



Relatório de Estágio Curricular na Empresa AcustekPro-Soluções Técnicas de Isolamento

Versão final após defesa

Beatriz Costa Lopes

Dissertação para obtenção do Grau de Mestre em
Design Multimédia

Orientador: Prof. Doutor Francisco Tiago Antunes Paiva

agosto de 2024

Declaração de Integridade

Eu, Beatriz da Costa Lopes, que abaixo assino, estudante com o número de inscrição M12522 de/o Design Multimédia da Faculdade Artes e Letras, declaro ter desenvolvido o presente trabalho e elaborado o presente texto em total consonância com o **Código de Integridades da Universidade da Beira Interior**.

Mais concretamente afirmo não ter incorrido em qualquer das variedades de Fraude Académica, e que aqui declaro conhecer, que em particular atendi à exigida referência de frases, extratos, imagens e outras formas de trabalho intelectual, e assumindo assim na íntegra as responsabilidades da autoria.

Universidade da Beira Interior, Covilhã 01/08/2024



(assinatura conforme Cartão de Cidadão ou preferencialmente
assinatura digital no documento original se naquele mesmo formato)

Agradecimentos

Perante este trabalho científico, relatório de Estágio, espelho descritivo da importância, dedicação e esforço atribuídos nas fases/tarefas teórico-práticas e profissionais, justificam-se os agradecimentos a algumas pessoas e entidades.

Ao orientador, Professor Doutor Francisco Paiva, pela simpatia, partilha de conhecimentos, disponibilidade e orientação demonstrados durante o decurso da redacção do relatório.

À empresa AcustekPro- Soluções Técnicas de Isolamento, seus colaboradores e funcionários, pela simpatia, disponibilidade, partilha de informações essenciais para o decorrer do trabalho e também pelo acompanhamento facultado.

Ao supervisor, Abel Carvalho, pela ajuda, confiança, simpatia e compreensão de todos os momentos de estágio.

Aos familiares e amigos, por o constante apoio e motivação, simpatia e colaboração, disponibilizados durante todo o decorrer (anterior e posterior) do estágio.

Resumo

O presente relatório de estágio descreve as atividades e apresenta um conjunto de reflexões em torno do estágio realizado na empresa AcustekPro, durante o período compreendido entre os dias 2 de janeiro e 1 de maio de 2024. A AcustekPro, situada na região de Albergaria-a-Velha, dedica-se à comercialização e implementação de soluções nas áreas da eficiência e acondicionamento acústico e do térmico, pretendendo expandir a sua área de negócio a toda a Europa e porventura, a uma internacionalização mais alargada.

O estágio permitiu desenvolver projetos nas áreas do Webdesign, da edição de vídeo e Fotografia, de Design Gráfico e Design de produto e modelação tridimensional. As tarefas realizadas passaram por um momento de análise do estado da arte, benchmark e identidade gráfica, seguido de edição de fotografia, de execução de templates para website e newsletter, de compilação de protótipos, de formação de objetos num software em 3D e de desenvolvimento de vídeos.

Palavras-chave

Estágio; Webdesign; Fotografia; Design 3D; Design Gráfico; Edição de vídeo; Software.

Abstract

This internship report describes the activities and presents a set of reflections around the internship carried out at the company AcustekPro, during the period between January 2nd and May 1st, 2024. AcustekPro, located in the region of Albergaria-a -Velha, is dedicated to the commercialization and implementation of solutions in the areas of efficiency and acoustic and thermal conditioning, intending to expand its business area throughout Europe and, perhaps, to a wider internationalization.

The internship allowed us to develop projects in the areas of Web design, video editing and photography, graphic design and product design and three-dimensional modeling. The tasks carried out included a moment of analysis of the state of the art, benchmark and graphic identity, followed by photography editing, execution of templates for the website and newsletter, compilation of prototypes, formation of objects in 3D software and development of videos.

Keywords

Internship; Webdesign; Photography; 3D Design; Graphic Design; Video Edition; Software.

Índice

Agradecimentos	v
Resumo	vii
Abstract	ix
Lista de Figuras	xiv
Lista de Tabelas	xvii
Lista de Acrónimos	xix
Introdução	19
Capítulo I - Breve definição de conceitos	22
I.1. O ramo do isolamento Acústico	22
I.1.1. Isolamento Acústico	22
I.1.2. Concorrentes	23
I.2. Conceitos	24
I.2.1. Design	24
I.2.1.1. Conceito	24
I.2.1.2. Momentânea História	25
I.2.2. Identidade Gráfica	26
I.2.3. Softwares de Edição e criação	26
I.2.4. Cinema 4D	27
I.2.5. <i>Wireframe</i> e <i>Template</i>	27
I.2.6. Fotografia	28
I.2.7. Vídeo	29
Capítulo II - O Estágio na Empresa AcustekPro	32
II.1. Empresa	32
II.1.1. AcustekPro	32
II.1.2. Mute	34
II.1.3. Acoustic Origami	34

II.2. Objetivos	34
Capítulo III - Tarefas	37
III.1. - Estado da Arte	37
III.1.1. Tarefa 1.a- Análise	38
III.1.1.1. Identidade Gráfica	38
III.1.1.2. Websites e Redes Sociais	39
III.1.2. Tarefa 1.b – Tratamento de Texto	43
III.1.2.1. Texto	43
III.2. Tarefa 2 - Fotografia	44
III.2.1. Hierarquização e Locomoção	44
III.2.2. Edição e Captação Fotográfica	45
III.3. Tarefa 3 - <i>WebSite e Newsletter</i>	51
III.3.1. <i>Wireframes e template</i> do site	51
III.3.2. <i>Wireframe e template</i> de Newsletter	57
III.4. Tarefa 4- Prototipagem da 1ª Edição Newsletter	57
III.4.1. Criação de animações	57
III.4.2. Prototipagem	58
III.5. Tarefa 5 - Edição de Vídeos	60
III.5. 1. Vídeo de Curta duração	60
III.5.2. Vídeo de Longa Duração	61
Capítulo IV- Complemento Crítico	65
Conclusão	69
Bibliografia e Webgrafia	72

Lista de Figuras

Figura i: Logotipo da Empresa AcustekPro.	38
Figura ii: Logotipo do Mute.	38
Figura iii: Logotipo Acoustic-Origami.	39
Figura iv: Demonstração de erros AcustekPro, Página Inicial.	42
Figura v: Demonstração de erros Acustekpro, Loja.	42
Figura vi: Demonstração de erros Mute.	42
Figura vii: Demonstração de erros Acoustic-Origami.	43
Figura viii: Tratamento de texto.	44
Figura ix:Itinerário.	45
Figura x: Alfândega do Porto Fachada, 2024.	46
Figura xi: Accenture fachada, 2024.	47
Figura xii: Accenture Interior, Painéis, 2024.	47
Figura xiii: Accentur Painéis, vista perfil, 2024.	48
Figura xiv: Accenture Painéis no tecto, 2024.	48
Figura xv: Campanhã fachada, 2024.	49
Figura xvi: Campanhã interior tecto, 2024.	49
Figura xvii: Cinema Batalha, tecto sala, 2024.	50
Figura xviii: Cinema Batalha,tecto, 2024.	50
Figura xix: <i>Wireframe</i> Página Inicial.	51
Figura xx: <i>Wireframe</i> Pop UP do Produto.	52
Figura xxi: <i>Wireframe</i> Produtos.	52
Figura xxii: <i>Wireframe</i> Noticias.	52
Figura xxiii: <i>Template</i> Mute, Página Inicial.	53
Figura xxiv: <i>Template</i> Mute, Obra.	53
Figura xxv: <i>Template</i> Mute, Arquitetos.	54
Figura xxvi: <i>Template</i> Mute, Produtos.	54
Figura xxvii: <i>Template</i> Mute, Produto.	55
Figura xxviii: <i>Template</i> AcustekPro, Página Inicial.	56
Figura xxix: <i>Template</i> AcustekPro, restante das páginas, divisão.	56
Figura xxx: Elementos das animações.	58
Figura xxxi: Protótipo em Adobe XD.	59
Figura xxxii: Elementos Vídeo Curta Duração.	60

