.

¹⁹ *File Transfer Protocol*, ou seja, Protocolo de Transferência de Ficheiros.

²⁰ Linha de comandos do sistema *Git*

²¹ Consultado a 8/dez., 2017 em <https://www.flag.pt/blog/novo-parceiro-na-area-de-uxui-invision/>.

2.4. Trabalho desenvolvido

No decorrer do estágio curricular foram-me progressivamente atribuídos projetos que acabaram por suplantam o plano de estágio inicialmente definido. A complexidade inerente a cada projeto constitui um desafio e por isso todos os trabalhos serviram para crescer profissionalmente ao recorrer a ferramentas nunca antes utilizadas e cumprindo sempre os prazos reduzidos que eram propostos.

2.4.1. Renovação do *site* da empresa

Na primeira semana e meia foi-me proposto renovar o *site* da empresa e juntamente integrá-lo com a plataforma *Wordpress*. Esta proposta, de carácter experimental, tinha como objetivo, uma avaliação aos meus conhecimentos.

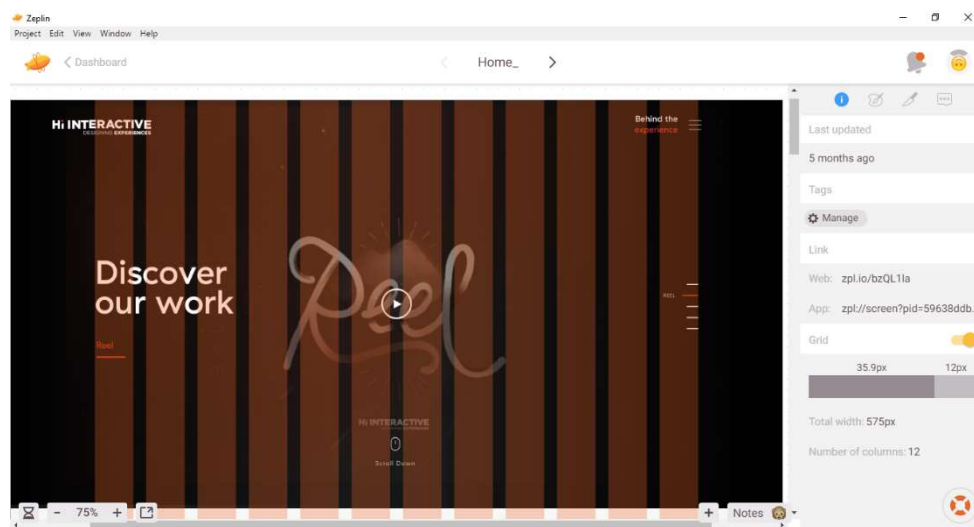
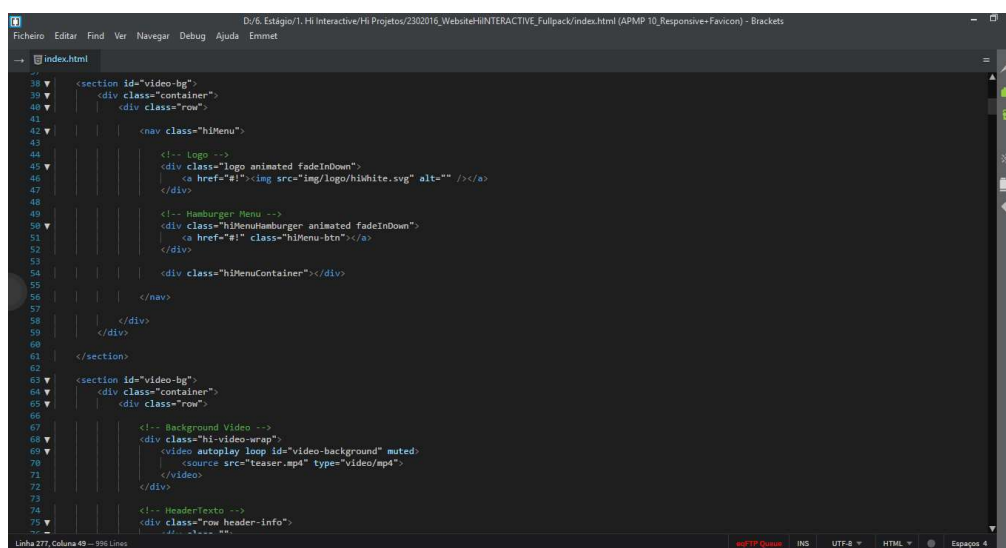


Figura 9 | Janela do Zeplin com o UI da Hi
Fonte: elaboração própria

Sendo este o meu primeiro projeto para a *Hi Interactive*, recorri a todo o conhecimento adquirido durante o curso de Comunicação Multimédia e comecei por definir as tarefas necessárias de modo a alcançar o objetivo. Como todos os departamentos da empresa trabalham especificamente para cada área de negócio, foi-me cedido acesso, por parte do respetivo departamento, a uma proposta de *UI* para me poder orientar e prosseguir o meu trabalho (**Figura 9**).

Este projeto tinha como objetivo melhorar, com o *Wordpress*, a interface e gestão do *site*, e para isso, a conceção deste projeto começou por recorrer à ajuda do editor de código *Brackets*, onde é possível, com a ferramenta *Live Preview*²², visualizar em tempo real todas as alterações efetuadas não sendo necessário recarregar a página.

Antes da integração com o *CMS*²³ era necessário construir a estrutura do *site* e passar do *design* para código (**Figura 10**).



```
38 <section id="video-bg">
39   <div class="container">
40     <div class="row">
41       <nav class="hMenu">
42         <!-- Logo -->
43         <div class="logo animated fadeInDown">
44           <a href="#"></a>
45         </div>
46         <!-- Hamburger Menu -->
47         <div class="hMenuHamburger animated fadeInDown">
48           <a href="#" class="hMenu-btn"></a>
49         </div>
50         <div class="hMenuContainer"></div>
51       </nav>
52     </div>
53   </section>
54 <section id="video-bg">
55   <div class="container">
56     <div class="row">
57       <!-- Background Video -->
58       <div class="hi-video-wrap">
59         <video autoplay loop id="video-background" muted
60           <source src="teaser.mp4" type="video/mp4">
61         </video>
62       </div>
63       <!-- Header/Texto -->
64       <div class="row header-info">
65     </div>
66   </div>
67 </section>
```

Figura 10 | Ficheiro html da página inicial
Fonte: elaboração própria

Concluída a página inicial, o processo de replicação das restantes páginas seria mais rápido. No entanto, como este projeto era considerado um teste e tinha também o intuito de fazer uma avaliação das minhas competências, foi-me pedido para o colocar em pausa e começar a trabalhar em unidades de negócios com uma equipa e outros projetos.

²² Característica do programa que permite ver, em tempo real, as alterações.

²³ Sistema de gestão de conteúdo que neste caso é o *wordpress*.

2.4.2. Alterações APMP

No entanto, antes de integrar uma equipa, foram-me ainda solicitadas pequenas alterações num *site* já existente e implementado. Esse *site* pertencia a uma associação de transformação digital e inovação, a APMP. A associação apoia na “divulgação, criação, distribuição de informação, dinamização e continuidade dos desafios relacionados com a transformação digital”²⁴ (APMP, 2017).

