



IPG Politécnico
da Guarda
Polytechnic
of Guarda

RELATÓRIO DE ESTÁGIO

Licenciatura em Comunicação Multimédia

Paulo Sérgio Coelho da Costa

dezembro | 2016





Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto

Instituto Politécnico da Guarda

RELATÓRIO DE ESTÁGIO

PAULO SÉRGIO COELHO DA COSTA

RELATÓRIO PARA A OBTENÇÃO DO GRAU DE LICENCIADO

EM COMUNICAÇÃO MULTIMÉDIA

Dezembro / 2016



Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto

Instituto Politécnico da Guarda

RELATÓRIO DE ESTÁGIO

PAULO SÉRGIO COELHO DA COSTA

RELATÓRIO PARA A OBTENÇÃO DO GRAU DE LICENCIADO

EM COMUNICAÇÃO MULTIMÉDIA

Dezembro / 2016

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO

Discente: Paulo Sérgio Coelho da Costa

Número de aluno: 5007932

Instituição de ensino: Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto do Instituto Politécnico da Guarda

Curso: Licenciatura em Comunicação Multimédia

Orientadora: Maria de Fátima Bartolomeu de Cruz Gonçalves

Entidade de acolhimento: Viseu Now – Design

Morada: Rua Eça de Queirós, 2 Quinta das Mesuras 3500-419 VISEU

Telefone: 232468306

E-mail: info@viseunow.pt

Duração do estágio: três meses, de 4 de julho a 4 de outubro de 2016

Supervisores na organização: André Bernardo e Liliana Cabral

Grau académico: Licenciaturas em Comunicação Social

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar os meus agradecimentos à Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto, do Instituto Politécnico da Guarda e a todos os docentes do curso de Comunicação Multimédia.

À minha orientadora de estágio, Fátima Gonçalves, pela sua disponibilidade e conhecimentos partilhados ao longo destes anos e em especial nesta fase final.

Agradeço também ao Viseu Now, entidade que me acolheu e me possibilitou mais um momento de aprendizagem e de aplicação de conhecimentos. Em especial ao André Bernardo, Liliana Cabral e à Raquel Faro, por todas as experiências e ensinamentos transmitidos.

Agradeço também à minha namorada, pelos três anos de apoio e paciência demonstrados.

Aos meus pais e ao meu irmão, por todo o apoio e esforço ao longo destes três anos, o agradecimento mais especial.

Por último e não menos importante, à Copituna d’Oppidana – Tuna Académica da Guarda, por todos os momentos e experiências proporcionadas.

A todos, um muito obrigado!

RESUMO

O presente relatório de estágio, inserido no plano curricular da Licenciatura em Comunicação Multimédia, da Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto do Instituto Politécnico da Guarda, tem como objetivo descrever todo o trabalho que foi desenvolvido no Viseu Now, de 4 de julho a 4 de outubro de 2016.

Este estágio não só foi mais um momento de aprendizagem, como também e essencialmente, um momento em que me foi permitido colocar todos os conhecimentos adquiridos ao longo da licenciatura em prática.

O presente relatório encontra-se dividido em dois capítulos, sendo o primeiro relativo à empresa Viseu Now, local onde foi realizado o estágio curricular, e o segundo destinado à apresentação e respetiva descrição dos trabalhos desenvolvidos ao longo destes meses. No decorrer do estágio estive envolvido em diversos tipos de projetos, sendo que os principais foram nas áreas de design gráfico, vídeo e vídeo grafismo. Alguns dos projetos como a criação de um novo oráculo jornalístico, novas introduções de programas ou até mesmo partes de um spot publicitário englobaram um pouco de todas as áreas anteriormente referidas.

Por fim, é apresentada uma pequena reflexão final.

Palavras-chave: Viseu Now, Edição de vídeo, Edição de imagem, Captação de imagem

ÍNDICE GERAL

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO.....	I
AGRADECIMENTOS.....	II
RESUMO.....	III
ÍNDICE DE FIGURAS.....	VI
LISTA DE ACRÓNIMOS E SIGLAS.....	VII
GLOSSÁRIO DE TERMOS TÉCNICOS.....	VIII
INTRODUÇÃO.....	1
CAPÍTULO I – VISEU NOW.....	3
1.1. Caracterização sumária da organização.....	4
1.2. Localização da Empresa.....	4
1.3. História.....	5
1.4. Missão, valores e visão.....	5
1.4.1. Missão.....	5
1.4.2. Valores.....	6
1.4.3. Visão.....	6
1.5. Estrutura organizacional.....	7
1.6. A marca viseu now.....	7
1.6.1. Nome.....	8
1.6.2. Identidade visual.....	8
1.6.3. Aplicação da identidade Visual.....	8
1.6.4. Slogan.....	9
1.7. Comunicação.....	10
1.7.1. Comunicação Interna.....	10
1.7.2. Comunicação Externa.....	10
1.8. Serviços.....	11
1.9. Parcerias.....	11
1.10. Análise SWOT.....	11

CAPÍTULO II - ESTÁGIO	14
2.1. Plano de Estágio	15
2.2. Objetivos	16
2.3. Cronograma	16
2.4. Atividades desenvolvidas	18
2.4.1. Metodologia projetual	18
2.4.2. Design gráfico	20
2.4.2.1. Em Quarto Crescente	20
2.4.2.2. Dias Festivos	21
2.4.2.3. Primeiro Aniversário Viseu Now	22
2.4.3. Vídeo Grafismo	22
2.4.3.1. 1º Aniversário Viseu Now	22
2.4.3.2. Oráculo Jornalístico	23
2.4.3.3. Introduções dos Programas	24
2.4.3.4. Casa Margou	30
2.4.3.5. Púberdades para Vídeos	31
2.4.3.6. Feira dos Santos	31
2.4.4. Edição de Imagem	32
2.4.4.1. Edição de Imagem para o Momento Flash	32
2.4.5. Captação e edição de vídeo	33
2.4.5.1. Captação e edição “Sabes da Última?”	33
REFLEXÃO FINAL	35
BIBLIOGRAFIA	37
ANEXOS	

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 - Mapa da localização do ViseuNow	4
Figura 2 - Organograma Viseu Now	7
Figura 3 – Identidade visual do Viseu Now	8
Figura 4 - Aplicação da identidade em vídeo e redes sociais.....	9
Figura 5 - Aplicação do slogan.....	9
Figura 6 - Análise SWOT.....	12
Figura 7 - Cronograma de atividades (por semana).	16
Figura 8 - Metodologia Projetual Bruno Munari.....	19
Figura 9 - Imagem de capa do evento "Em Quarto Crescente"	21
Figura 10 - Exemplos dias festivos	21
Figura 11 - Imagem de capa do "1º Aniversário Viseu Now"	22
Figura 12 - Introdução vídeo do aniversário	23
Figura 13 - Oráculo Viseu Now	24
Figura 14 - Introdução Now Events	25
Figura 15 - Introdução Now Report	25
Figura 16 - Introdução Sabores da Região	26
Figura 17 - Introdução Sabes da Última.....	26
Figura 18 - Introdução Now Lideres	27
Figura 19 - Introdução Now Desporto.....	28
Figura 20 - Introdução Now Cultura	28
Figura 21 - Introdução Now Turismo.....	29
Figura 22 - Introdução Now Personalidade.....	29
Figura 23 - Video trajeto Casa Margou.....	30
Figura 24 - Publicidade Cabriz e Quinta das Marias.....	31
Figura 25 - Spot Publicitário Feira dos Santos.....	31
Figura 26 - Montagem para o Momento Flash.....	32
Figura 27 - Captação e Edição Sabes da Última	33

LISTA DE ACRÓNIMOS E SIGLAS

CMYK	<i>Cyan, Magenta, Yellow e Black</i>
RGB	<i>Red, Green e Blue</i>
FPS	<i>Frames por segundo</i>
HD	<i>Hight Definition</i>
SWOT	<i>Strenght Weaknesses Opportunities Threaths</i>
PNG	<i>Portable Network Graphics</i>
JPEG	<i>Joint Photographics Expert Group</i>

GLOSSÁRIO DE TERMOS TÉCNICOS

- Oráculo** No mundo da televisão corresponde a uma legenda ou uma frase curta que é exibida em geral na parte superior ou inferior do ecrã durante uma emissão televisiva.
- Frames** Também conhecidos por fotogramas, são fotografias que se forem reproduzidas a alta velocidade, 25 *frames* por segundo (modelo europeu) por exemplo, irá originar um vídeo.

INTRODUÇÃO

Este relatório foi realizado no âmbito do estágio curricular da Licenciatura em Comunicação Multimédia da Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto do Instituto Politécnico da Guarda e é também um elemento de conclusão do curso.