Figura xxxiii: Elementos 3D, Perfis "J".	62
Figura xxxiv: Elementos 3D, Parafusos e Buchas.	62
Figura xxxv: Elementos 3D, Painéis Metálicos.	62
Figura xxxvi: Elementos Vídeo de Longa Duração.	63

Lista de Tabelas

Tabela i: Cronograma de Tarefas, desde 2 de janeiro até 1 de maio de 2024. 37

Lista de Acrónimos

UBI	Universidade da Beira Interior
Mdf	Medium-density Fiberboard
SPM	Sound Proofing Membrane
WOW	Wolrd of Wine
HD DVD	High Density Digital Versatile Disc
DVD	Digital Versatile Disc
Vhs	Video home system

Introdução

Para a conclusão do mestrado em Design Multimédia é necessário o desenvolvimento de uma dissertação de índole científica, de um Projeto, ou Estágio. Tendo optado pela realização do Relatório de Estágio que sistematiza de forma descritiva todas as experiências presenciadas neste âmbito.

O presente trabalho compila e organiza um conjunto de reflexões em torno do estágio realizado na empresa *AcustekPro-Soluções Técnicas de Isolamento Lda.*, durante um período de 4 meses, entre 2 de janeiro e 1 de maio de 2024. Esta empresa encontra-se localizada na zona industrial de Albergaria-a-Velha, conta com uma média de 40 a 60 funcionários, dentro dos quais se dividem em áreas de desenvolvimento e produção designadas por departamentos.

A opção por esta forma de finalização compreende-se fundamentalmente por dois aspetos, respetivamente: pelo fato de ser uma opção de finalização para a obtenção do Grau de Mestre e o segundo derivou-se pela inexistente exposição da área (Design Multimédia) numa temática mais profissional ao longo dos anos letivos da licenciatura. Ressaltando que no quotidiano é de extrema importância obter experiência no mercado de trabalho na área pretendida, com horários que rondam as 8 horas diárias, com prazos estipulados, com comportamentos que facultam a possibilidade de parceria para operar numa equipa, com a obrigação profissional de balancear o meio profissional com o meio pessoal e por outro lado a importância do trabalho desenvolvido.

No estágio realizamos tarefas refletidas nas vertentes da análise, do Webdesign, da Edição de vídeo e de Fotografia, do Design Gráfico e do Design tridimensional, vertidas respetivamente na análise do estado da arte (identidade gráfica), seguido de captação e edição de fotografia, execução de *templates* (website e newsletter), compilação de protótipos, formação de objetos num software em 3d e desenvolvimento de vídeos.

Analisaram-se todos os fatores que fizeram uso da identidade gráfica (logotipo, paleta cromática, etc), como os sites e redes sociais, evidenciando erros e as suas possíveis soluções ou alternativas de melhoramento, ressaltando, que não existia acesso ao software de design dos sites somente tínhamos acesso a uma forma de “alimentar” o site e mesmo essa forma necessitava de ser autorizada. Fotografamos e editamos, marcos e obras de extrema importância. Executámos *templates* para os websites e newsletter, de forma a conseguir obter um esquema, estrutura e por sua vez foi criado um protótipo para o newsletter. Criação de elementos 3d com o intuito de criar uma pequena demonstração de uma das soluções aplicadas, resultando no desenvolvimento posterior de alguns vídeos. Incrementamos na realização dos vídeos, um vídeo curto e

de um m vídeo com maior duração, respetivamente, o primeiro tinha o dever de ser enviado com as propostas de newsletter para apelar a curiosidade do cliente e o segundo era a demonstração da aplicação como forma de demonstração do trabalho aplicado pela empresa.

No que diz respeito à metodologia, procuramos realizar investigação, pesquisa, desenvolvimento para fundamentar os aspectos importantes. Ou seja, através da pesquisa realizada em torno de alguns itens teóricos, como conceitos de isolamento acústico, concorrentes, fotografia, vídeo, design e entre outros, no formato de trabalhos realizados por autores de artigos científicos e livros, realizamos a sua aplicação em contexto empresarial. Através das leituras realizadas em torno de bibliografia especializada, usámos os métodos que são indutivo-dedutivo, comparativo e analítico.

Relativamente, à estrutura deste trabalho científico, além dos agradecimentos, resumo, abstract, índice, lista de figuras, lista de tabelas, lista de acrónimos, introdução, conclusão e bibliografia, é perceptível o desenvolvimento de quatro capítulos. No que diz respeito ao primeiro capítulo (Capítulo I - Breve definição de conceitos) refletimos de modo breve, momentâneo e sucinto sobre aspetos como , isolamento acústico, concorrentes, design (conceito e momentânea história), identidade gráfica, softwares de edição e criação, cinema 4d, *wireframe e template*, fotografia e vídeo. No segundo capítulo (Capítulo II - O estágio realizado na empresa AcustekPro) organizamos algumas informações sobre a própria empresa e suas afiliações, bem como abordamos os objetivos estipulados em entrevista. No terceiro capítulo (Capítulo III - Tarefas) descrevemos separadamente todas as tarefas desenvolvidas durante o estágio. Respetivamente, as tarefas são divididas em cinco partes tendo em conta a área trabalhada. No quarto capítulo (Capítulo IV - Complemento crítico) organizamos a componente crítica, refletindo as experiências, as dificuldades e estratégias de superação encontradas.

Capítulo I - Breve definição de conceitos

Nos próximos parágrafos, referentes ao Capítulo I- Breve definição de conceitos, compilamos e organizamos temáticas, conceitos de forma momentânea. Respetivamente, isolamento acústico, concorrentes, design (conceito e momentânea história), identidade gráfica, softwares de edição e criação, cinema 4d, *wireframe* e *template*, fotografia e vídeo. Ressaltando, que todo o conteúdo deste capítulo compila uma breve, sucinta definição de todos os pontos referidos.

I.1. O ramo do isolamento Acústico

I.1.1. Isolamento Acústico

Como é sabido, a acústica é a ciência que estuda os aspetos relacionados com as ondas mecânicas, ou seja, o som, o ultrassom e as vibrações propagadas num determinado local. Associado ao som, devemos igualmente estudar os seguintes termos: fontes sonoras; meios de propagação (podendo resultar em difração, reflexão e absorção) e recetores (Berg, 2024)(ecophon).

As fontes sonoras são as oscilações de partículas propagadas no ar, obtendo uma amplitude, velocidade e frequência detetável aos ouvidos do ser humano. O meio de propagação é a forma de como um som se multiplica no ambiente (através dos materiais sólidos, líquidos e gasosos). Por último, os recetores são aqueles que recebem, captam e absorvem a informação sonora (ecophon) (Berg, 2024).