As alterações consistiam na alteração do *slider* na página inicial e na sua possibilidade de reproduzir um vídeo em ecrã inteiro quando clicado no botão com o símbolo do *play* (Figura 11) e em corrigir pequenas falhas do *responsive*²⁵.



Figura 11 | Página inicial da APMP
Fonte: www.apmp.pt/

Para implementar a função de reproduzir um vídeo em ecrã inteiro, no botão, foi necessário recorrer ao uso de uma biblioteca de funções da linguagem *javascript* denominada por *jquery*. Na Figura 12 é possível visualizar que para o funcionamento do

²⁴ Acedido a 11/dez., 2017, em <http://www.apmp.pt/>.

²⁵ Termo técnico utilizado para referir um ajuste automático à largura do ecrã do dispositivo.

botão de reproduzir (**Figura 11**), foi necessário determinar que quando fosse clicado, este iniciava um *modal*²⁶, com um vídeo, em ecrã inteiro.

```

35     }
36   }
37   if (youtubeLink.match(/(vimeo.com\/)+[a-zA-Z]/)) {
38     var split_c = "/";
39     var split_n = 5;
40   }
41
42   var getYoutubeVideoID = youtubeLink.split(split_c)[split_n];
43
44   var cleanVideoID = getYoutubeVideoID.replace(/(\/)+/, "");
45
46   if (youtubeLink.match(/(youtu.be)/) || youtubeLink.match(/(youtube.com)/)) {
47     var videoEmbedLink = "https://www.youtube.com/embed/" + cleanVideoID + "?autoplay=" + YouTubePopupOptions.autoplay + "";
48   }
49
50   if (youtubeLink.match(/(vimeo.com\/)+[0-9]/) || youtubeLink.match(/(vimeo.com\/)+[a-zA-Z]/)) {
51     var videoEmbedLink = "https://player.vimeo.com/video/" + cleanVideoID + "?autoplay=" + YouTubePopupOptions.autoplay + "";
52   }
53
54   $("body").append("<div class='YouTubePopup-Wrap YouTubePopup-animation'><div class='YouTubePopup-Content'><iframe src='" + videoEmbedLink + "' allowfullscreen></iframe> <span class='button-close mybutt one'><div class='insider'></div></span> </div></div>");
55
56   if ($(".YouTubePopup-Wrap").hasClass("YouTubePopup-animation")) {
57     setTimeout(function () {
58       $(".YouTubePopup-Wrap").removeClass("YouTubePopup-animation");
59     }, 300);
60   }
61
62   $(".YouTubePopup-Wrap, .YouTubePopup-Close").click(function () {
63     $(".YouTubePopup-Wrap").addClass("YouTubePopup-Hide").delay(300).queue(function () {
64       $(this).remove();
65     });
66   });
67
68   e.preventDefault();
69
70 });
71

```

Figura 12 | Código em jquery para vídeo em ecrã inteiro
Fonte: elaboração própria

Finalizado o código foram corrigidas pequenas falhas no *responsive* do site. Por exemplo, o botão de reproduzir não ficava ajustado ao centro. Sendo o botão uma imagem *SVG*²⁷, no código da página está definida como texto. Por isso, para centrar o elemento foi necessário atribuir propriedades de texto (**Figura 13**).

```

.btn-normal {
  display: block;
  align-content: center;
  text-align: center;
  margin-top: 7%;
}

```

Figura 13 | Botão alinhado ao centro
Fonte: elaboração própria

²⁶ Caixa de informação, muitas vezes confundido com *pop-up*.

²⁷ Extensão de formato vetorial

2.4.3. Mobile EDP

O *mobile* EDP foi o primeiro projeto que experienciei trabalhar com uma equipa de desenvolvimento. Este projeto foi nos proposto pela *Accenture Portugal* com o intuito de criar um *proof of concept*²⁸ de uma aplicação *web responsive* para a Energias de Portugal (EDP).

A *Accenture* é uma “organização global líder em serviços profissionais que oferece uma ampla gama de serviços e soluções em estratégia, consultoria, digital, tecnologia e operações. Através da combinação de uma experiência ímpar e de uma forte especialização em mais de 40 indústrias e em todas as funções de negócio – suportada pela maior rede de *delivery* do mundo – a *Accenture* trabalha na interseção entre negócio e tecnologia para ajudar os clientes a melhorar o seu desempenho e a gerar valor sustentável para os stakeholders²⁹. A *Accenture* utiliza a inovação para melhorar a forma como o mundo trabalha e vive.” (*Accenture, 2017*)

A EDP é uma empresa global de energia, líder em criação de valor, inovação e sustentabilidade, presente em catorze países e em quatro continentes. A EDP é a terceira maior empresa de produção de eletricidade e um dos maiores distribuidores de gás na Península Ibérica.

O projeto tinha como objetivo desenvolver uma aplicação móvel (visível na **Figura 14**) que permitisse ao cliente fazer a despistagem de uma avaria com os serviços da EDP. De modo a aceder a esta funcionalidade, o cliente teria que entrar no *site* da EDP a partir do seu *smartphone* e selecionar as opções aplicáveis ao seu caso (tipo de equipamento e tipo de avaria) para iniciar a despistagem da avaria. Após selecionar o equipamento e o problema em questão, o cliente deve fazer o *upload* das respetivas fotografias. No final do processo, e dependendo da severidade da avaria reportada, o cliente é informado de que será necessário receber em sua casa uma visita da assistência técnica. Para proceder de imediato à sua marcação, a aplicação apresenta um calendário e um horário que o cliente pode escolher de modo a receber a visita da assistência técnica.

²⁸ Maquete, conceito de prova.

²⁹ Público estratégico, pessoa ou grupo que tem interesse.

Para esta proposta, foi necessário recorrer ao sistema *Git* visto que para este projeto iria ter o apoio de Luís Cruz, um colega *developer full stack*³⁰. Não tendo conhecimento prévio do sistema, foi-me dado um *crash course*³¹ sobre o mesmo e passado uma hora já estava apto para exercer funções *commit*, *merge*, *pull* e *push*³². Todo este trabalho (APÊNDICE VI) foi desenvolvido em *html*, *css* e *javascript* recorrendo a ferramentas como o *Visual Studio Code* para desenvolver, *BitBucket* para repositórios *Git*, e *Zeplin* para o seguimento do *design* proposto.