O estágio curricular proporciona-nos o primeiro contacto com o mercado de trabalho, tal como a possibilidade de aquisição de novos conhecimentos e também de aplicação de outros adquiridos no decorrer da licenciatura. É uma oportunidade única de dar início à nossa rede de contactos na área o que por sua vez nos poderá proporcionar algumas oportunidades no futuro. Também é um momento de enorme aprendizagem ao trabalhar ao lado de pessoas da área, onde cada informação que nos é transmitida ou cada “dica” deverá ser levada como um ensinamento, uma forma de pensarmos fora da caixa.

A empresa Viseu Now, sediada em Viseu, foi a entidade acolhedora para a realização do estágio, tendo este tido uma duração de três meses. Trata-se de uma empresa que tem um portal informativo, *online*, que relata todo o tipo de informação relativamente ao distrito de Viseu. Para além deste portal, a empresa tem como principal força a sua página de *Facebook*, local onde estão presentes todos os trabalhos realizados e alguns mais específicos que foram realizados unicamente para esta rede social. Para além do portal e da rede social *Facebook*, o Viseu Now também poderá ser encontrado no seu canal de *Youtube*. Trabalhando por todo o distrito e chegando a todo o mundo, o Viseu Now, trata-se de uma empresa nova, com pouco mais de um ano de existência.

O Viseu Now tem como principal forma de transmissão de informação o vídeo quer para a rede social *Facebook* quer para o *Youtube*. No entanto no seu portal *online* a parte escrita é uma mais-valia, ainda que tenha a componente audiovisual também presente, a notícia escrita é a mais usual.

O presente relatório encontra-se dividido em dois capítulos, estando o primeiro destinado à empresa acolhedora do estágio, onde se encontrarão todas as informações relativas à mesma, desde a sua curta história, passando por todos os tipos de programas existentes neste portal, referindo também as parcerias existentes.

O segundo capítulo é o local onde serão descritos e apresentados todos os trabalhos desenvolvidos por mim ao longo do estágio, indo ao encontro com o plano de estágio anteriormente realizado (Anexo I).

No decorrer do estágio as áreas mais trabalhadas por mim foram a de edição e captação de vídeo e também muito a parte do *design* gráfico quer para o *Facebook* quer para o *website*. Outra das vertentes e vantagens da boa preparação adquirida ao longo da licenciatura é que nos podemos adaptar e realizar trabalhos em várias vertentes, assim também acabei por desenvolver conteúdo de vídeo-grafismo, desenvolvendo novos oráculos para os programas, publicidades e também grafismos para um vídeo promocional.

Para finalizar irei apresentar uma reflexão onde irei dar a minha opinião acerca do estágio realizado e a sua importância.

1.1. CARACTERIZAÇÃO SUMÁRIA DA ORGANIZAÇÃO

A Viseu Now é uma entidade recente, criada a dia 25 de julho de 2015, desde então tem vindo a evoluir a passos largos. Trata-se de um meio de comunicação que se foca essencialmente na região de Viseu visando transmitir vários tipos de informação ao seu público. Com a sua variedade de programas abrangem áreas desde a gastronomia ao desporto.

O principal programa continua a ser o “*Now Events*” devido às parcerias existentes com várias Câmaras Municipais do distrito, proporcionando assim a cobertura de vários eventos ao longo do ano. As coberturas neste portal são feitas através de vídeo, posteriormente editadas e lançadas na página do *Facebook*, *Youtube* e também disponibilizadas no *website* do Viseu Now. Tem também uma vertente no *website* que contém notícias escritas de carácter noticioso.

Desde 2015 que este portal leva a todos os viseusenses, e não só, a mais variada informação. Este também tem um grande público além-fronteiras, pois é como que uma forma de todos os emigrantes viseusenses poderem manter contacto com aquilo que de melhor se faz em Viseu.

1.2. LOCALIZAÇÃO DA EMPRESA

A empresa Viseu Now situa-se no centro de Portugal, mais concretamente em Viseu. Atendendo a que este portal tem como empresa “mãe” a Design, este portal situa-se nas mesmas instalações (Figura 1).

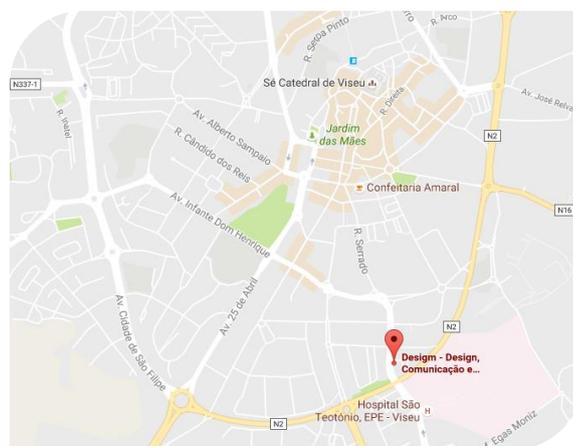


Figura 1 - Mapa da localização do ViseuNow

Fonte: Google Maps

Apesar da sua localização não ser a melhor, ainda que esteja em frente à loja do cidadão, o Viseu Now conseguiu que a sua visibilidade fosse crescendo muito em parte devido aos contactos e imagem que a Desigm (empresa fundadora da Viseu Now, que trabalha na área do design gráfico) já possuía.

1.3. HISTÓRIA

Com uma curta história, tendo celebrado o seu primeiro aniversário a 25 de julho de 2015, com pouco mais de um ano é um portal comunicação *online* que tem estado a crescer no distrito de Viseu.

O Viseu Now tem como empresa “mãe” a Desigm, empresa ligada à área da *design* e publicidade, com uma boa imagem já construída e com clientes já muito bem estabelecidos. Este foi um ponto que ajudou em muito o Viseu Now a crescer, pois alguns dos clientes da Desigm acabaram por ser também clientes do Viseu Now.

Apesar de ainda ser curta a história, tem tudo para continuar a desenvolver-se a passos largos. Com a juventude da equipa associado às capacidades que a equipa demonstra ambiciona-se um bom futuro para o portal.

1.4. MISSÃO, VALORES E VISÃO

De modo a alcançar o sucesso e uma forte posição no mercado, uma empresa tem que primeiramente analisar o seu público-alvo de modo a perceber o que estes desejam, tentando também conciliar com o desejo próprio da empresa. Assim, definindo bem estes três pontos (missão, valores e visão) a empresa poderá assim ambicionar chegar ao topo.

O portal Viseu Now tem estes pontos definidos e tenta ao máximo reger-se por estes tendo em vista o sucesso.

1.4.1. MISSÃO

Freire (2008) refere que a missão deve demonstrar a ideia base do negócio e ao mesmo tempo exhibir os fundamentos da estratégia para o futuro. Este autor defende

que a missão deve ser definida de modo a dar resposta às seguintes questões: “qual a razão de ser da empresa?”, “Qual é o negócio da empresa?”, “Quem são os principais clientes ou segmentos de mercado da empresa?”, “Quais as futuras competências requeridas pela empresa?”, “Quais são os principais produtos ou serviços da empresa?” e “Quais são os princípios básicos e os valores da empresa?”.

A clara definição da missão é dos primeiros pontos de partida, pois permite perceber os motivos e objetivos da existência da organização.

Assim assume-se que a missão do Viseu Now consiste em adquirir a maior cota de mercado possível, bem como a confiança dos seus clientes através do seu profissionalismo e qualidade que demonstram em todos os seus trabalhos.

1.4.2. VALORES

Segundo Barret (2000) numa empresa podemos dizer que os valores “dizem” e os comportamentos “fazem”, ou seja, os valores podem ser definidos como os princípios que guiam a vida da empresa, pois tem um papel muito importante nos objetivos e nas necessidades da empresa, podendo mesmo definir o comportamento de todos os colaboradores da empresa.

O portal Viseu Now tem os seus valores bem definidos e são a base do compromisso quer com os seus clientes quer com todos os espectadores.

1.4.3. VISÃO

Freire (2008) afirma que o conceito de visão deve demonstrar quais os objetivos e metas que a organização tem para o futuro. Esta visão deve ser motivadora para que os membros da organização obtenham o melhor desempenho profissional possível.

Visão deve, porém, refletir a missão, os objetivos e estratégia a implementar e o posicionamento da organização no futuro.

Apesar da sua curta história, o Viseu Now tem a sua visão bem definida, tornar-se num meio de comunicação de eleição da zona centro, mantendo e desenvolvendo uma relação/satisfação com os seus clientes/espectadores.

1.5. ESTRUTURA ORGANIZACIONAL

Marques (2011: 227) salienta que a “estrutura organizacional é uma ferramenta básica para alcançar as situações almeçadas pela empresa e deve ser delineada de acordo com os objetivos e as estratégias estabelecidas”.