Os recetores, os seres humanos, contam com a vertente de livre-arbítrio, o que por sua vez, adquire diversificação na opinião sobre algo. Neste caso as ondas sonoras alcançam parâmetros negativos ou positivos, visto que barulhos ou ruídos são captados de forma diferente. Uma demonstração é a música, para alguns pode ser agradável, contudo, existem aqueles que não a toleram, tal e qual com ruídos e sons. Desta forma surgiu, o que é considerado uma solução para o ponto de conforto acústico, o isolamento acústico (Insulation, 2019) (Berg, 2024)(ecophon).

O termo isolamento Acústico ou tratamento acústico é um acontecimento que ocorre quando um determinado material é usado de forma a manter o ambiente livre de ruídos, ou seja, é uma técnica desenvolvida para impedir ou diminuir a transmissão de sons entre zonas distintas. O material utilizado em tal técnica tem algumas características, respetivamente: peso, massa, espessura e tipo de material (fibra, massa, madeira, etc) (Insulation, 2019) (Berg, 2024).

Os elementos utilizados são variados, diversificando assim o formato de colocação alguns dos mais conhecidos são: massas acústicas, gesso acústico, Spray e tinta a prova de som, espuma acústica, Painéis Absorvedores Acústicos, Placa Densa, cavidades de lã mineral, cerca acústica, selantes acústicos, portas e molduras à prova de som (Insulation, 2019).

Respetivamente, as massas acústicas, gesso acústico, spray e tinta são fórmulas de projeção direta na superfície; as espumas acústicas, Painéis Absorvedores Acústicos, Placa Densa, cavidades de lã mineral, cerca acústica, selantes acústicos, portas e molduras são desenvolvidos e fixados de forma mais meticulosa através da utilização parafusos, buchas, colas próprias. (Insulation, 2019)

Ressaltando, que os materiais e acabamentos utilizados neste ramo de isolamento conseguem obter mais do que uma função, ou seja, através da forma de tratamento e do material podemos obter o isolamento térmico. O termo térmico, é referente a energia térmica ou calor provido num lugar. (Insulation, 2019)

I.1.2. Concorrentes

O ramo de isolamento acústico é um lado da indústria que permanece com desenvolvimento contínuo, através da elaboração de soluções autónomas e sustentáveis. Muitas das empresas optaram por estratégias de lucro a curto prazo, com soluções diferenciadas e mão de obra de qualidade, criando assim concorrentes neste ramo. Listamos de seguida alguns concorrentes do ramo.

A Stier tem mais de 25 anos de conhecimento prático, relativamente, à instalação e criação de soluções acústicas. Esta empresa desenvolveu alguns trabalhos de renome, como o Santuário de Fátima, Metro de Lisboa, Estação do Sr. Roubado, Alfândega do Porto, entre outros. Contudo, também promovem trabalhos para frações pequenas ou até mesmo particulares. Outro fator, a ressaltar, é a criação de soluções da própria empresa ou soluções fornecidas por parcerias com diferentes marcas. (Solutions)

A Danosa é uma empresa espanhola, 1964, que promove soluções inovadoras no setor de construção de forma sustentável, desenvolvendo vertentes como o isolamento acústico nos seus projetos. Um dos fatores implementado nas obras é o conforto para o cliente, ou seja, eliminar os erros como ruído, mudança de temperatura e falta de acessibilidade. (Danosa)

Soundisoco ou Sound Isolation Company foi fundada no ano 1990, oferece um serviço consultivo de soluções na área da acústica criando privacidade no meio ambiente (interior), localizada em Charlotte.(Company)

No entanto, existem outras empresas do mesmo ramo e com princípios iguais (relativamente à aquisição de produtos de marca própria e do público-alvo/clientes serem de patamares mais reconhecidos), como: NetWell Noise Control, Oscar Acoustics , entre outras. Outro fator a destacar neste ramo de isolamento é a variedade de concorrentes, perante as soluções ou produtos, ou seja, apesar da existência de elementos autónomos das empresas existem colaborações de marcas. Este ponto é fundamental no mercado da indústria deste ramo, pois quantas mais colaborações uma empresa adquire mais valor obtém. (Control) (Acoustics)

I.2. Conceitos

I.2.1. Design

I.2.1.1. Conceito

Design é um parâmetro que não se resume a uma única definição, adquirindo deste modo um conjunto louvável de significados que conseguem descrever bem o mesmo. Design é um processo que envolve momentos de idealização, de criação, de configuração, de elaboração, de especificação de produtos e de desenho tendo em conta um ponto inicial ou como forma de solução de algo. Desta forma, o design é orientado por um objetivo ou propósito, existem vários ramos que estudam, analisam e elaboram soluções especificadas (Norman, *The Design Of Everyday Things*, 2013) (Shakuro).

As áreas onde este termo se destaca são: Design Moda, Design Industrial, Design Multimédia, Design Gráfico, Design Produto, Design de Interiores, Design de comunicação visual, Design Tridimensional e Webdesign. Respetivamente, área que aplica o design na estética e beleza através do vestuário e acessórios, desenvolvimento de todos os produtos manufacturados, conjunto de técnicas de design no ramo digital, arte de combinar vários elementos em livros ou revistas (entre outros), processo de criação de um objeto desde o início até a sua finalização, harmonização de um determinado espaço (através do mover e escolher todos os objetos decorativos no mesmo), modelagem num software com especificações para objetos 3d e área focada na elaboração de interfaces (Foundation, s.d.)(Filipa) (Shakuro) (Norman, *The Design Of Everyday Things*, 2013).

Contudo, em qualquer uma das referidas áreas o design envolve fatores como: cultura da zona onde o objeto de design é proveniente, estética no modo que o mesmo é

estruturado, comportamental perante o usuário e o ambiente, adquire estratégias para conseguir promover mais o elemento, a utilidade para a qual o mesmo fora desenvolvido, produtivo na vertente de que tem bastante aceitação, comércio (público-alvo e concorrentes) e ecologia devido a pensar-se no meio ambiente (Foundation, s.d.)(Indeed, 2023) (Filipa) (Norman, *The Design Of Everyday Things*, 2013) (Shakuro).

I.2.1.2. Momentânea História

A história do design reflete os estudos, desenvolvimentos e contextos diferenciados (cultural, social, económico, político, técnico e estético), aplicados num objeto projetado que remetia às vertentes de moda, indústria, arquitetura, têxtil, entre outras (Maia, 2011) (Norman, *The Design Of Everyday Things*, 2013).

Os objetos projetados, desde a antiguidade, obtinham sem muito esforço um objetivo, função e utilidade, contudo, somente foram aceites após existirem fatores refletidos no capitalismo e desenvolvimento em massa, demonstrados perante a Revolução Industrial, devido a expressão desenho industrial e a divisão do trabalho em projeto, execução e agregando o método de equipa com diferentes tarefas a serem atribuídas (Maia, 2011) (Norman, *The Design Of Everyday Things*, 2013).

Frank Lloyd Wright no livro “*The Art and Craft of the Machine*”, em 1901, fez uma análise do princípio básico do desenho Industrial, resultando em que a produção de modo artesanal fosse colocada de lado pelos fatores de gasto e custo. O estudo foi prolongado para desenho moderno, na Bauhaus criada por Walter Gropius por volta de 1919, com o intuito de realizar um trabalho que conjuga aspectos diferenciados como intelecto, prático, comercial, estéticos e ecológicos. A Bauhaus foi um marco europeu muito importante, refletiu o seu estudo e desenvolvimento laboratorial para as mais diferentes áreas. Ressaltando, que em 1937 foi fundada a Nova Bauhaus por László Moholy-Nagy e a Hochschule für Gestaltung, que completava os fatores com mais momentos de desenvolvimento prático (Maia, 2011) (Norman, *The Design Of Everyday Things*, 2013) (Wright, *The Art and Craft of the Machine*).