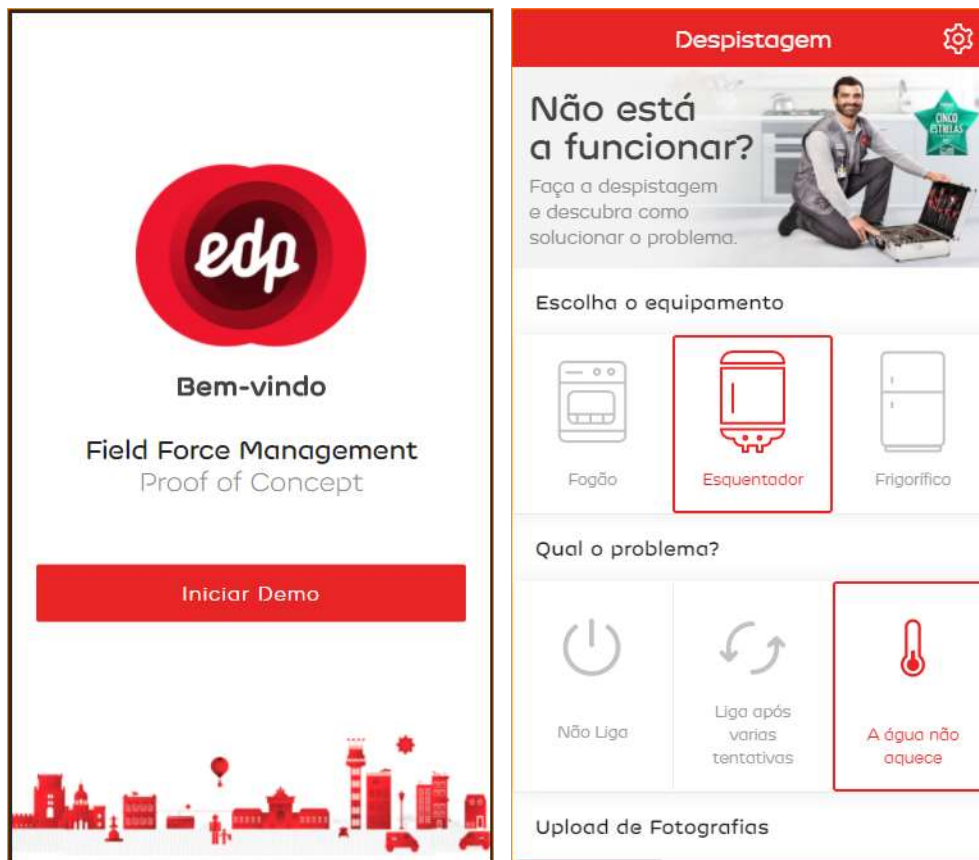


Figura 14 | Ecrãs da aplicação EDP
Fonte: elaboração própria

³⁰ Programador *front-end* como também programador *back-end*.

³¹ Curso rápido e intensivo

³² Comandos usados para interagir com o sistema *Git*

2.4.4. *Hi Newsletters*

Este projeto foi um desafio bastante interessante. A *Hi Interactive* precisava de renovar a sua imagem relativamente à comunicação interna da empresa, mais concretamente as *newsletters*.

Uma *newsletter* é um termo inglês que traduzido significa boletim informativo. É uma publicação da empresa destinada aos clientes atuais e potenciais clientes. Este meio de comunicação deve ser capaz de “consolidar e partilhar a cultura da empresa, prestando informação sobre os produtos, os seus recursos humanos, inovações físicas” (Lourenço, 2014: 20). A *newsletter* é muitas vezes confundida com *e-mail marketing* por ser enviada por *e-mail*³³, no entanto, a *newsletter*, é mais focada em produção de conteúdo do que em vendas.

Devido ao facto dos clientes de *email* não terem todos a mesma compatibilidade (Figura 15), a *newsletter*, teve que ser contruída com base em tabelas. As tabelas não requerem muito uso de folhas de estilos e permitem assim criar compatibilidade com a maioria dos clientes de *email*.

DESKTOP	MOBILE	WEBMAIL
<p>ⓘ AOL Desktop Partial. Supports <code>relative</code> and <code>absolute</code> but not <code>fixed</code>.</p>	<p>✓ Android 4.2.2 Mail</p>	<p>✓ AOL Mail</p>
	<p>✓ Android 4.4.4 Mail</p>	<p>✗ G Suite</p>
<p>ⓘ Apple Mail 10 Partial. Elements with <code>fixed</code> scroll with the page instead of remaining fixed.</p>	<p>ⓘ AOL Alto Android app Partial. Elements with <code>fixed</code> scroll with the page instead of remaining fixed.</p>	<p>✗ Gmail</p>
<p>✗ IBM Notes 9</p>		<p>✗ Google Inbox</p>
<p>✓ Outlook 2000-03</p>	<p>ⓘ AOL Alto iOS app Partial. Elements with <code>fixed</code> scroll with the page instead of remaining fixed.</p>	<p>✗ Outlook.com</p>
		<p>✗ Yahoo! Mail</p>

Figura 15 | Compatibilidade entre clientes de *email*.
Fonte: www.campaignmonitor.com/css/

Como requisito para a criação da *newsletter* da *Hi Interactive*, foi necessário recorrer ao uso da plataforma *Hubspot*. O *Hubspot* é uma plataforma *online* para profissionais de *marketing* ou de vendas. A plataforma é baseada na metodologia de *Inbound Marketing*

³³ Correio eletrónico.

e dispõe de *diversas ferramentas de interação, conversão e análise de resultados* (Jensen, 2011).

O objetivo do projeto consistia em criar um modelo de uma *newsletter* que com a ajuda do *Hubspot* pudesse ser facilmente editada. O *Hubspot* dispõe de uma linguagem parecida ao *PHP*, onde é possível ser intercalável com *html*, que se chama *HubL* (significa *HubSpot Markup Language* e pronuncia-se como “*Hubble*”). Esta linguagem (**Figura 16**) permite definir módulos editáveis, condições de lógica, variáveis, entre outros.

A screenshot of a code editor showing HubL code. The editor has a dark background with light-colored text. At the top left, there is a tab labeled 'HubL'. To its right, there is a button labeled 'Example Output'. The code itself is as follows:

```
{% set languages = ['HTML', 'CSS', 'Javascript', 'Python', 'Ruby', 'PHP', 'Java'] %}  
  
<h1>Languages</h1>  
<ul>  
{% for language in languages %}  
<li>{{ language }}</li>  
{% endfor %}  
</ul>
```

Figura 16 | Exemplo HubL de uma função for.
Fonte: designers.hubspot.com/docs/hubl/intro-to-hubl

Com base no *design* cedido pelo André Ramalho (Figura 16), colega *UI Designer* da *Hi Interactive*, foi-me possível proceder ao desenvolvimento da *newsletter*. Numa primeira fase, optei por desenvolver fora da plataforma por ainda não estar à vontade com a mesma.

Finalizada a estrutura do modelo, iniciei o processo de implementação do código *html* no *Hubspot* obtendo assim um *template*³⁴ dinâmico que permite ao redator da *newsletter* editar todo o conteúdo do boletim sem danificar a estrutura do mesmo.

³⁴ Termo inglês que representa modelo.

2.4.5. Restaurantes *LuxHotels*

Restaurantes *LuxHotels* foi um projeto que consistia na criação de dois *websites* para dois restaurantes do grupo *LuxHotels*. Os restaurantes chamam-se “Galeria do Largo” e “Mensagem” e estão sediados no Porto e em Lisboa.

LuxHotels é um grupo de hotéis que teve início em abril de 1989 com a abertura do Hotel *Lux Mundi*, em Fátima. Atualmente, dada à sua subsequente expansão, o grupo conta com três hotéis em Fátima, dois em Lisboa, um no Porto e prepara-se para abrir outro em Évora.

Os *sites* dos restaurantes seguiram o modelo desenhado pelo André Ramalho, *UI Designer* da *Hi Interactive* (Figura 17).