No caso do Viseu Now, este é dividido em dois grupos, o primeiro correspondente à gerência, mais concretamente pelo Sr. Rui Marques. O segundo grupo é composto por todos os colaboradores do portal. Sendo o André Bernardo o principal representante do Viseu Now, como diretor, tendo a Liliana Cabral o papel de subdiretora, estes assumem também o papel de jornalistas. Por outro lado, a Raquel Faro trabalha a parte do jornalismo e por fim a Dina de Sousa tem um papel importante de tratar da parte gráfica do Viseu Now. Esta informação está explícita na Figura 2.

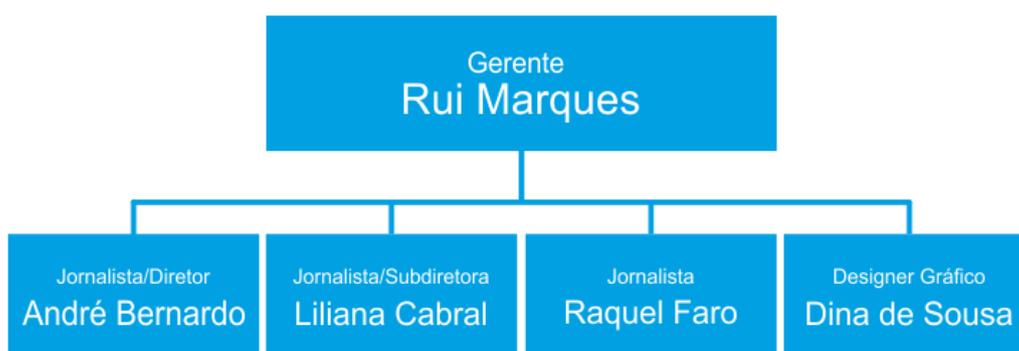


Figura 2 - Organograma Viseu Now

Fonte: Edição própria

1.6. A MARCA VISEU NOW

Alina Wheeler (2006: 12) descreve que a “marca é a promessa, a grande ideia e as expectativas que residem na mente de cada consumidor a respeito de um produto, de um serviço ou de uma empresa. As pessoas apaixonam-se pelas marcas, confiam nelas, são-lhes fiéis, compram e acreditam na sua superioridade. A marca é como a escrita manual. Ela representa alguma coisa”.

Assim, o Viseu Now apresenta uma marca que a distingue dos seus concorrentes e que ganha pela sua diferença, com uma marca forte para aquele que é o seu público, que confiam nela e um símbolo muito bem desenvolvido.

1.6.1. NOME

O nome da empresa Viseu Now tem o intuito de identificar por um lado o seu público-alvo “Viseu” e por outro lado e de modo a dar um ar mais moderno utilizou o “Now” um estrangeirismo que significa “agora”. Esta combinação leva-nos a perceber e clarificar que se trata de um portal que tem como objetivo dar as notícias mais atuais ao seu público.

1.6.2. IDENTIDADE VISUAL

Alina Wheeler (2006: 14) refere que “enquanto as marcas falam de modo virtual para a mente e para o coração, a identidade da marca é tangível e apela para os sentidos. A identidade é a expressão visual e verbal de uma marca. A identidade dá apoio, expressão, comunicação, sintetiza e visualiza a marca. (..) Ela começa com um nome e um símbolo e evolui para se tornar uma matriz de instrumentos e de comunicação”. Na Figura 3 apresenta-se a identidade visual da empresa.



Figura 3 – Identidade visual do Viseu Now

Fonte: Viseu Now

O símbolo do Viseu Now é composto por círculos e triângulos. Linciln Seragini (2008: 164) o círculo representa “movimento, igualdade, eternidade, centro, imensidão. As sensações que o círculo e a esfera despertam são agradáveis.” Por outro lado, segundo o mesmo autor o triângulo transmite “permanência, segurança, estabilidade e altitude”. Assim, esta junção leva-nos a uma simples conclusão, a empresa Viseu Now, com a sua identidade visual pretende transmitir por um lado o pretende que o público perceba que é algo que nunca para, que está sempre em constante movimento e desenvolvimento e que é uma empresa que tem o centro como público. Por outro lado transmitem segurança e permanência.

1.6.3. APLICAÇÃO DA IDENTIDADE VISUAL

A identidade tanto é aplicada na parte de vídeo como no *design* realizado pela e para a empresa, como por exemplo a aplicação em vídeos e nas redes sociais (Figura 4).



Figura 4 - Aplicação da identidade em vídeo e redes sociais

Fonte: Viseu Now

1.6.4. SLOGAN

Rabaça e Barbosa (1978: 435) referem que o *slogan* é “uma frase concisa, marcante, geralmente incisiva, atraente, de fácil memorização, que indica as qualidades e a superioridade de um produto, serviço ou ideia”.

O *slogan* do Viseu Now é “O nosso centro és tu”, o que transmite uma grande proximidade com o público e que acaba por o colocar em destaque, Figura 5.



Figura 5 - Aplicação do slogan

Fonte: Viseu Now

1.7. COMUNICAÇÃO

Caetano e Rasquilha (2007: 20) descrevem comunicar é “pôr em comum uma informação, é partilhar uma opinião, um sentimento, uma atitude, um comportamento. Tudo isso, frequentemente, com o objetivo de convencer, persuadir (de mudar de opinião, adotar um comportamento diferente)”.

1.7.1. COMUNICAÇÃO INTERNA

A comunicação interna no que diz respeito ao Viseu Now é feita de três diferentes formas, a mais comum é a comunicação tradicional, cara a cara, pois é a melhor para que aja uma melhor troca de ideias ou apresentação daquilo que foi ou irá ser realizado. Ainda assim quando esta não é possível, recorre-se ao *e-mail* como segunda opção um método prático e eficaz, por vezes este também acaba por ser um meio primordial quando é para realizar algum tipo de comunicação mais formal, nomeadamente, com o dono da empresa sendo uma forma de ficar com os dados todos registados e não acontecer a perda de informação. Em último caso recorreremos mesmo à rede social *Facebook*, ainda que não seja um método muito formal para situações mais casuais é muito utilizada, muito devido ao evoluir das tecnologias e sociedade em si, cada vez mais todos estão *online* quer seja no telemóvel ou mesmo no seu *smartphone*.

1.7.2. COMUNICAÇÃO EXTERNA

A comunicação externa é um fator muito importante nesta empresa, para além de ser um dos objetivos da empresa, trata-se de uma empresa da área da comunicação, logo tem de manter uma constante boa comunicação com o seu público.

Esta boa relação, quer com o público em geral quer mesmo com entidades parceiras, tem vindo a trazer bons resultados, quer a nível de *likes* na rede social *Facebook*, quer a nível de visualizações do conteúdo partilhado na rede social, no *website* e no *Youtube*.

Esta boa comunicação externa tem-se verificado também no aumento de parceiros com quem tem sido realizados trabalhos.

O Viseu Now, procura sempre ir ao encontro daquilo que o seu público gosta de ver e de conhecer, tentando também ser o mais atual possível, colocando conteúdo novo diariamente, uma forma de cativar novos espetadores e por sua vez manter os que já tem.

1.8. SERVIÇOS

O Viseu Now, apesar de ter como principal vertente as reportagens jornalísticas da região, fazendo a cobertura de diversos eventos, o Viseu Now também tem a vertente de realizar vídeos promocionais para eventos e/ou empresas bem como vídeos institucionais.

A sua panóplia de programas fala por si, o que permite que qualquer reportagem, independentemente do seu carácter noticioso possa ser encaixada em algum dos programas.

Para além disso, o portal tem um *website* onde para além das notícias em vídeo, tem também um espaço em que são colocadas notícias diversas por escrito. Também este *website* disponibiliza um espaço para publicidade.

1.9. PARCERIAS

O Viseu Now tem na sua maioria, parcerias com Câmaras Municipais, pois estas sendo as entidades principais dos diversos municípios permitem de uma forma mais facilitada, a entrada do portal nesses mesmos municípios. Após a parceria acordada a comunicação vai sendo constante de modo a procurar cobrir os principais eventos e os que vão de encontro aos interesses de ambas as partes.

1.10. ANÁLISE SWOT

Rodrigues *et al.* (2005) refere que a análise SWOT foi “criada por Kenneth Andrews e Roland Cristensen, professores da Harvard Business School, e posteriormente aplicadas por inúmeros académicos, a análise SWOT estuda a competitividade de uma organização segundo quatro variáveis: *Strengths* (Forças), *Weaknesses* (Fraquezas), *Oportunities* (Oportunidades) e *Threats* (Ameaças)”.

Esta análise é fundamental para que as empresas consigam perceber o que tem de bom e o que podem melhorar, quais as oportunidades que tem e o que precisam de trabalhar de modo a não se sentirem ameaçados. Na Figura 6 é apresentada a análise SWOT da Viseu Now.