Com o decorrer dos séculos, os produtos e objetos projetados, desenvolvimentos, técnicas e estilos de design adquiriram mais complexidade. Obtendo mais cuidado no que diz respeito a criação, planeamento e produção, integração de diferentes indivíduos (autores dos modelos, pesquisadores de mercado, especialistas de materiais, engenheiros e técnicos de produção), diferindo assim a componente de equipa e não de individualismo. Os objetos não eram desenvolvidos, criados somente

por um único designer e indivíduo, mas sim por um aglomerado diversificado de especialistas de cada área (Norman, *The Design Of Everyday Things*, 2013).

I.2.2. Identidade Gráfica

A marca gráfica ou também conhecida como identidade Gráfica ou identidade visual, é a representação completa de qualquer marca ou empresa. Ou seja, é um conjunto de características diferenciadas e únicas que permitem distinguir o que cada empresa ou marca pretende promover (Blog da turma de 2º ano de Design, 2011).

Alguns dos elementos incorporados em qualquer identidade são: Personalidade, Voz, Valores, Posicionamento, Paleta cromática, Logótipo, Simbologia ou símbolos, Tipografia, Formas/Texturas, Ilustração ou Fotografia, componentes palpáveis (cartaz, cartão de visita, outdoors, etc), formato de templates dos Websites, entre outros. A identidade gráfica é utilizada por todas as empresas, bandas de música, cosmética, operadoras de net, empresas particulares ou pessoas que trabalham por conta própria. (Blog da turma de 2º ano de Design, 2011)

Realçando, que estes fatores anteriormente referidos tornaram possível a vertente de marketing, venda e estudos para vários compradores, bem como a identidade visual se tornou uma técnica universal para promover as empresas. (Blog da turma de 2º ano de Design, 2011)

I.2.3. Softwares de Edição e criação

O Adobe é uma empresa multinacional que fornece tecnologia inovadora para todos os seres humanos do orbe, que disponibiliza o seu serviço há 40 anos. Fundada desde 1982, em Mountain View, Califórnia nos Estados Unidos, adquiriu o nome de Adobe Systems Incorporated, no entanto, posteriormente adquiriu o nome de Adobe. Os seus fundadores são Charles Geschke e John Warnock. Obtendo assim uma gama de Softwares diferenciados, como Software de design gráfico, Software de Design Web, Software de edição de vídeo, edição de áudio, animação e efeitos visuais (Adobe).

Respetivamente, Adobe Photoshop e Adobe Illustrator softwares de edição de imagens e de vectorização, o Adobe Xd que promove a possibilidade de prototipagem de websites, aplicações; Adobe InDesign que possibilita a paginação e desenvolvimento de todos os componentes necessários para objetos escritos (catálogos, livros, folhetos, etc); Dreamweaver ferramenta de desenvolvimento web; Adobe Premiere editor não linear, Adobe After Effects responsável por fornecer funções como edição, composição

de vídeos e de animações, através de efeitos digitais, gráficos movimentados, Adobe Animate de animação e criação através do computador e Adobe Audition auxilia no tratamento de som (Adobe).

Numa etapa mais inicial da criação desse sistema, todos conseguiam de forma gratuita obter acesso aos recursos, contudo, com a necessidade de obter uma licença muitos tentam adquirir de formas mais baratas ou outras opções (Adobe).

I.2.4. Cinema 4D

A empresa Maxon foi criada por três estudantes universitários em 1985, Harald Egel, Uwe Bartels e Harald Schneider, focada no desenvolvimento de Softwares especializados para criadores de conteúdos. Os produtos da empresa contam com softwares de criação 3D (elementos tridimensionais), ferramentas para edição, produção de vídeo, escultura, textura e renderização, um dos softwares desenvolvido foi o cinema 4D (Informática).

O Cinema 4D é uma aplicação ou software que fornece ao cliente um meio de ferramentas, objetos digitais e funções de criação, desenvolvimento, edição, texturização, modelagem e iluminação em três dimensões. Muitos dos projetos elaborados no mesmo são de índole publicitária pelas empresas (Informática).

Neste programa é trabalhado todos os polígonos em grupos de vértices, arestas e faces, bem como existe a possibilidade de ver o projeto de forma tridimensional com a utilização de planos (topo ou vista de cima, da direita, da esquerda e de perfil), oportunidade criativa de texturas e possibilidades de animações ou esculturas, através de ferramentas diversificadas. Ressaltando, que antes de existir uma versão compatível para todos os dispositivos Windows, Mac, entre outros, foi somente uma fração a ter possibilidade de usufruir desse serviço (Informática).

I.2.5. Wireframe e Template

O *wireframe* é considerado pelos profissionais como um modo de prototipagem, um esqueleto, versão muito primitiva da página de um site ou aplicativo, isto é, um rascunho prévio do produto final expondo o local de cada elemento de forma simples. Ou seja, o *wireframe* é um guia que auxilia na estruturação de uma página, aplicação, cartaz, entre outros formatos no seu início de criação. Um exemplo de importância para a criação de um *wireframe* é demonstrado na construção de um site, normalmente numa empresa que realiza esse género de projeto tenta sempre mostrar

um wireframe do que seria o produto, para evitar incómodos e perdas de clientes. (*Difference between a template and a wireframe template and a master layout*)

O *template* é uma versão mais desenvolvida do *wireframe*, prontamente demonstra uma paleta cromática associada ao tema em todos os elementos existentes, tipografia testada, grelha (para saber como fica as margens, espaçamentos, local de cada elemento gráfico, etc), hierarquia de cor, de tipografia e de conceitos, considerado a cara primária do site pois é a demonstração do mesmo antes de se tornar o produto final. Neste parâmetro também se identifica maneira de navegação, informações pretendidas para exposição, afiliações ou patrocínios, quantas páginas ou assuntos vai ser tratado, animações ou possíveis arquivos visuais (botões, vídeos, animações de background, entre outros) e formas de acesso (*login*). (*Difference between a template and a wireframe template and a master layout*)

I.2.6.Fotografia

A Fotografia é uma técnica de criação de imagens através da contínua exposição luminosa, que permite a fixação da imagem numa superfície sensível. As primeiras experiências que possibilitaram a génese fotográfica partiram da câmara escura, já conhecida pelos artistas no âmbito de esboçar pinturas. A câmara escura é um espaço quadrado (podendo ter somente alguns centímetros ou até mesmo ocupar a proporção de uma sala) com um único ponto/orifício, à luz refletida por objeto externo permite formar uma imagem invertida do exterior (Cox, 2022) (Bayley, s.d.).

No entanto, somente no ano 1826 é que foi reconhecida como fotografia o trabalho do francês Joseph Nicéphore Niépce. A imagem capturada passou pelo processo de exposição luminosa (exposição à luz solar) durante um período que medeia as 8 horas (Cox, 2022) (Bayley, s.d.).

O desenvolvimento prosseguiu com a utilização de vapor de mercúrio (Daguerre) que auxiliou na diminuição de tempo, papéis fotossensíveis (William Fox Talbot), até obter-se um mercado amplo e desenvolvido. A empresa Kodak incentivou a todos os interessados, a partir do ano 1888, a tirarem fotos mesmo não sendo profissionais na área (Cox, 2022) (Bayley, s.d.).