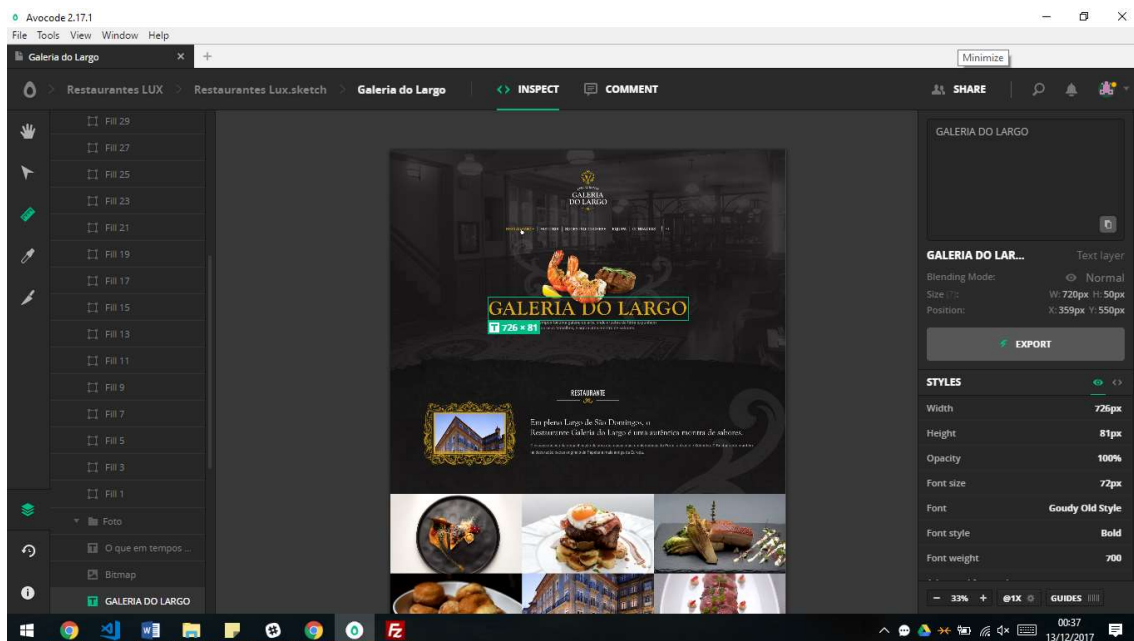


Figura 17 | Exemplo do *design* do Galeria do Largo em *Avocode*.
Fonte: elaboração própria

Foi necessário o uso de ferramentas como *Visual Studio Code* para programar e *Avocode* para o auxílio no seguimento do projeto. Os *sites* foram desenvolvidos em *html*, *css* e *javascript*. De notar que ambos os *sites* utilizam o mesmo estilo, visto que pertencem à mesma cadeia hoteleira e apenas foi alterado o seu conteúdo (APÊNDICE XVI).

2.4.6. ITUP

Em seguida, o projeto que me foi proposto tinha como cliente a empresa *ITUP*, que é um parceiro de treino da plataforma *OutSystems*. Esta disponibiliza serviços que procuram resolver o problema da falta de programadores *OutSystems*, criando profissionais altamente qualificados capazes de responder a uma procura crescente nos cinco continentes.

Este projeto consistiu numa reestruturação do *site* da empresa *ITUP* e foi-me pedido elaborar uma proposta do site em *wordpress* (**Figura 18**).

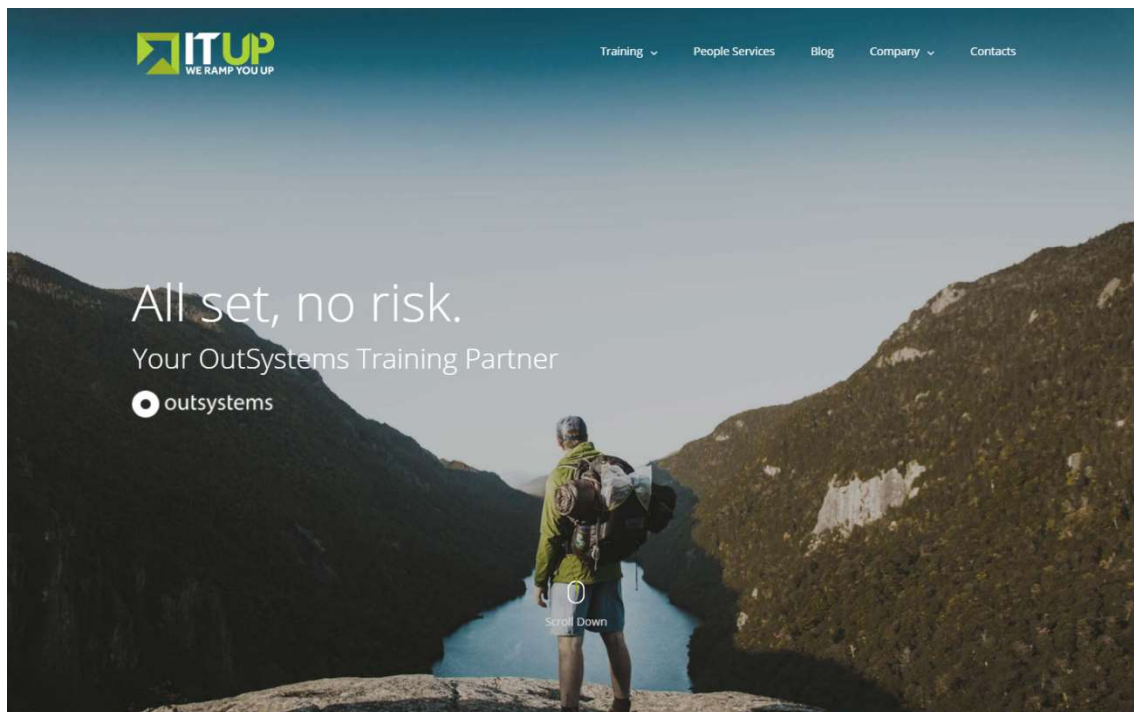


Figura 18 | Site ITUP em *wordpress*.
Fonte: elaboração própria

Com recurso a um tema foi possível construir a estrutura do novo *site* rapidamente. No entanto, o mesmo não permitia uma integração com sistema de eventos/cursos. Devido a este problema, foi necessário alterar o código e recorrer ao uso de um *Child Theme* com *Custom Fields* (**Figura 19**).

Um *Child Theme* permite adicionar ou alterar estilos, funções, *templates* de páginas sem a necessidade de alterar nos ficheiros *core*³⁵ do tema, evitando assim, perder as alterações efetuadas para uma atualização que possa surgir.