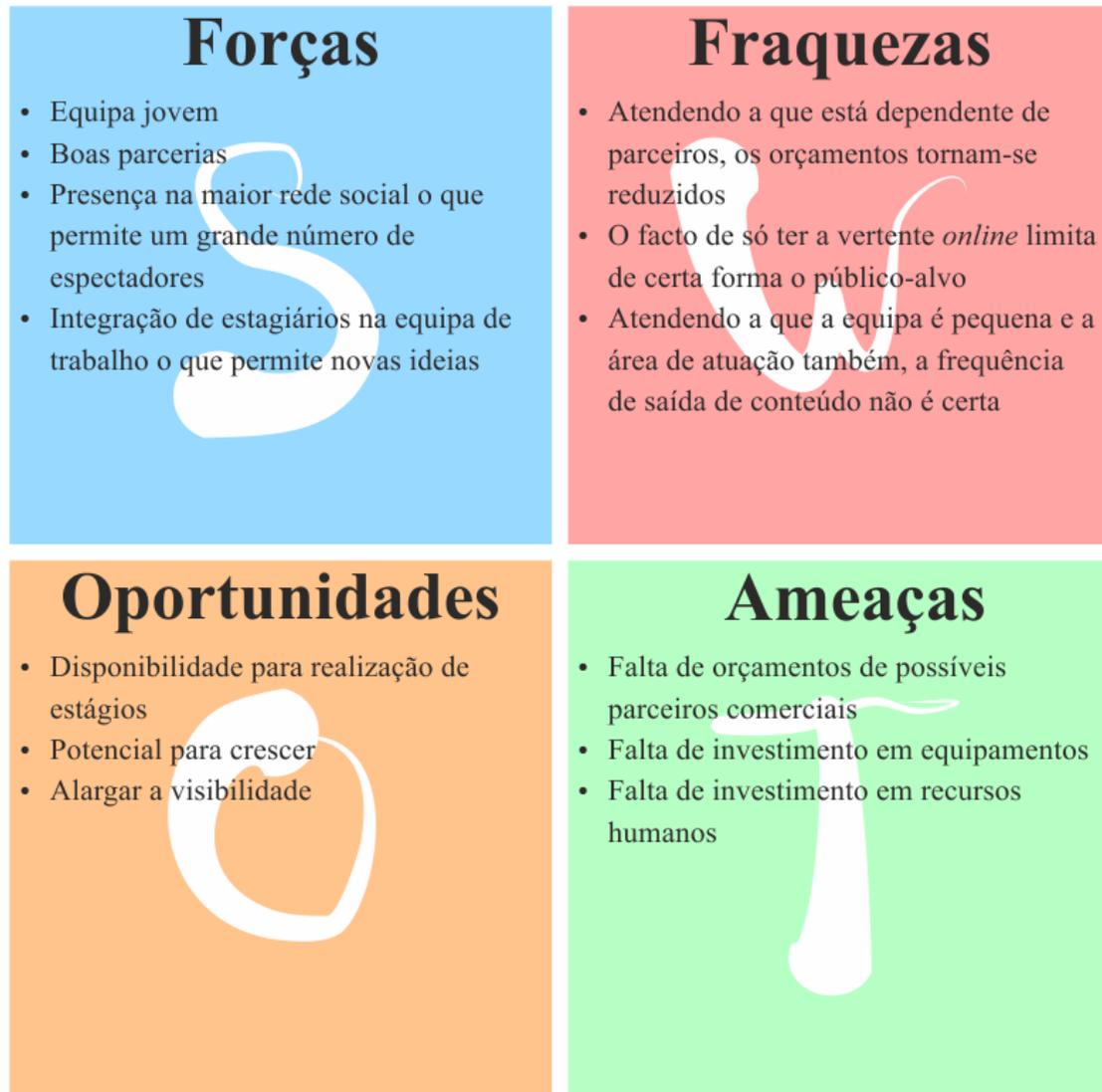


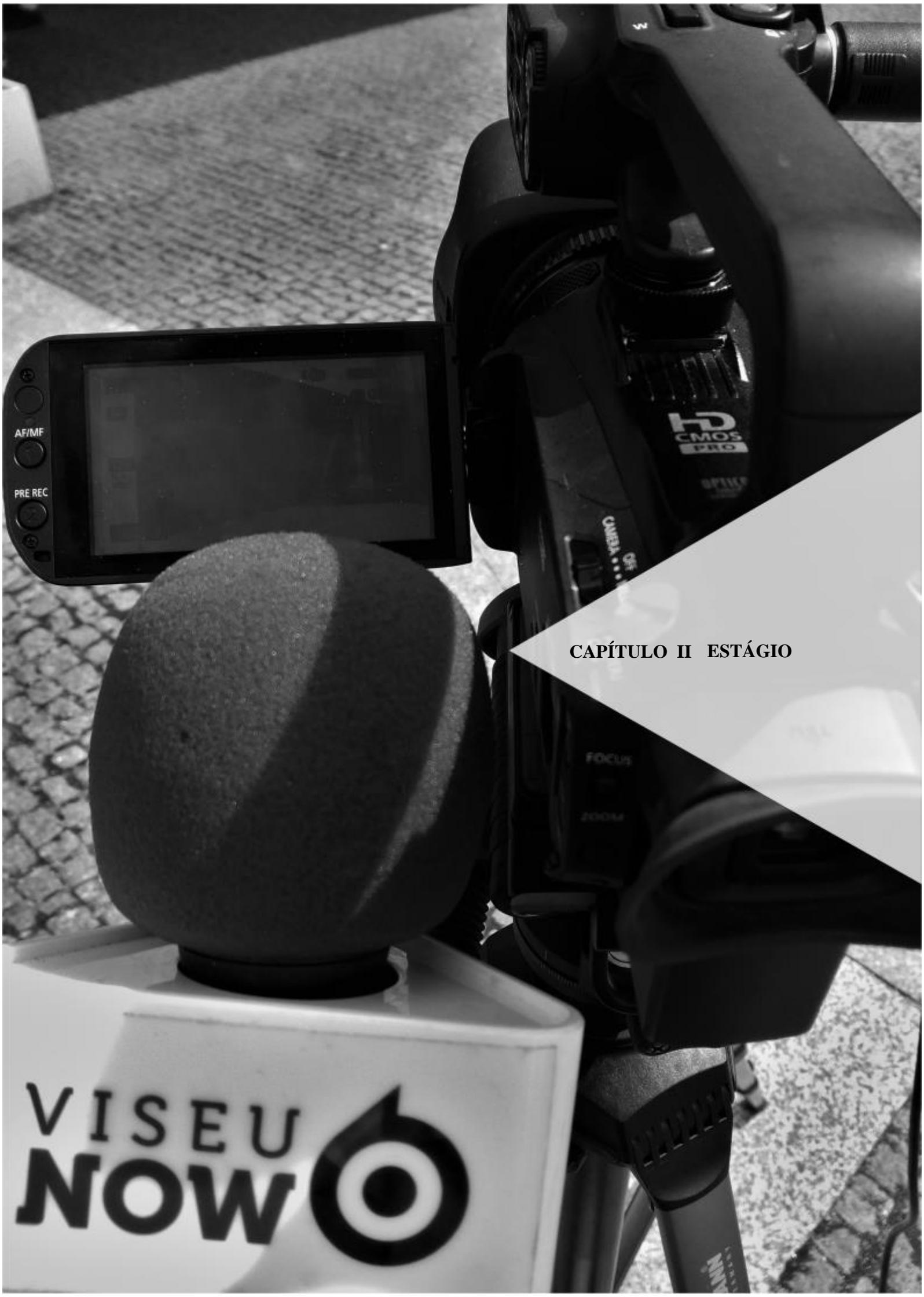
Figura 6 - Análise SWOT

Fonte: Criação Própria

O facto de a equipa ser jovem permite que diariamente ideias novas vão surgindo, não existindo o “continuar com o que já é bom”, todos (até mesmo os estagiários) tem a oportunidade de sugerir ideias e de participar nos melhoramentos que possam ser feitos, este é dos pontos mais fortes da empresa. Por outro lado apresenta as suas maiores fraquezas essencialmente resultantes do fator monetário, numa constante luta pela

procura de mais e melhores parceiros, que permitam não só manter o projeto vivo como proporcionar o seu crescimento.

Apesar do seu potencial para crescer e de proporcionarem a possibilidade de realizações de estágios ser as oportunidades, este potencial poderá não ser o suficiente atendendo ao fator monetário anteriormente referido. Para além desse fator monetário interno, estamos perante o mesmo no caso externo, a dificuldade tem sido imensa na procura de parceiros disponíveis para investir dinheiro, que estejam dispostos a pagar por trabalhos.



CAPÍTULO II ESTÁGIO

VISEU
NOW 

Este segundo capítulo será acerca do estágio curricular, sendo este uma das unidades curriculares da licenciatura e para mim, a mais importante. Aqui temos a oportunidade não só de aplicarmos os conhecimentos e técnicas anteriormente aprendidas, bem como dar continuidade a essa aprendizagem. É-nos dada a oportunidade de ter um primeiro contacto com o mundo do trabalho e testando-nos a nível individual.