Pelo constante consumo e progresso deste produto, desencadeou-se a necessidade de elaborar mais aspectos, em outras palavras, melhoramento dos dispositivos fotográficos, modo de gravação, modo de tratamento de imagem, formas de otimizar o tempo, entre outros. A maior demonstração deste facto, foi no século XX

através da grande contribuição com a digitalização dos sistemas fotográficos (Cox, 2022) (Bayley, s.d.).

Ressaltando, que existiu também fases de paleta cromática, preto e branco, meio tom e colorido. Respetivamente, século 19 demonstrado pelos filmes e trabalhos iniciais, através da criação de efeitos estéticos com o P&B e em 1861 James Clerk obteve o desenvolvimento da primeira fotografia colorida. Ainda na fotografia temos vários estilos e formatos (digital, papel, etc), bem como formas de utilização diferenciada no quotidiano (jornal, catálogos, banners publicitários, ETC). (Cox, 2022) (Bayley, s.d.)

I.2.7. Vídeo

O Vídeo é o conhecimento de processamento dos sinais eletrônicos e digitais que detêm, transmitem e armazenam um conjunto de imagens, estas (imagens) manifestam a impressão de que estão a se movimentar. A utilização do vídeo prosperou nas vertentes de educação, engenharia, ciência, indústria, segurança, defesa e artes visuais, visto que desenvolveu conteúdo visual dos mesmos assuntos (Baeldung, 2023) (Template.Net).

O termo vídeo é também empregue a uma sequência de imagens estáticas (não se movem em si), que ao se desenrolar e ao obter edição adquire de forma visual a impressão de que está sim a se mover, conseqüentemente, esta expressão desenvolve muitos formatos de acomodar informação. Os formatos se dividem em dois parâmetros profissional e amador, nesta ordem, discos e fitas profissionais como XDCAM, Blu Ray, Hd Dvd, Beta Digital, DVCPRO, Betacam, DVCAM e discos e fitas amadores como Mini Dvd, Super Vhs, Hi8, Vhs, Hi8 Digital, Vídeo 8 e DVD (Baeldung, 2023) (Template.Net).

Uma vertente de vídeo com longa ou pequena duração é o cinema. Cinema ou cinematografia é um termo técnico para a forma de reproduzir fotogramas de modo rápido e sequencial, que posteriormente adquirem tratamento mais minucioso num software próprio. Neste ramo de trabalho de cinematografia existem postos de responsabilidade, diretor, técnicos de iluminação, operadores de Câmera, assistentes de câmera, e posteriormente com a adição do som, técnicos de som e assistente de som (Baeldung, 2023) (Template.Net).

Outro ponto de vídeo amador feito para o público e transmitido para todo o orbe é publicado na plataforma do Youtube. O Youtube é uma plataforma online, que possibilita o compartilhamento de vídeos, tem sede em San Bruno, Califórnia, é um

serviço disponível para todos os usuários da internet de forma gratuita (Baeldung, 2023) (Template.Net) (youtube, 2015).

Capítulo II - O Estágio na Empresa

AcustekPro

Nos próximos parágrafos, constituintes do Capítulo II-O Estágio realizado na Empresa Acustekpro, compilamos algumas informações da empresa, relativamente, a conteúdo informativo da mesma, afiliações e objetivos abordados para estágio durante uma entrevista. O estágio teve um tempo de duração que media 4 meses, desde 2 de janeiro a 1 de maio de 2024.

II.1. Empresa

II.1.1. AcustekPro

A AcustekPro é uma pequena-média empresa especializada nos ramos da acústica e térmica, com sede na região de Albergaria-a-Velha. Fundada pelos sócios Engenheiro Pedro Teixeira e Engenheiro Octávio no dia 1 de dezembro de 2005. Contando com 18 anos de experiência profissional nas áreas recitadas, com mentalidade focada no seu caminho e objetivo. Os sócios conhecedores dos fatores de erros, soluções e produtos das áreas de isolamento e acústica, optaram pela elaboração de uma empresa focada no âmbito.

Contudo, com a saída do engenheiro Octávio, o engenheiro Pedro Teixeira teve de continuar a incentivar o progresso comercial do trabalho proposto e liderar de forma a conseguir adquirir desenvolvimentos entre outros parâmetros nunca vistos na empresa. Como resultado, os níveis inimagináveis centraram-se na faturação, aumento das soluções, propostas da própria empresa e ampliação no mercado comercial fora da zona.

Consequentemente, com essa dissidência existiu a necessidade de reestruturar, erguer e desenvolver uma hierarquia, relativamente, aos encargos da empresa. Deste modo foram formados os cargos de: CEO da empresa; Obras; Departamento de Produção; Secretariado (Compras e Financeiro), Produção, Equipas de Mute, Equipas de AcustekPro, comerciais (norte e sul), recursos Humanos, armazém, Departamento Técnico e obras especiais, Marketing.

Respetivamente, Engenheiro Pedro Teixeira que exerce a função de CEO (outras funções exercidas pelo mesmo são comercial e Engenheiro); Engenheira Civil Elizabeth que faz o projeto, bem como supervisiona todos os procedimentos, materiais e equipas

de obras; Doutor João Fonseca e o seu assistente Paulo Pereira que ficam responsáveis pela organização da produção e dos materiais para as obras; Produção conta com carpintaria, corte e quinagem (processo de compressão e tração), Pintura e Serralharia; o armazém conta com funcionários responsáveis pela entrada e saída de produtos, retificação de materiais em falta e organização de materiais para obras; a parte de secretariado, repartida pelo setor de compras e contactos com fornecedores e o setor financeiro, respetivamente, os cargos são ocupados pelas funcionárias Daniela Pires e Dona Emília Melo; os recursos humanos; a parte do marketing e design é desenvolvido pela empresa Sensorial. Relativamente, as equipas que aplicam os produtos e soluções acústicas, optam por sempre trabalhar em duplas ou em trios, e por utilizar os equipamentos fornecidos para a proteção. A empresa conta com dois comerciais da empresa, norte a sul, bem como funcionários que servem como condutores/motoristas. Ressaltando, que o supervisor que acompanhou toda a experiência, dentro do âmbito de estágio, foi o Senhor Abel Carvalho, consultor, gestor dos recursos humanos e comercial da empresa, obteve o seu mestrado no Instituto Superior de Contabilidade e Administração do Porto.

Alguns dos produtos fornecidos, disponibilizados e vendidos pela empresa aos seus clientes são: Painéis Absorventes em madeira (são fabricados em mdf folheado, a folha de madeira natural, melamina ou revestimentos especiais com acabamentos em alumínio); Foamtek (painéis absorventes de espuma de poliuretano ou melamina); Cortinas e tecidos Acústicos (tecidos de 4 gamas diferenciadas pelo acabamento, as mesmas sendo velum school, velum teatro, velum office e velum proteção, estes tecidos são utilizados para cortinas e revestimentos de painéis); Baftek (painéis absorventes em tecido); Sparson (difusores sonoros em madeira); Flocco (fibras de celulose projetada); Tekdoor (portas acústicas); Tekflek (divisórias moveis com acabamentos de madeira, vidro ou aço carbono lacado); Audiotek (Cabines acústica modulares, com acabamentos lacados na cor desejada e revestimentos de folha de madeira ou melamina); Coretech (painéis reciclados para fachadas de edifícios); Divtek (painéis absorvente metálicos); Troldekt (painéis em fibra de madeira); Tekbar (barreiras acústicas); Claustra Panel (painéis isolantes metálicos); Metallica (painéis de aço distendido lacado); Airtek (Atenuadores sonoros); Pipe+ (Forra mecânica de aço inoxidável, alumínio ou aço galvanizado); Smoothtek (Grelhas acústicas feitas de metal); Connect (apoios e telas antivibráticas, feitos para teto, paredes e pavimentos); tekwindow (janelas acústicas); tecwool (fibras minerais projetadas); Mute (fibras de celulose); e SPM (sound proofing membrane ou elementos densos). Também tem algumas parcerias com marcas de soluções para isolamentos como Baswa e o Regupol, respetivamente, tetos lisos e mantas antivibráticas.