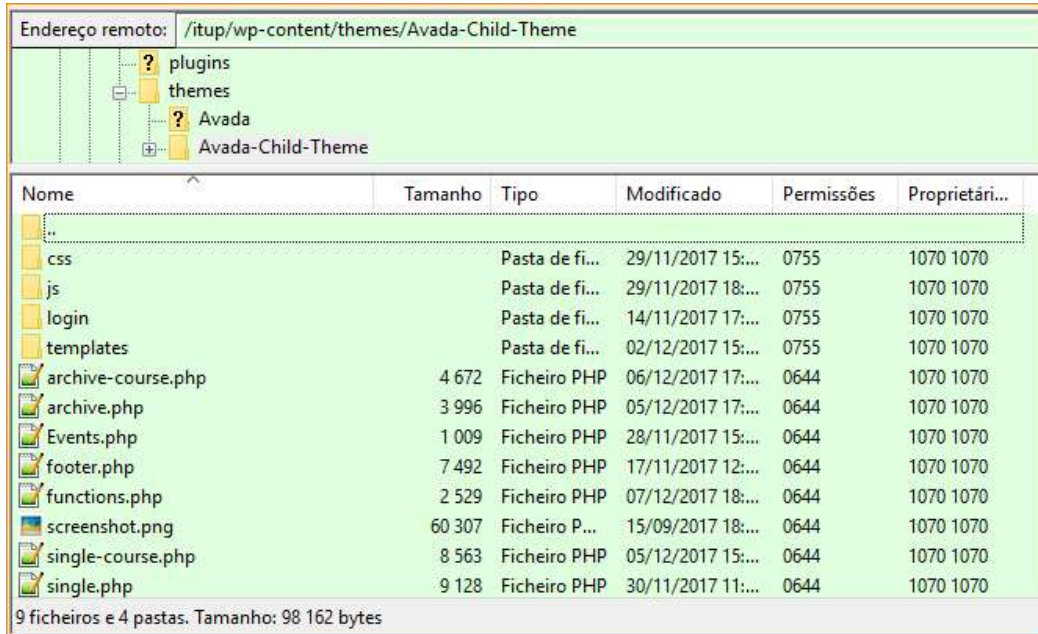


Figura 19 | *Child Theme* ITUP
Fonte: elaboração própria

Custom Fields são campos personalizados que permitem configurar, especificar e armazenar qualquer tipo de valor e informação. Com eles, foi-me possível adicionar, ao tema, uma secção de cursos (**Figura 20**).

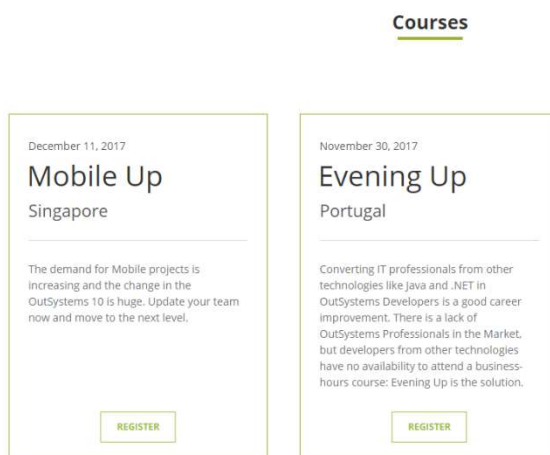


Figura 20 | Campo Courses ITUP
Fonte: elaboração própria

³⁵ Ficheiro base, raiz.

REFLEXÃO FINAL

Fazendo a retrospectiva dos três meses em que colaborei, como estagiário, na empresa *Hi Interactive*, considero que esse tempo foi importante para a minha formação, pois permitiu-me adquirir e desenvolver novas competências, ganhar experiência nas várias atividades que realizei e que nunca tinha tido oportunidade de desenvolver.

O estágio teve início a 10 de julho de 2017 e prolongou-se até 11 de outubro de 2017 e sendo o estágio uma porta aberta para o mercado de trabalho, torna-se importante o facto de termos de provar o quanto somos bons e por isso, todo o tempo aplicado no estágio (especialmente as primeiras semanas) pode ser exaustivo. No entanto, depois do processo de adaptação, o receio de falhar diminuiu e apesar de sempre ter existido o medo de não corresponder ao que esperavam do meu desempenho, empenhei-me em concretizar todas as atividades com afinco e responsabilidade.

Toda a equipa que compõe a *Hi Interactive* foi essencial para o meu sucesso, partilhando comigo experiências, conhecimento e momentos repartidos de brincadeiras e profissionalismo. A distância entre os polos (Leiria e Lisboa), nunca foi motivo para não me ajudarem.

Estando, Leiria de Lisboa, a uma hora e meia de caminho a ajuda e o acompanhamento estava sempre presente quer pessoalmente ou remotamente e com isso, ter recebido, ao longo destes três meses de estágio, um *feedback* positivo por parte de toda a equipa da *Hi Interactive* deixou-me bastante contente e confiante para continuar a trabalhar e a lutar para a minha evolução, tanto a nível pessoal como profissional.

Concluo assim que, o estágio contribuiu não só para a minha formação individual, mas também para o relacionamento interpessoal referindo novamente que este é um caminho aberto para o mercado de trabalho.

BIBLIOGRAFIA

- Andrade, M. (2010). *Adobe Photoshop CS5*. São Paulo: Senac.
- Barros, N. (2003). *Mapas de GANTT e Redes de PERT*. Escola Secundária de Emídio Navarro 2001/2002, Viseu. Consultado em 5 de novembro de 2017 de http://www.esenviseu.net/Recursos/Download/Tema_4/MapasGANTT_RedessPERT.pdf
- Corain, C. (2015). *A Nova Era da Gestão Empresarial*. Santa Catarina: Clube dos Autores.
- Costa, E. (2007). *Gestão Estratégica da Empresa que Temos para a Empresa que Queremos*. (2ª edição). São Paulo: Editora Saraiva.
- Daychouw, M. (2007). *40 Ferramentas e Técnicas de Gerenciamento*. Rio de Janeiro: Brasport.
- Fonseca, F. (2003), “*Administração Pública: Gestão análoga à privada*”, *Estratégia Pura*, Ano I, nº5, Outubro/Novembro.
- Freire, A. (2006). *Estratégia - Sucesso em Portugal*. Lisboa/São Paulo: Verbo.
- Garcia, M. et al. (2006). *Marketing & Comunicação para Pequenas Empresas*. São Paulo: Novatec.
- González, P. (2010). *Teoría y práctica de la publicidad impresa*. Valencia: Campgráfico.
- Lampreia, J. (1998). *Comunicação Empresarial – as relações públicas na gestão (textos de gestão)*. Lisboa: Texto Editora.
- Lindon, D., et al (2011). *Mercator XXI. Teoria e Prática do Marketing*. (14ª edição). Alfragide: Publicações Dom Quixote.
- Lourenço, A. (2014). *Relatório de Estágio na empresa Norbain Portugal: a construção da newsletter*. Aveiro: Departamento de Línguas e Culturas, Universidade de Aveiro.
- Manhanelli, C. (1988). *Estratégias Eleitorais. Marketing Político*. São Paulo: Summus Editorial.
- Muller, D. (1982). *Sistemas de grelhas. Um manual para desenhistas gráficos*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A.

Oliveira, D. (2006). *Estrutura Organizacional: uma abordagem para resultados e competitividade*. São Paulo: Atlas.

Ribeiro, N. (2012). *Multimédia e Tecnologias Interactivas*. Lisboa: FCA Editora de Informática.

Teixeira, S. (2013). *Gestão das Organizações*. Lisboa: Escolar Editora.

Turra, F., Rodrigues, F. (2014). *Um estudo de caso sobre definição de estratégias para compras corporativas de materiais indiretos*. Curitiba: Universidade Federal do Paraná.

Xavier, C., Xavier, L. (2011). *Metodologia Simplificada de Gerenciamento de Projetos: Basic Methodware*. Rio de Janeiro: Brasport.