A minha primeira opção era realizar o meu estágio na Desigm (empresa “mãe” do Viseu Now) sendo a minha intenção desenvolver a minha aprendizagem na área da *design*, porém após a primeira visita à Desigm fui direcionado para o Viseu Now pois era a vertente que mais necessitava. Abraçando assim esse desafio, ficou acordado dar início ao meu estágio no dia 4 de julho de 2016, e assim foi.

Nesse primeiro dia foi tempo de conhecer melhor os diretores do projeto, as instalações e os *softwares* utilizados, bem como o meu supervisor inicial, André Bernardo. Comecei por pesquisar um pouco sobre o projeto de modo a me ambientar a tudo o que era desenvolvido no Viseu Now, aproveitando também por me adaptar ao *software* Sony Vegas no qual nunca tinha trabalhado. Após esta pesquisa tentámos perceber em que partes poderia auxiliar ao longo do estágio, definindo assim o meu plano de estágio (Anexo I).

Assim, este segundo capítulo irá conter e descrever todos os trabalhos realizados ao longo deste estágio curricular.

1.11. PLANO DE ESTÁGIO

O portal Viseu Now é um portal de comunicação *online*. Assim ficou definido que eu me iria inserir na captação e edição de vídeo bem como na parte de desenvolvimento de grafismos que na parte de vídeo que de imagens para as redes sociais e *website* (Anexo I).

Ficou planeado que inicialmente iria editar brutos antigos de modo a proceder à adaptação ao programa de edição Sony Vegas.

Ao longo desta fase fui desenvolvendo algumas imagens para serem colocadas no *Facebook* e também no *website*, isto porque era uma área em que por um lado eu me sentia mais à vontade para desenvolver conteúdo e também porque era uma parte menos desenvolvida no portal.

1.12. OBJETIVOS

Após a conclusão do processo necessário para a realização do estágio ficaram definidos os seguintes pontos, sendo os objetivos a atingir e cumprir até ao final do estágio:

- aplicar os conhecimentos adquiridos ao longo da licenciatura;
- adquirir novos conhecimentos;
- realizar trabalhos com a finalidade de acrescentar qualidade ao projeto;
- aprendizagem com a restante equipa de modo a evoluir;
- edição de vários conteúdos, imagem e vídeo, de modo a tornar a minha experiência mais diversificada.

No ponto seguinte apresenta-se o cronograma das atividades desenvolvidas.

1.13. CRONOGRAMA

Ao longo destes três meses de estágio foram propostas e cumpridas diversas tarefas pelo meu supervisor do Viseu Now, tarefas essas onde demonstrei sempre o maior empenho, trabalhando assim sempre em prol do melhor para o projeto. Assim e como se pode ver na Figura 7, trabalhei com diversos *softwares*.

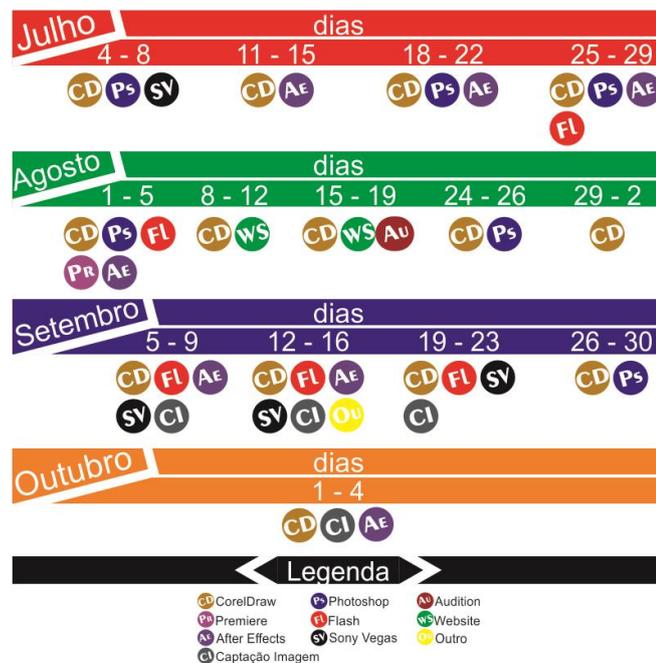


Figura 7 - Cronograma de atividades (por semana).

Fonte: Edição própria.

As atividades podem ser divididas pelas seguintes categorias: design gráfico, captação de imagem e edição de vídeos, *website*, edição e tratamento de imagem e outras.

Nas atividades na área do design gráfico, ainda que a principal vertente da empresa seja a área do vídeo, tal como é possível verificar na figura anterior, o programa mais utilizado foi o *CorelDraw*, este a par com o *Photoshop*, *Flash* e *After Effects* permitiram que se desenvolvesse bons projetos, como é o caso de oráculos novos para colocação nos vídeos e todas as novas introduções dos programas. Também essencialmente o *CorelDraw*, contribuiu para a criação de imagens sobre os dias mundiais e nacionais que contribuíram para dinamizar um pouco o portal.

As atividades de captação de imagem e edição de vídeos surgiram no mês de setembro, altura é que foi necessário fazer a cobertura de eventos e de programas. Foram também realizadas algumas edições de vídeos postados posteriormente no Facebook, *website* e *Youtube*.

Quanto às atividades de *website* correspondem ao apoio realizado na mudança de servidor do portal *online*, passando todo o conteúdo presente no *website* antigo para o novo.

Relativamente à edição e tratamento de imagem, estas atividades dizem respeito ao tratamento de algumas imagens para o *Facebook*, *website* e para propostas a apresentar a parceiros.

Para terminar foram realizadas outras atividades, tais como: utilização esporádica de *software* como *Excel* e *Word* com listagens de eventos possíveis de cobrir para enviar para o supervisor na empresa.

Apresentam-se, na secção seguinte, as atividades desenvolvidas ao longo do estágio.

1.14. ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

Estes três meses de estágio no Viseu Now, possibilitaram a minha participação em diversos projetos, tais como:

- **design gráfico:**
 - ✓ em Quarto Crescente;
 - ✓ dias festivos;
 - ✓ 1º aniversário Viseu Now;
- **vídeo grafismo:**
 - ✓ 1º aniversário Viseu Now;
 - ✓ oráculo jornalístico;
 - ✓ introduções dos programas;
 - ✓ casa Margou;
 - ✓ publicidades para vídeos;
 - ✓ feira dos Santos;
- **edição de imagem:**
 - ✓ edição de imagem para o “Momento Flash”;
- **captação e edição de vídeo:**
 - ✓ Captação e edição para o programa “Sabes da Última?”;

Nestes diversos trabalhos realizados, fui aplicando muitos dos conhecimentos adquiridos ao longo da licenciatura em Comunicação Multimédia, bem como outros que fui adquirindo no decorrer do estágio.

1.14.1. METODOLOGIA PROJETUAL

De acordo com Bruno Munari (2004) projetar é fácil quando se sabe o que fazer. O método projetual por sua vez não é mais do que uma série de operações necessárias, dispostas por ordem lógica, ditada pela experiência. O seu objetivo é atingir o melhor resultado com o menor esforço. Na Figura 8 é-nos demonstrada a metodologia projetual de Bruno Munari.

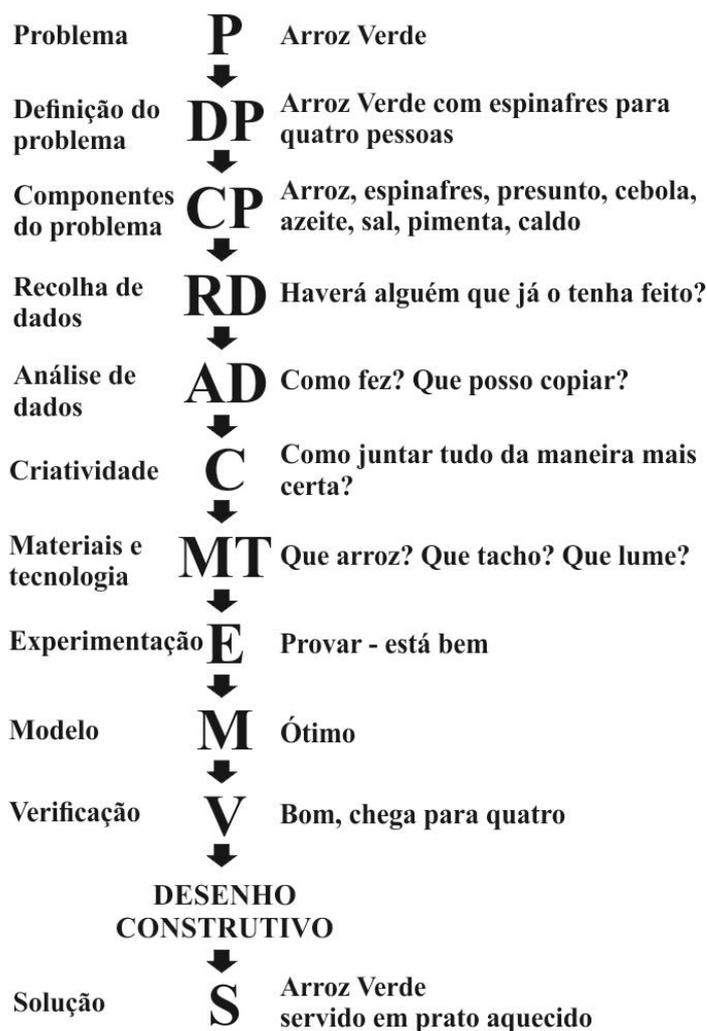


Figura 8 - Metodologia Projetual Bruno Munari

Fonte: Adaptado de Bruno Munari (2004)

O **Problema** não se resolve por si, no entanto, contém já todos os elementos para a sua **Solução**, é necessário conhece-los e utilizá-los no projeto de solução.