II.1.2. Mute

Em 2008, na Dinamarca um Sueco Marcus Kjellsson, criou a empresa MUTE. Contudo, adquiriu um título a nível italiano de MUTE.it, que por sua vez não só significa (em inglês) tirar o som, é um termo que reflete no seu total o que a empresa propõe fazer, através de soluções acústicas. Após algumas peripécias e desavenças ocasionais, de alguns fatores internos (a nível de produto) como externos (perante os colaboradores e projetos), o MUTE foi considerado, albergado e adotado como produto da empresa AcustekPRO. O produto (MUTE) é uma solução ideal para muitas empresas e para os diversos desafios acústicos, como os restaurantes *gourmet* íntimos, cantinas, hotéis e salas de espetáculo.

II.1.3. Acoustic Origami

O Acoustic-Origami é um protótipo de uma possível solução de isolamento acústico. A mesma promove conseguir cumprir com funções de absorção sonora, reflexão e de dispersão sonora. Através da possibilidade de superfícies otimizadas, que são englobadas com sistemas mecânicos complementares, controladores da configuração do painel no espaço e conseqüentemente auxiliam no ajuste do seu desempenho. O nome designado para esta variável, é “Acústica Variável”, visto que tem o fator de autonomia perante algumas informações como o volume de sala, absorção sonora das cadeiras/mobiliário (m²) e área do material.

II.2. Objetivos

Uma entrevista é realizada por um ou mais indivíduos, por perguntas concisas e pertinentes, clarificação de alguma informação disponibilizada por uma das partes constituintes da entrevista.

Na entrevista realizada no dia 23 de novembro de 2023, na sede da empresa Acustekpro-Soluções Técnicas de Isolamento Lda., na região de Albergaria-a-Velha, na presença dos estimados Engenheiro Pedro Teixeira e D. Emília ficou alinhado de forma verbal e muito superficialmente como o estágio curricular estaria debruçado para a vertente de "alimentação" do site em termos visuais e auxiliar na orientação da área de design Multimédia com o que já tinham de identidade gráfica. Ou seja, respetivamente, a captura das fotografias das obras finalizadas para o fator

“alimentação”, os parâmetros das áreas de análise e demonstração de protótipos laminavam o que existia. E na possibilidade de tempo adicional, foi acordada a realização de alguns vídeos, os mesmos sendo de índoles demonstrativa (componente de produção e aplicação de produto) ou informativa.

Capítulo III - Tarefas

Nos próximos parágrafos, referentes ao Capítulo III- Tarefas, compilam descritivamente todas as tarefas realizadas no Estágio nas vertentes analíticas, desenvolvimento num software 3d, fotografia, edição de vídeo, prototipagem. Destacando-se, que os erros abordados nas análises não foram de possível correção, devido ao fato da impossibilidade de acesso. Para uma melhor compreensão a nível temporal despendido para cada uma das tarefas será facultado um cronograma. (Figura 1.Cronograma de Tarefas, desde 2 de janeiro até 1 de maio de 2024)






Cronograma de Tarefas					
Tarefas	Mês				
	janeiro	fevereiro	março	abril	maio
Tarefa 1.a e 1.b					
Tarefa 2					
Tarefa 3					
Tarefa 4					
Tarefa 5					

Tabela i: Cronograma de Tarefas, desde 2 de janeiro até 1 de maio de 2024.

III.1. - Estado da Arte

Nesta tarefa foi feita uma divisão (tarefa 1.a e 1.b), devido a serem etapas elaboradas ao mesmo tempo . A análise do Estado da Arte engloba todos os parâmetros elaborados na empresa (AcustekPRO), como nas associações ou afiliações (MUTE e Acoustic-Origami) a nível gráfico. Ressaltando, mais uma vez que somente é uma reflexão analítica devido a impossibilidade de acesso a parte do design. O tratamento de Texto demonstra um fator textual em termos linguísticos (Português, Inglês e Turco), contudo, este fator não obteve tanto destaque.

III.1.1. Tarefa 1.a- Análise

III.1.1.1. Identidade Gráfica

Acustekpro

A identidade gráfica que representa a empresa principal, é formada por: um logotipo simples (um círculo desenhado nos degradês de cinzento-branco, um círculo mais pequeno a deixar aparecer somente alguns pontos e com degradê de azul escuro-azul claro, e logo na parte a seguir o nome da empresa a cinzento); tipografia simples e sem serifa (letra mais desenhada); Paleta cromática simples e apelativa (cores que se destaquem e sejam marcantes na mente do ser humano); Forma/textura: representadas pela cores e pequenos elementos; Ilustração ou Fotografia: utilizadas para complementar de forma visual o conteúdo escrito. (Figura III: Logotipo AcostekPro)



Figura i: Logotipo da Empresa AcustekPro.

Mute

A identidade gráfica que representa esta marca, é formada por: um logotipo simples (um círculo no tom vermelho e centrado o nome da marca); tipografia simples, sem serifa, misturando caixa alta (maiúsculas) com minúsculas; Paleta cromática simples e apelativa como vermelho, preto e branco; Forma/textura: representadas pela cores e pequenos elementos. (Figura III: Logotipo Mute)



Figura ii: Logotipo do Mute.

Acoustic-Origami

A identidade gráfica que representa a empresa principal, é formada por: um logotipo geométrico (circunferência dividida por um hexágono colorido); tipografia simples e sem serifa; Paleta cromática simples em tons pastéis; Forma/textura: representadas pela cores e pequenos elementos; Ilustração ou Fotografia: utilizadas para complementar de forma visual o conteúdo escrito. (Figura III: Logotipo Acoustic-Origami)

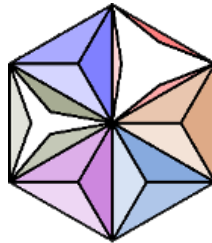


Figura iii: Logotipo Acoustic-Origami.

III.1.1.2. Websites e Redes Sociais

Acustekpro

O site da AcustekPro (Teixeira, s.d.) demonstra ser bastante informativo e contém alguma estrutura. No entanto, durante a observação foi possível distinguirmos algumas erratas leves. Os erros, visualizados são: primeira página do site abdica de uma localização exata da aba de informação adicional, ou seja, ao invés de obter uma pequena área de espaçamento que contem de forma isolada fica “misturada” com o restante; existência de margem ou espaçamento nas coisas, desenvolvendo deste modo a particularidade que se assemelha a “saltos” de imagem e texto.

Ainda na aba de informação, existe o fator referente ao pouco uso da mesma, ou seja, que embora em muitas páginas a aba continue igual, existe uma onde a estrutura fica desorganizada.

Na página referente ao parâmetro loja, para além da errata de exposição de conteúdo e o novo posicionamento (em comparação com as outras páginas) resultando na perda de design geral do website, também é possível observara inutilização do fator de venda. Este último, foi verificado através de questionamento a alguns funcionários, colaboradores e (por curiosidade mais verídica) por experiências relatadas por clientes.