WEBGRAFIA

<https://www.agenciainbound.com.br/blog/bid/38533/o-que-hubspot> (consultado a 12 de novembro de 2017)

<https://www.accenture.com/pt-pt> (consultado a 12 de novembro de 2017)

<https://www.edp.pt/particulares/> (consultado a 12 de novembro de 2017)

<https://pt.slideshare.net/senacsaopaulo/adobe-photoshop-cs6-28248990> (consultado a 13 de novembro de 2017)

<https://www.oficinadanet.com.br/post/13541-afinal-o-que-e-frontend-e-o-que-e-backend-> (consultado a 13 de novembro de 2017)

APÊNDICES

Lista de Apêndices

Apêndice I – *Homepage* da proposta *Hi Interactive*

Apêndice II – Proposta *Hi Interactive* no *Zeplin*

Apêndice III – *Homepage Hi Interactive* quase finalizada

Apêndice IV – *Site APMP* completo

Apêndice V – Excerto de código do *site APMP*

Apêndice VI – Página inicial da aplicação *EDP Funciona*

Apêndice VII – Página despistagem da aplicação *EDP Funciona*

Apêndice VIII – Informações sobre a visita da aplicação *EDP Funciona*

Apêndice IX – Página agendamento da aplicação *EDP Funciona*

Apêndice X – Página de confirmação de visita da aplicação *EDP Funciona*

Apêndice XI – *Newsletter Webinar* Passo 1

Apêndice XII – *Newsletter Webinar* Passo 2

Apêndice XIII – *Newsletter Webinar* Passo 3

Apêndice XIV – *Newsletter Webinar* Passo 4

Apêndice XV – Restaurante Galeria do Largo

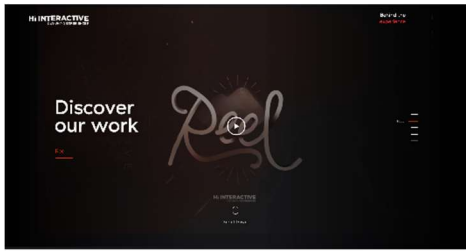
Apêndice XVI – Restaurante Mensagem

Apêndice XVII – *Homepage ITUP*

Apêndice XVIII – Cientes *Hi Interactive*

Apêndice I

Homepage da proposta Hi Interactive



O que fazemos

Descobrimos as melhores soluções tecnológicas para resolver os seus desafios.

- Web & Mobile Apps
- Market Design
- Front-end Development
- Consulting
- Realidade Virtual
- Boost

[DESCOBRIR MAIS](#)

Portfolio

Os nossos projetos são o resultado da nossa experiência e do nosso conhecimento em várias áreas.

- Portal British Hospital
- Partners Uniplaces
- Portal Liga portuguesa contra o cancro

[VER MAIS](#)

Cientes

Trabalhamos com as melhores empresas de referência.

- BARCLAYS
- BT
- CHANEL
- DELL
- Goldman Sachs
- Hilton
- HSBC
- John Lewis

Preparado para criar algo novo?

Descubra como podemos ajudar a criar soluções inovadoras.

[CONTACTE-NOS](#)

- A inteligência emocional aplicada no design
- A inteligência emocional aplicada no design

[READ](#) [READ](#)

Lisbon

2012-2015

STEAM

[CONTACTE-NOS](#)

© 2015 HI INTERACTIVE. Todos os direitos reservados.

Apêndice II

Proposta *Hi Interactive* no *Zeplin*

Zeplin

Project Edit View Window Help

Dashboard Home_

Hi INTERACTIVE
CREATING EXPERIENCES

Reel

Discover our work

Reel

Behind the experience

Hi INTERACTIVE

Scroll Down

Last updated
5 months ago

Tags

Manage

Link

Web: zpl.io/bzQL1la

App: zpl://screen?pid=59638ddb...

Grid

35.9px 12px

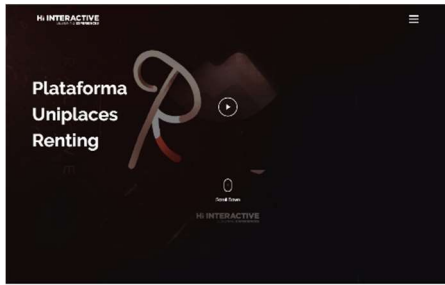
Total width: 575px

Number of columns: 12

75% + Notes

Apêndice III

Homepage Hi Interactive quase finalizada



O que fazemos

Desenvolvemos soluções digitais e aplicativos para melhorar a sua performance.

- Web & Mobile Apps
- UI/UX Design
- Front-end Solutions
- Consulting
- Backend System
- Cloud

[Ver Mais](#)

Portfolio

We create impactful and useful digital experiences in any industry across the web and mobile platforms.

- Portal British Hospital
- Partners Uniplaces
- Partners Uniplaces

[Ver Mais](#)

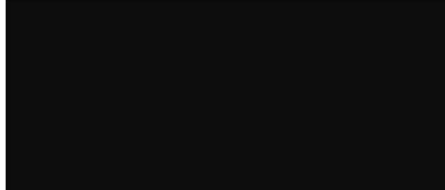
Cientes

Trabalhamos para a satisfação e crescimento de todos os nossos clientes.

Preparado para criar algo novo?

Entre em contacto connosco e saiba a que a nossa equipa pode fazer por si.

[Contacto nos](#)



Lisbon 21125

Conhecido por ser o maior centro de inovação em Portugal, a **Lisbon 21125** é o maior espaço de inovação em Portugal. O seu objetivo é criar um ecossistema de inovação que permita a todos os envolvidos crescerem e prosperarem.

Subscriba-se Newsletter

STEAM

www.lisbon21125.com





Apêndice IV
Site APMP completo

A transformação digital passa por cada um de nós.

A APMP tem como missão o apoio na divulgação, criação, distribuição de informação, dinamização e continuidade dos desafios relacionados com a transformação digital.

Gamificação Modelo Associativo

Constituição de sistema associativista baseado em princípios de gamificação através do desenvolvimento de relações sustentadas na meritocracia.

-  Associado APMP
-  Participação nas ações realizadas no âmbito da APMP = Pontos
-  Quanto mais bem posicionada no ranking + benefícios
-  Vários níveis de benefícios com níveis de acesso diferenciados.

My APMP

O passo digital para o dinamismo associativo gamificado APMP.