É necessário começar pela **Definição do problema**, que servirá também para definir os limites dentro dos quais o projetista deverá trabalhar. Uma vez definido o problema, pode parecer que basta ter uma boa ideia para o resolver automaticamente. É necessário definir que tipo de solução se quer atingir: uma solução provisória/ definitiva, ou uma solução sofisticada ou uma solução simples e económica, etc.

Definido o problema é necessário desmontá-los nas suas **Componentes** para melhor o conhecer. Antes de se pensar numa solução, é melhor verificar o que já foi feito (**Recolha de dados**). A **Análise de todos os dados** recolhidos pode fornecer sugestões acerca do que não se deve fazer e pode orientar o projeto. A procura de uma **Ideia** que tudo resolve é posta de parte. Será a criatividade a substituir a ideia intuitiva. A operação seguinte consiste noutra pequena recolha de dados relativos aos **Materiais e às tecnologias** que o projetista tem à sua disposição naquele momento para realizar o seu projeto.

É nesta altura que o projetista irá realizar uma **Experimentação** dos materiais e das técnicas disponíveis para efetuar o seu projeto. Ele irá obter novos dados com que estabelecer relações úteis ao projeto. Da experimentação podem surgir **Modelos**, realizadas para demonstrar as possibilidades técnicas, materiais ou escalas a usar no projeto. Os modelos deverão necessariamente ser sujeitos a todo o tipo de **Verificação** para ser controlada a sua validade.

Só neste momento podem ser trabalhados os dados recolhidos que tomarão forma nos **Desenhos construtivos**, parciais ou totais, que se destinam a realizar o protótipo. Estes desenhos devem ser executados de maneira clara e legível, servem para comunicar a uma pessoa que não esteja a par dos nossos projetos, todas as informações úteis para preparar um protótipo.

Todas as atividades foram desenvolvidas tendo em consideração a metodologia projetual apresentada.

1.14.2. DESIGN GRÁFICO

1.14.2.1. EM QUARTO CRESCENTE

Este projeto consistiu na criação de uma imagem para utilizar como capa no *Facebook*, de modo a proporcionar o destaque do evento em Mangualde (Figura 9). Posteriormente foi realizada uma reportagem ao evento.



Figura 9 - Imagem de capa do evento "Em Quarto Crescente"

Fonte: Viseu Now

Na realização da imagem, baseei-me na identidade corporativa do evento e utilizando também uma parte da imagem pertencente ao grafismo já existente do Viseu Now.

1.14.2.2. DIAS FESTIVOS

Baseando-me no calendário anual de datas comemorativas mundiais e nacionais, à semelhança do que a Rádio Comercial e RFM costumam desenvolver também eu fui desenvolvendo algumas imagens (Figura 10).



Figura 10 - Exemplos dias festivos

Fonte: Viseu Now

Nesta imagem anterior podemos ver exemplos de imagens por mim criadas. Estas imagens foram posteriormente lançadas no *Facebook* do portal na data comemorativa correspondente.

Esta foi uma boa forma de dar mais dinamismo e mais conteúdo à página do Viseu Now.

1.14.2.3. PRIMEIRO ANIVERSÁRIO VISEU NOW

Para o primeiro aniversário do portal foi-me proposto a criação de uma imagem relativa a este festejo.



Figura 11 - Imagem de capa do "1º Aniversário Viseu Now"

Fonte: Viseu Now

Nesta imagem como é perceptível na Figura 11 alterei aquilo que é o símbolo da empresa, incluindo assim algumas imagens de momentos que marcaram este ano. Também coloquei todos os símbolos dos programas que surgiram durante este mesmo ano, que por sua vez ajudaram ao crescimento do portal.

1.14.3. VÍDEO GRAFISMO

1.14.3.1. 1º ANIVERSÁRIO VISEU NOW

Ainda no âmbito deste aniversário, e de uma forma autodidata, tentei enquanto praticava o programa *After Effects*, conjugar o praticar com o fazer algo útil. Apresentei uma proposta à equipa, que por sua vez teve aprovação.



Figura 12 - Introdução vídeo do aniversário

Fonte: Viseu Now

A realização desta introdução foi a junção de uma filmagem de efeitos de luzes, utilizando umas transições simples onde aparece a marca e por sua vez a referência ao aniversário (Figura 12). Apesar de simples já deu para testar aquilo que estava a ser a minha aprendizagem do programa e desenvolver também conteúdo para o audiovisual do portal.

1.14.3.2. ORÁCULO JORNALÍSTICO

O meu supervisor no portal sugeriu-me que tenta-se criar um novo oráculo, que fosse mais pequeno que o que tinham e que fosse de certa forma mais dinâmico. Perante isso e após algumas experiências e ouvindo sempre as críticas/sugestões do resto da equipa eis que cheguei ao produto final. Este oráculo apesar de estar simples foi ao encontro daquilo que me tinha sido pedido (Anexo II).

Mais uma vez um, atendendo aos conhecimentos que já possuía, utilizei fundamentalmente o *software Adobe Flash*, complementado pelo *CorelDraw* e com um toque final de *After Effects*.



Figura 13 - Oráculo Viseu Now

Fonte: Viseu Now

Coloquei o símbolo do Viseu Now em monocromático, com a cor branca, de modo a que não existisse muito a confusão de cores que o original poderia causar. Depois utilizei os tons azuis pois são cores utilizadas na construção gráfica do portal (Figura 13).

1.14.3.3. INTRODUÇÕES DOS PROGRAMAS

Após a elaboração bem-sucedida do oráculo, a equipa sugeriu que eu desenvolvesse uma nova introdução para cada um dos programas existentes no portal.

Assim sendo, desenvolvi, tal como pretendido, introduções para os seguintes programas: *Now Events*; *Now Report*; Sabores da Região; Sabes da Última; *Now Lideres*; *Now Desporto*; *Now Cultura*; *Now Turismo*; *Now Personalidade*.

A primeira introdução realizada foi para o programa *Now Events*, um dos programas mais utilizados no portal. Esta foi realizada com os programas *CorelDraw*, *Flash* e *After Effects* (Anexo III).



Figura 14 - Introdução Now Events

Fonte: Viseu Now

A ideia partiu do símbolo, olhando para ele achei que a melhor opção seria dar vida ao “bilhete”. Assim peguei na ideia e desenvolvia como é visível na Figura 14.

De seguida e uma vez mais, utilizei os mesmos *softwares* de modo a conseguir concluir esta introdução do *Now Report*.



Figura 15 - Introdução Now Report

Fonte: Viseu Now

Tal como para o *Now Events*, também neste dei ênfase ao símbolo, colocando o microfone a saltitar até embater no nome do programa e fazê-lo crescer, voltando o microfone posteriormente à sua posição inicial (Figura 15).

O programa Sabores da Região, sendo um programa que se difere um pouco dos outros e dando também importância à aprendizagem de *After Effects*, utilizei este com um *plugin* denominado por “*Elements*” (Anexo IV).



Figura 16 - Introdução Sabores da Região

Fonte: Viseu Now

Ao contrário dos anteriores, neste optei por utilizar um objeto externo, apesar de ser um objeto que está explícito no símbolo do programa, o garfo como é perceptível na Figura 16.

O objetivo foi dar a ideia de que o garfo teria sido atirado contra o símbolo o que vai provocar a sua dissolvença.

Voltando ao mais normal, peguei no logotipo para a elaboração da introdução para o programa “Sabes da Última”.



Figura 17 - Introdução Sabes da Última

Fonte: Viseu Now

Este olhando para o símbolo, lembrou-me um monociclo, pelo que decidi dar-lhe movimento nesse sentido, fazendo do ponto uma roda. Ao tombar a parte superior toca no nome do programa fazendo-o crescer (Figura 17).

Para o Now Lideres, baseando-me no símbolo existente, um aperto de mão, levou-me a tentar criar um que fosse visível.