Perante os espaços remetentes para os fatores de Portfólio e Produtos, temos a falta de organização (refutado na exposição relativa das imagens/fotografias , tamanhos inexpressivos as hierarquias necessárias). O que conseqüentemente causa a falta de divisão dos conteúdos por categorias ou até mesmo qualquer outro método mais eficiente.

Por último, apesar de existir no menu a possibilidade de escolha de idioma (inglês, turco e Português) nem todas estão a ser utilizadas de forma completa, ou seja, apesar da possibilidade de escolha entre 3 idiomas somente um está a ser utilizado em todos os parâmetros do website, outro fator a lembrar é da vertente de contactos, que somente demonstra onde a empresa se situa.

No requisito, relativo, às redes sociais, resume-se a falta dos parâmetros de identidade gráfica previamente estabelecidos para a marca da empresa. Exemplos demonstrativos são o local de perfil (Facebook, Instagram e LinkedIn) promotor de um logotipo, onde o mesmo se diferencia nas cores e pequenos pormenores, englobando a inutilização da identidade gráfica; das imagens promovidas são diferentes (banner sem coerência a nível de coexistir algo em comum com os restantes conteúdos visuais das redes sociais); opção diferenciada (mais do que uma língua) no requisito de idiomas; e por último a abstenção de informação ou até mesmo a não atualização da mesma. (Figuras iv e v: Demonstração de erros AcustekPro, Inicio e Loja, página 42)

Mute

O site do Mute tem compila informação, através de divisões amplas de conteúdos, estrutura diferenciada e pouco apelativa. Contudo, alguns erros listados: não disponibilização uma forma sucinta e simples de um menu (dois momentos que parecem ser um menu contudo somente um cumpre com a função); confuso e pouco nítido na vertente de divisão informativa (apesar de abranger muito conteúdo informativo, não se compartimentam nas suas respectivas divisões); utilização excessiva de fatores escritos e a inexistência abrupta de fundamento visual (imagens que demonstram o expressado no texto); o conteúdo prestado no idioma inglês prescinde de uma tradução igualitária os outros idiomas; margens diferidas no seu todo não abordam da melhor maneira a divisão; nível de tipografia limitado e recorre parcialmente a componentes com serifa ou muito “desenhados” dificultando o processo de leitura; e o último erro é a paleta cromática que é recorrida de forma simplista e quase estrita.

Relativamente, às redes sociais, apesar de somente ser utilizado uma plataforma online de divulgação a nível social, a mesma abrange pouca informação crucial ou a informação existente é de todo compreensível pelos não utilizadores da gama de produtos de isolamento acústico; não contém muitos fatores da identidade gráfica para além do logótipo do produto. (Figura vi: Demonstração de erros Mute, página 42)

Acoustic-Origami

No site da Acoustic-Origami (Teixeira, Acoustic-Origami, s.d.), remetente a uma possível proposta/protótipo de solução de isolamento acústico, demonstra alguns parâmetros diversificados e não existentes nas outras páginas da empresa.

Defere a nível de estrutura gráfica (4 divisões ou secções: menu na parte lateral esquerda, aba de informação na parte inferior, local de conteúdo na parte centro-lateral direita e cabeçalho na parte superior que contém algum conteúdo da identidade visual como o logótipo referente a proposta); abrange descrições bastante complementares, porém muito massacrantes e de difícil compreensão (este último é relativo aos extensos textos); inutilização da paleta cromática exposta no logótipo recorrendo, no entanto, a uma mais desprovida do conceito. Ou seja, a paleta cromática neutra (preto, branco e cinzento); pouca utilização visual perante momentos de necessidade; não abrange uma explicação concreta de qual é o sentido do protótipo (muitos websites optam por ter uma opção referente a este ponto muitas vezes designada por “O que é?” ou “Quem nós somos?”); e por último tem a vertente de hierarquia de texto, que apesar demonstrar algum cuidado torna-se imperceptível a pirâmide de importância. A nível de redes sociais não existe nenhuma observação, visto que não foi desenvolvida nenhuma plataforma. (Figura vii: Demonstração de erros Acoustic-Origami, página 43)

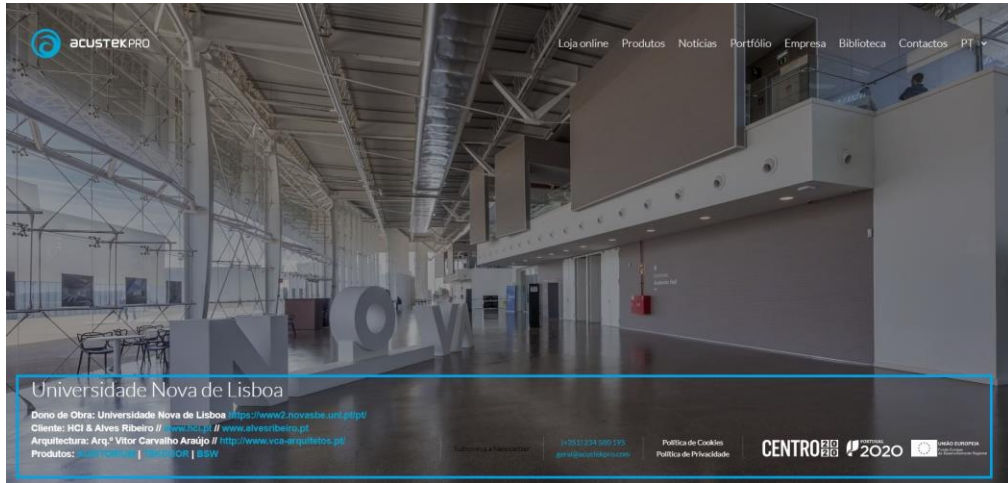


Figura iv: Demonstração de erros AcustekPro, Página Inicial.

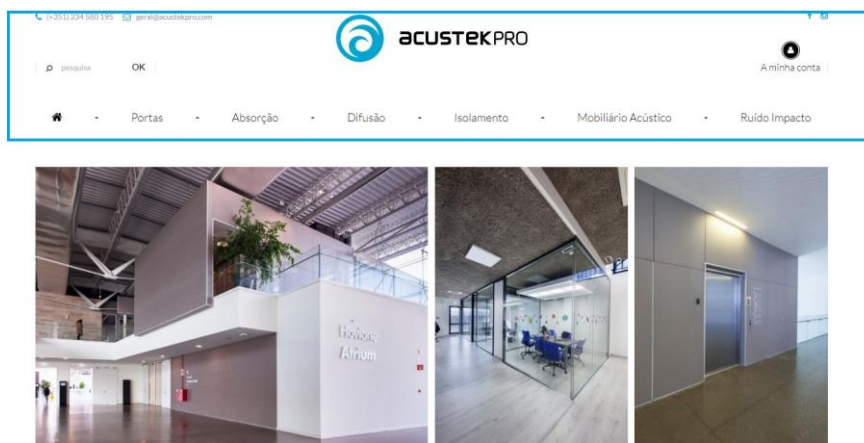


Figura v: Demonstração de erros Acustekpro, Loja.