A Equipa



Rui Cordeiro
Game Master & Game Changer at Fractal Mind



Adriana Gouveia
Head of Innovation at Fidelidade Seguros



Diogo Alves
VP Corporate Development at A2D Consulting



Inês Costa
Digital Marketing Manager at Accenture Digital



João Prior
Digital Director at HI INTERACTIVE



Lara Azevedo
Digital Marketer at Unus for life



Miguel-YR Mário
Young & Rubicam Group



Ricardo Catalão
R&D and Project Manager at EDP Distribuição

Contacte-nos

geral@apmp.pt

Parceiros

HI INTERACTIVE

FRACTAL MIND
Marketing Experience

Apêndice V

Excerto de código do *site* APMP

```
index.html - Visual Studio Code
File Edit Selection View Go Debug Tasks Help

index.html x Minimize

115 </header>
116
117 <div class="mouse-icon hidden-xs">
118   <div class="scroll"></div>
119 </div>
120
121 <section id="be-the-first" class="pad-xl">
122   <div class="container">
123     <div class="row">
124       <div class="col-sm-8 col-sm-offset-2 margin-30 wow fadeIn" data-wow-delay="0.6s">
125         <h2 class="col-sm-8 col-sm-offset-2 text-center margin-30 wow fadeIn">Gamificação Modelo Associativo</h2>
126         <p class="small-2">Construção de sistema associativista baseado em princípios de gamification através do desenvolvimento de relações su
127
128         <p class="lead-2"> Associado APMP </p>
129         <p class="lead-2"> Participação nas ações realizadas no âmbito da APMP = Pontos </p>
130         <p class="lead-2"> Quanto mais bem posicionado no ranking + benefícios </p>
131         <p class="lead-2"> Vários níveis de benefícios com níveis de acesso diferenciados. </p>
132
133         <h2 class="col-sm-8 col-sm-offset-2 text-center margin-30 wow fadeIn">My APMP</h2>
134         <p class="col-sm-8 col-sm-offset-2 text-center margin-30 wow fadeIn small-2">O palco digital para a dinâmica associativa gamificada APMP
135
136       </div>
137     </div>
138     <div class="iphone wow fadeInUp" data-wow-delay="1s">
139       
140     </div>
141   </div>
142 </section>
143
144 <section id="#people" class="people-box margin-top">
145   <h2>A Equipa</h2>
146   <div class="people">
147
148     <div class="people-box wow fadeIn">
149       

```

Apêndice VI

Página inicial da aplicação EDP Funciona



Bem-vindo

Field Force Management
Proof of Concept

Iniciar Demo



Apêndice VII

Página despistagem da aplicação EDP Funciona

Despistagem



Não está a funcionar?

Faça a despistagem e descubra como solucionar o problema.



Escolha o equipamento



Fogão



Esquentador



Frigorífico

Qual o problema?



Não Liga



Liga após
varias
tentativas



A água não
aquece

Upload de Fotografias

Apêndice VIII

Informações sobre a visita da aplicação EDP Funciona



Assistência Técnica

Serviço Funciona

Avaria no Esquentador

Para podermos solucionar o seu problema, será necessário o agendamento de uma visita por um dos nossos técnicos especializados.

 Entre duas a quatro horas

O que necessita para a visita?



Água corrente
ligada



Electricidade
ligada



Presença do
Responsável

Defina o Responsável



Ana Esteves

Inquilina

Trocar 

Informação adicional

Vamos fazer todos os esforços para garantir que o seu

Apêndice IX

Página agendamento da aplicação EDP Funciona



Agendamento



Hoje

Sáb >

Escolha a janela temporal

Sabia que...

Pode encurtar a janela temporal de 2h para 1h por apenas €3,00?



2 horas

1 hora

Horários

0h-2h	2h-4h	4h-6h	6h-8h
8h-10h	10h-12h	12h-14h	14h-16h
16h-18h	18h-20h	20h-22h	22h-24h

O horário selecionada trata-se da janela temporal para a chegada do técnico. Não se refere à duração do serviço.

Agendar Visita

Apêndice X

Página de confirmação da aplicação EDP Funciona



Agendamento realizado com sucesso

Visita agendada para hoje entre
as 16h e 17h. Confira todos os detalhes
no seu email.

Terminar Demo

Adicionar ao calendário

Apêndice XI

Newsletter Webinar passo 1

Se não consegue visualizar o conteúdo. [Clique aqui.](#)



Webinar: How can UX help me on my projects?

► Join us. 13th september @5 PM

Offering a good experience is more than just thinking about your user. It's related to **increase your revenue** and can be a **competitive advantage** as well.

Know what you can learn

Register Now



Hi INTERACTIVE designs effective and impactful experiences focused on the user. OutSystems is just one of our skills. **Curious?**

KNOW MORE ABOUT US



Apêndice XII

Newsletter Webinar passo 2



Webinar: How can UX help me on my projects?

► Join us. 13th september @5 PM

Offering a **good experience** is more than just thinking about your user. It is related to **increasing your revenue** and can be a **competitive advantage** as well. For that, you have to follow 3 main steps with help of a tool we will provide you for free - **The Empathy Map Canvas**.

Mônica Dioconde, the User Experience Team Leader at **Hi INTERACTIVE**, will explain you why, how and when you should use UX to **increase your projects and revenue**.

Webinar duration: 30 minutes.

Name

Last Name

Email

Register Now

In this webinar you will learn:

- 3 essential things to make your product a success;
- How to start to invest in UX on your own to increase your ROI;
- The Empathy Map Canvas as a tool to implement UX on your own projects;
- Why is good to have a UX consultant helping you with your projects.

Who will be speaking?

Mônica Dioconde, Hi INTERACTIVE (UX Leader)

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec quis mattis nulla. Curabitur et egestas ex, ut finibus lorem. Vivamus ac magna vestibulum, commodo mauris eget, accumsan massa. Sed at magna convallis eros faucibus ornare at tempus ipsum. Morbi eget laculis sapien.



HOW TO PERFECT AND LEVERAGE REMOTE UX WORKSHOPS

Por Carlos Rosemberg em UX Design

Read

TOP UX BOOKS: 10 ESSENTIAL, NON-TRADITIONAL READS

Por Mios Paulo em UX Design

Read



Hi INTERACTIVE designs effective and impactful experiences focused on the user. OutSystems is just one of our skills. **Curious?**

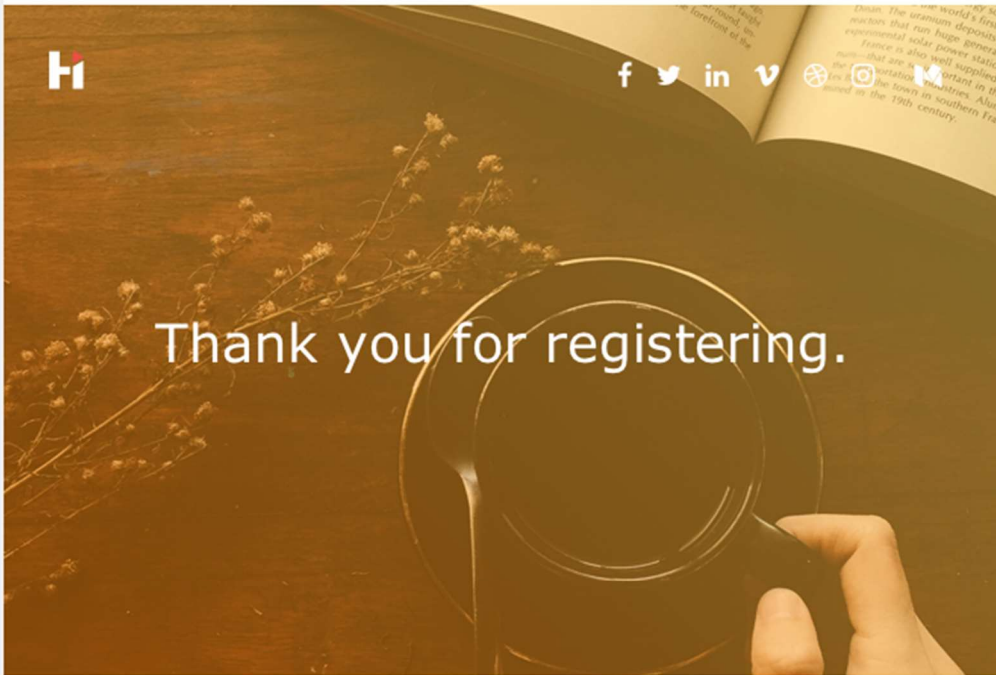
KNOW MORE ABOUT US



Apêndice XIII

Newsletter Webinar passo 3

Se não consegue visualizar o conteúdo. [Clique aqui.](#)



► **Webinar: How can UX help me on my projects?**

While you wait, don't forget to save the date >> 13th September @ 5 PM. Be sure to add it to your calendar!