Figura 18 - Introdução Now Lideres

Fonte: Viseu Now

Sendo assim comecei por criar duas mãos individuais como é visível na Figura 18, estas vão se entrelaçar, dando a ideia do aperto de mão. De seguida e à medida que o círculo vai descendo e assim sobrepondo-se às mãos o original vai surgindo.

Now Desporto, tal como o nome do programa indica, este tinha que transmitir a ideia de um movimento desportivo e foi por aí que parti.



Figura 19 - Introdução Now Desporto

Fonte: Viseu Now

Partindo então da ideia de um desporto, lembrei-me do voleibol, assim fiz subir um traço na letra “O” para dar ideia da rede, criando de seguida o “jogo” entre a letra “N” e “W” (Figura 19).

Apesar de o Now Cultura não ser um programa no ativo, decidi criá-lo para que caso se ativado no futuro, o portal já o tenha.

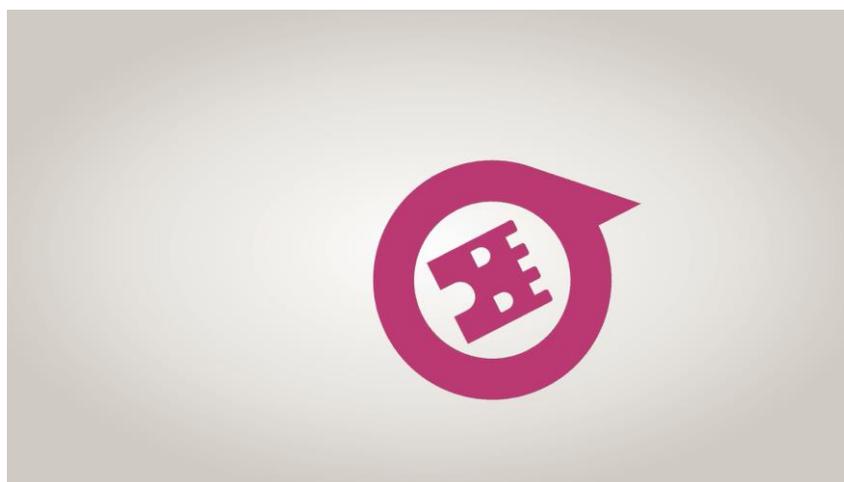


Figura 20 - Introdução Now Cultura

Fonte: Viseu Now

Para este, olhando para o castelo imaginei de imediato o disparo de um canhão a partir deste. Assim, peguei nessa ideia e fiz o círculo que compõe o símbolo, sair por entre as muralhas crescendo, dando a ideia de aproximação (Figura 20).

O Now turismo, é mais um programa que ainda não se encontra no ativo, porém, mais uma vez optei por já o deixar criado.

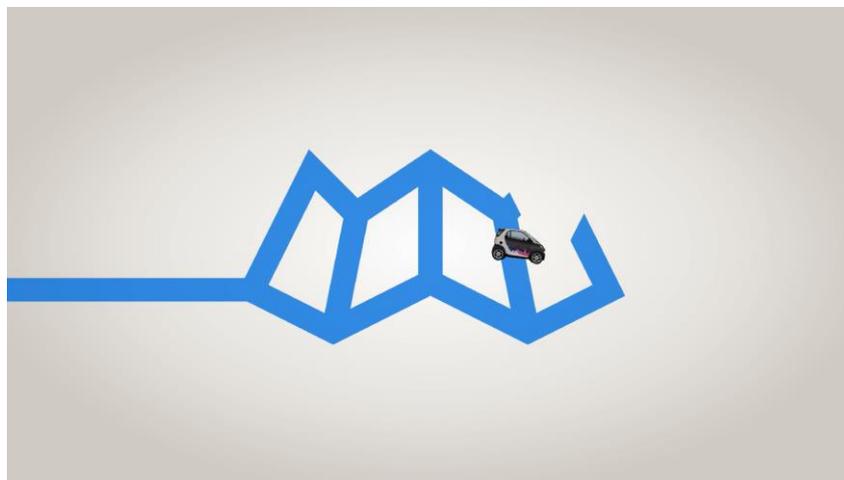


Figura 21 - Introdução Now Turismo

Fonte: Viseu Now

O símbolo deste programa apresenta-nos um mapa, porém decidi dar um toque mais especial para o portal, colocando o “Bob” (nome do carro da empresa). Assim dei a ideia de movimento ao carro, a percorrer o mapa como é visível na Figura 21.

Por fim, o Now Personalidade, este é um programa que apesar de ter sido utilizado na fase inicial do programa encontra-se desativo, no entanto não o quis deixar de fora, pensando assim no futuro do portal.



Figura 22 - Introdução Now Personalidade

Fonte: Viseu Now

Na realização deste, criei o 3D do símbolo, e coloquei-o a rodar como se trata-se de uma moeda. À medida que esta vai rodando vai deslizando da esquerda para a direita fazendo aparecer o nome do programa, como se pode verificar na Figura 22. Por fim, já na posição final coloquei uns olhos a piscar na “cara” para dar um toque de realismo.

1.14.3.4. CASA MARGOU

Após a realização por parte da equipa do Viseu Now de uma reportagem nesta casa, foi solicitado por parte desta, que fosse realizado um pequeno vídeo onde fosse ilustrado o caminho até esta, atendendo a que esta se localiza numa zona montanhosa e difícil acesso.

Esta realização foi-me solicitada de seguida por parte da subdiretora Liliana Cabral. Assim sendo comecei por pesquisar mais sobre este local e verificar as filmagens que tinham sido anteriormente recolhidas pela equipa para tentar inclui-las de modo a ilustrar da melhor maneira o trajeto a percorrer por futuros visitantes (Figura 23).



Figura 23 - Video trajeto Casa Margou

Fonte: Viseu Now

Atendendo à dificuldade do caminho, optei por me orientar por um caminho do *Google Maps*, assim e a partir daí, criei o caminho a partir de São Pedro do Sul. Em todos os locais de corte o vídeo para e abre uma aba com a orientação em vídeo. Foi um projeto engraçado, apesar de o de maior dificuldade e responsabilidade atendendo a que era para uma entidade externa (Anexo V).

1.14.3.5. PÚBLICIDADES PARA VÍDEOS

Após ter demonstrado as minhas capacidades à equipa e com a saída do meu supervisor na empresa, André Bernardo, que era normalmente o responsável por realizar as publicidades para colocar nos vídeos do portal, foi-me solicitado o auxílio nessa área.



Figura 24 - Publicidade Cabriz e Quinta das Marias

Fonte: Viseu Now

Tal como podemos ver na Figura 24, estas foram algumas das publicidades desenvolvidas ao longo do estágio, tendo auxiliado sempre que solicitado.

1.14.3.6. FEIRA DOS SANTOS

Este foi o meu último trabalho no estágio, solicitado e realizado no último dia.

Apesar disso foi algo interessante, realizar a introdução e final para um *spot* publicitário, algo no qual ainda não tinha tido a oportunidade de trabalhar (Anexo VI).



Figura 25 - Spot Publicitário Feira dos Santos

Fonte: Viseu Now

A necessidade da realização de algo em pouco tempo, deixou-me uma curta margem de trabalho, sem que me fosse possível fazer algo muito elaborado. No entanto, utilizando essencialmente o *After Effects* consegui atingir o objetivo e aquilo que me foi solicitado (Figura 25).

1.14.4. EDIÇÃO DE IMAGEM

1.14.4.1. EDIÇÃO DE IMAGEM PARA O MOMENTO FLASH

Com a criação de um novo programa, foi-me solicitado pelo diretor da empresa que cria-se uma imagem relativa ao tema de que nos próximos jogos olímpicos as medalhas seriam feitas a partir da reciclagem de telemóveis.



Figura 26 - Montagem para o Momento Flash

Fonte: Viseu Now

Na realização desta montagem utilizei o programa *Photoshop*, pegando naquela que foi a figura olímpica nos passados jogos olímpicos e colocando o símbolo dos futuros jogos a realizar em 2020 em Tokyo num telemóvel de ouro como podemos verificar na Figura 26.

1.14.5. CAPTAÇÃO E EDIÇÃO DE VÍDEO

1.14.5.1. CAPTAÇÃO E EDIÇÃO “SABES DA ÚLTIMA?”

Com a chegada de uma nova estagiária, Cláudia Fonseca de Comunicação e Relações Públicas, foi-nos proposto que pensássemos e realizássemos conteúdos para o programa “Sabes da Última?” (Figura 27).



Figura 27 - Captação e Edição Sabes da Última

Fonte: Viseu Now

Neste programa considerado pela empresa menos formal, tivemos a oportunidade de aprender e crescer nesta vertente. Também uma grande mais-valia para mim, foi o facto de ter a oportunidade de filmar no terreno e posteriormente editar no programa Sony Vegas.