Be sure to add it to your calendar!



Hi INTERACTIVE designs effective and impactful experiences focused on the user. OutSystems is just one of our skills. **Curious?**

KNOW MORE ABOUT US



Apêndice XIV

Newsletter Webinar passo 4

Se não consegue visualizar o conteúdo. [Clique aqui.](#)



Webinar: How can UX help me on my projects?

▶ Tomorrow @5 PM

In this webinar, you will have the opportunity to listen to Mônica Dioconde, our UX Team Leader, and learn:

- ▶ 3 essential things to make your product a success;
- ▶ How to start to invest in UX on your own to increase your ROI;
- ▶ The Empathy Map Canvas as a tool to implement UX on your own projects;
- ▶ Why is good to have a UX consultant helping you with your projects.

While waiting, take a look at this infographic:

[5 Reasons To Invest in Storytelling](#)



Hi INTERACTIVE designs effective and impactful experiences focused on the user. OutSystems is just one of our skills. **Curious?**

KNOW MORE ABOUT US



Apêndice XV

Restaurante Galeria do Largo



GALERIA DO LARGO

Um dos restaurantes mais tradicionais de Vila Rica, Galeria do Largo mantém a tradição e a qualidade da culinária mineira.

RESTAURANTE



HISTÓRIA

Desde o início da colonização, Vila Rica foi um dos centros mais importantes do Brasil. Galeria do Largo nasceu em um dos pontos mais tradicionais da cidade, mantendo a tradição e a qualidade da culinária mineira.

SUGESTÕES DO CHEFE

- FRANGO ASSADO COM LEGUMES
- FRANGO ASSADO COM LEGUMES
- FRANGO ASSADO COM LEGUMES
- FRANGO ASSADO COM LEGUMES
- FRANGO ASSADO COM LEGUMES
- FRANGO ASSADO COM LEGUMES
- FRANGO ASSADO COM LEGUMES
- FRANGO ASSADO COM LEGUMES
- FRANGO ASSADO COM LEGUMES
- FRANGO ASSADO COM LEGUMES

EUQUIPA



CONTACTOS

Nome:

CPF:

Telefone:

E-mail:

ⓘ

Opa! Ocorreu um erro.

Apêndice XVI

Restaurante Mensagem



RESTAURANTE & BAR

RESTAURANTE



Lisboa Pessoa Hotel's Restaurant and Panoramic Bar is an intimate restaurant with 68 seats and 2 rooftops.

With a view of the city, the restaurant offers a unique experience with a panoramic view of the city of Lisbon.



BAR PANORÂMICO

With a view of the city, the bar offers a unique experience with a panoramic view of the city of Lisbon.

HISTÓRIA

The history of the restaurant is closely linked to the history of the hotel, which was founded in 1911.

The restaurant has a long tradition of excellence in service and food, and has been a landmark in the city of Lisbon.

SUGESTÕES DO CHEFE

ENTRADA | PRINCIPAIS | SOBREMESA

ENTRADA

A CASA VELHA DO SAZÃO

PRINCIPAIS

COMO NO CASAL DO SAZÃO

SOBREMESA

COMO NO CASAL DO SAZÃO

EQUIPA

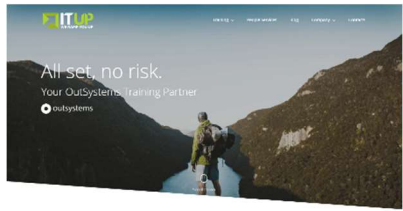


CONTACTOS

Contact form with fields for name, email, phone, and message.

Usei Ocorreu um erro.

Apêndice XVII
Homepage ITUP



What We Do

FIT UP is an OutSystems training partner with over 10 years of experience and a proven track record in helping our clients get up to speed on OutSystems. Our training services are designed to meet the needs of our clients, whether they are looking for a full-time training program or a one-time workshop.



Our Services

Standard Training
From one day workshops to multi-day training programs.

[Learn More](#)

Advanced Training
From one day workshops to multi-day training programs.

[Learn More](#)

People Services
From one day workshops to multi-day training programs.

[Learn More](#)



Upcoming Courses

Mobile Up Forage!

Discover the latest in mobile development with OutSystems.

[Register](#)

Evening Up Forage!

Discover the latest in evening development with OutSystems.

[Register](#)



Clients



Apêndice XVIII
Cientes Hi Interactive

worten



fnac



DESPERADOS



BEST TABLES



FREEPORT



edp



A hand holding a pen is positioned over a laptop keyboard. The scene is dimly lit with a blueish tint. The word "ANEXOS" is written in large, bold, white capital letters in the upper right quadrant. A solid orange horizontal line runs across the middle of the image, positioned just below the word "ANEXOS".

ANEXOS

Hi INTERACTIVE

Lista de Anexos

Anexo I – Plano de estágio

Anexo I
Plano de Estágio

IPG

Poli­t­ec­nico
da Guarda
Polytechnic
of Guarda

**PLANO DE
ESTÁGIO / ENSINO CLÍNICO**

Cursos Técnicos Superiores Profissionais (CTeSP)
Licenciaturas
Mestrados

MODELO

GESP.004.04

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

Escola: ESECD ESS ESTG ESTH

Tipologia do Estágio/Ensino Clínico:
 Curricular Extracurricular Outro: _____

Ao abrigo de protocolo ou especificidade formativa? Sim, Qual? Protocolo ESTG/IPG e OCC

1. DADOS RELATIVOS AOS INTERVENIENTES NO ESTÁGIO / ENSINO CLÍNICO

Estudante: Diogo Manuel Lima Gomes N.º 5008456
Docente orientador(a): Guilherme Monteiro
Supervisor(a): Francisco Brandão

2. PLANO DE ESTÁGIO / ENSINO CLÍNICO

- Formação html/css;
- Introdução à integração com APIs;
- Formação sobre o repositório de código partilhado;
- Introdução e integração com a equipa de User Interface e respetivas ferramentas de trabalho (Invision, Avocode);
- Projeto interno para validação das competências adquiridas: Website em wordpress.

3. ASSINATURAS

O(A) Estudante

11/5/11/2017
Data

Diogo Gomes
(assinatura)

O(A) Docente Orientador(a)

11/5/11/2017
Data

Guilherme Monteiro
(assinatura)

O(A) Supervisor(a)

11/5/11/2017
Data

Francisco Brandão
(assinatura)
UX INTERACTIVE, LDA
NIPC: 513 036 233
Edifício Clube Náutico
Senhora Santana
7580-309 Alcácer do Sal