Antes de dar início às filmagens e como forma de recordar algumas técnicas de planos a utilizar, fiz uma pesquisa seleccionando planos simples, tal como era utilizados já neste programa, tentando dar o meu toque e utilizando também alguns planos mais gerais de modo a complementar as reportagens.

Assim, os planos mais utilizados foram o *close-up* para dar ênfase ao jornalista e também aos entrevistados, o plano geral a quando a captação de imagens que demonstrassem de uma maneira geral a reportagem e o plano detalhe, que tal como o nome indica, consiste na captação e alguns detalhes e pormenores que poderão ser

utilizados durante a edição, quer numa forma de transição de captações ou também para colocar no decorrer de falas por parte do jornalista ou do entrevistado.

REFLEXÃO FINAL

O estágio curricular integrado na licenciatura de Comunicação Multimédia é das etapas mais importantes, pois é o melhor momento não só de testarmos e colocarmos em prática todos os conhecimentos obtidos ao longo dos três anos de frequência do curso como também de termos mais um momento de aprendizagem e de desenvolvimento pessoal e profissional.

Podemos ganhar a noção de que sem empenho, dedicação e sem uma constante aprendizagem e desenvolvimento não é fácil estar no mundo do trabalho sem que se seja superado por outros. Daí a importância do saber ouvir e recolher todos os ensinamentos ou opiniões possíveis, a qualquer altura um pequeno conselho poderá fazer a diferença, podendo diferenciar aquilo que é um bom trabalho realizado de um mau ou menos bom.

Com a competitividade que existe nesta área temos que marcar não só pela diferença mas também pela qualidade dos serviços prestados. Como é natural, isto também muitas vezes não depende unicamente de nós, mas também da equipa com quem se trabalha e até mesmo os objetivos e métodos de trabalho de cada empresa. O dar a oportunidade a que seja possível arriscar um trabalho que sendo diferente poderá ser benéfico ou prejudicial para a empresa por vezes é complicado. No entanto no meu caso em concreto, com um desenvolvimento e aprendizagem diário graças à boa equipa com tive o privilégio de trabalhar, posso dizer que foi uma mais-valia este estágio.

No que diz respeito ao curso de Comunicação Multimédia, acho que nos podemos considerar privilegiados pela preparação com que saímos, apesar de ter sentido a falta de alguns conhecimentos, nomeadamente, *After Effects*, acabo por compreender que numa licenciatura de três anos é complicado existir tempo para lecionar tudo. No entanto com a preparação e adaptação bem realizada anteriormente noutros *softwares*, facilitou imenso a rápida integração na empresa Viseu Now. No final de duas/três semanas, já me sentia parte da equipa, já correspondia com sucesso a tudo o que me ia sendo solicitado e sempre com algum brilho nos trabalhos desenvolvidos sempre disponível para os desafios que me iam sendo propostos abraçando-os e dando o meu melhor a cada oportunidade.

Apesar de não ser a minha cidade, Viseu superou em muito as minhas expectativas, com o mercado desta área em constante desenvolvimento. Tal como o Viseu Now que com uma equipa pequena e jovem, em tão pouco tempo conseguiu afirmar-se nesta região.

Para finalizar sinto que foram bons três meses, que me podem ter ajudado a abrir portas para o futuro. Três meses que passaram rápido e que tanto eu como a equipa gostou do trabalho por mim desenvolvido.

BIBLIOGRAFIA

Caetano e Rasquilha (2007). *Gestão da Comunicação*, 3ª Edição. Quimera Editores

Freire, A (2008). *Estratégia – Sucesso em Portugal*, 12º Edição. Editorial Verbo

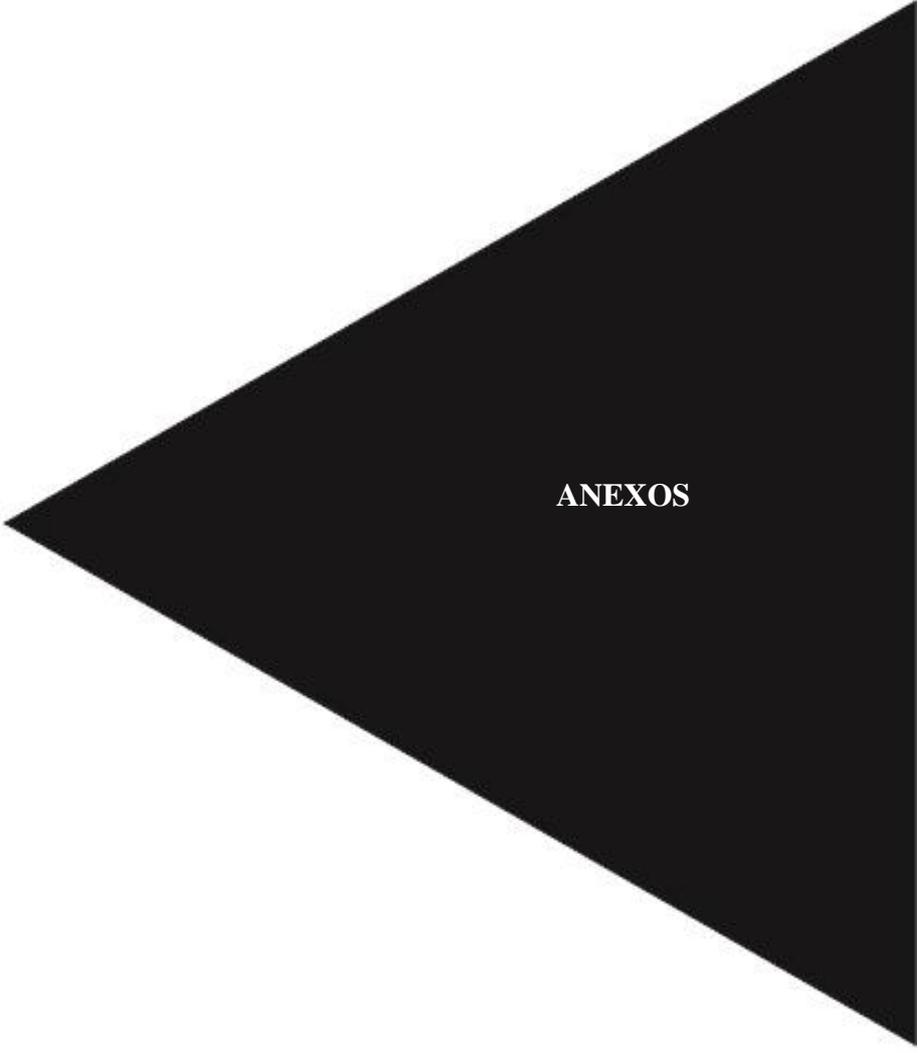
Marques, W. L. (2011). *Diário de Um Empreendedor – A real informação para os gestores de sucesso*. (1ª ed.). Paraná: Clube de Autores

Munari, Bruno (2004). *Da cosa nasce cosa*, 10ª Edição. Editorial Gustavo Gillí

Pinho, J.B. (2008). *Comunicação em Marketing*, 9ª Edição. Papyrus Editora

Rabaça e Barbosa (1978). *Dicionário de Comunicação*, 1ª Edição. Editora Ática

Seragini, L. (2008). *Design de Embalagens – Do Marketing à Produção*, 1ª Edição. Novatec Editora



ANEXOS

Lista de Anexos

Anexo I Plano de Estágio

CD 1

Anexo II Oráculo Jornalístico

Anexo III Introdução Now Events

Anexo IV Introdução Sabores da Região

Anexo V Casa Margou

Anexo VI Feira dos Santos



ANEXO I – Plano de Estágio



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

MODELO

 GESP.004.03

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

Escola: ESECD ESS ESTG ESTH

Tipologia do Estágio:
 Curricular Extracurricular Outro: _____

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

1. DADOS RELATIVOS AOS INTERVENIENTES NO ESTÁGIO

Estudante: Paulo Sérgio Coelho da Costa N.º 5007932
 Docente orientador: Fátima Gonçalves
 Supervisor: André Bernardo

2. PLANO DE ESTÁGIO

- Apoio nas áreas da Multinédia, Comunicação e Marketing;
- Criação de conteúdos gráficos para o portal Viseunow;
- filmagem de programas;
- Edição simples e avançada de conteúdos de vídeo;
- Criação de Planos de comunicação para promover o portal VISEUNOW;
- Promoção de redes sociais de VISEUNOW como o facebook, instagram.

3. ASSINATURAS

<p>O Estudante</p> <p><u>10/10/2016</u> Data</p> <p><u>Paulo Costa</u> (assinatura)</p>	<p>O Docente Orientador</p> <p><u>14/09/2016</u> Data</p> <p><u>Fátima Gonçalves</u> (assinatura)</p>	<p>O Supervisor</p> <p><u>10/10/2016</u> Data</p> <p><u>André Bernardo</u> (assinatura e selo da Entidade)</p>
--	--	---