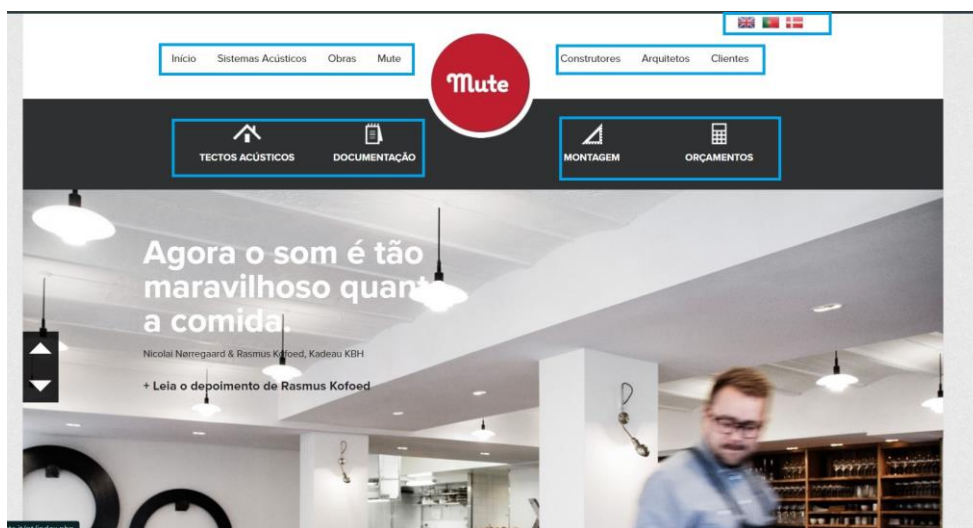


Figura vi: Demonstração de erros Mute.



Figura vii: Demonstração de erros Acoustic-Origami.

III.1.2. Tarefa 1.b – Tratamento de Texto

Como abordado anteriormente o tratamento de texto apesar de ser um fator de menos importância, teve de ser englobado de forma breve no trabalho. Representamos o tratamento em termos linguísticos e como seria aplicado em 3 idiomas diferenciados (Português, Inglês e Turco devido a existir clientes e colaboradores que utilizam o último).

III.1.2.1. Texto

Os elementos textuais disponibilizados nos sites AcustekPro, Mute e Acoustic-Origami somente se centram em um único formato linguístico sendo que o método pretendido seria em Português (Língua materna do país de origem), Inglês (como segunda língua) e Turco derivado a empresa ter colaboradores e clientes providos desse país.

Neste modo num documento Word foi realizado por páginas (referentes aos sites e sua paginação) o tratamento de texto a nível linguístico nas três versões de idiomas, isto somente foi possível graças à ferramenta Google Tradutor (por causa do idioma Turco).

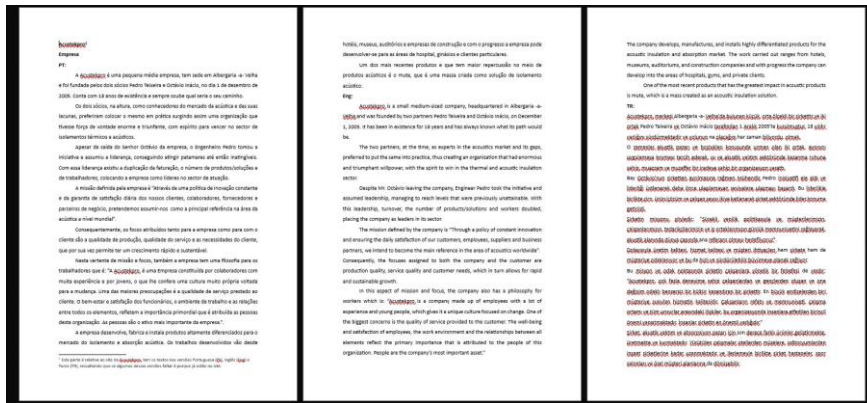


Figura viii: Tratamento de texto.

III.2. Tarefa 2 - Fotografia

III.2.1. Hierarquização e Locomoção

Para efetuar a componente fotográfica, elementos visuais e até mesmo observação do produto na sua finalização, foi de extrema utilidade e importância elaborar um gráfico, bem como um itinerário de forma a otimizar o tempo.

O gráfico criado no software Excel, disponibiliza dados informativos referentes ao nome da obra, produto ou produtos utilizados para a realização da mesma (museus, painéis, etc), local da obra (Porto, Lisboa, Coimbra, entre outros lugares da pátria portuguesa), número de fotografias já obtidas em determinada obra e a importância (sendo os níveis 1, 2 e 3 em que o menor número é o mais relevante).

Com esses aspectos organizados e com uma pequena pesquisa sobre a localização das obras num mapa (de forma online) elaboramos um itinerário, deste modo otimizamos tempo e um percurso que nos possibilitasse fotografar o maior número de obras. O itinerário foi da região do Porto, Gaia e Oliveira de Azeméis, respetivamente, Central da Campanhã, Alfândega do Porto, cinema Batalha, Accenture, Mundo do Vinho ou The world of wine (WOW), Colégio Luso Francês, Padaria Portuguesa, Cinema Caracas, respetivamente, localizados na cidade do Porto e na cidade de Oliveira de Azeméis.

Respetivamente, foram fotografados os tectos da central da Campanhã, Alfândega do porto, Cinema Batalha e os painéis da Accenture, que já se encontravam finalizados. De todos existiu a necessidade de fotografar o exterior que desse a conhecer a fachada e o nome do local. Contudo, existem duas exceções, a primeira sendo que um dos sítios fotografados pediu para não ser compartilhado as imagens, pois o anfiteatro onde o teto foi aplicado com isolamento acústico não estava ainda aberto a público e a segunda muitos dos sítios citados não possibilitaram a entrada devido a falta de aviso

prévio. A razão para fotografar tais obras foi devido a serem todas da mesma região e também a não existir nenhuma documentação visual das mesmas.

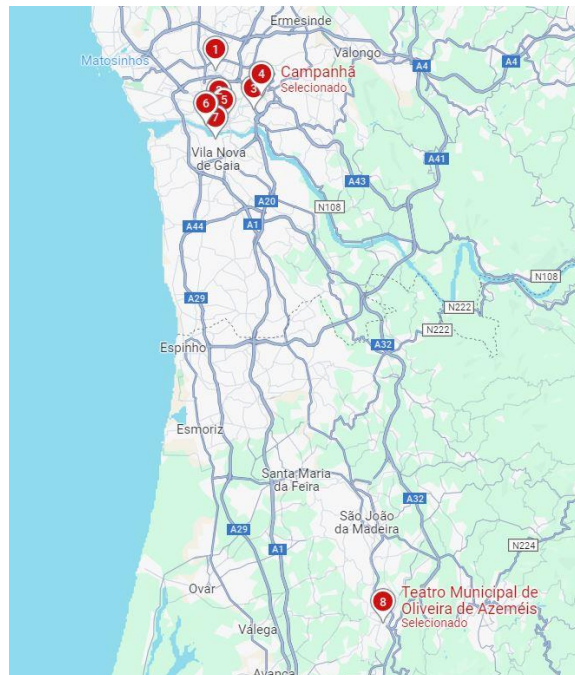


Figura ix: Itinerário.

III.2.2. Edição e Captação Fotográfica

A captação fotográfica refletiu-se na utilização da câmara Canon EOS, dispositivo emprestado e na deslocação (anteriormente abordada no tópico Hierarquização e Locomoção) provida pela própria empresa. O objetivo era obter uma imagem nítida tanto da fachada do edifício onde estava a obra realizada, bem como da obra no seu mais íntimo, ou seja, identificação do cliente, e a obra em concreto com os detalhes de acabamento.

Cada obra captada obteve ajuste em três fatores no próprio dispositivo, sendo os mesmos o zoom, ISO e o mais importante de todos os focos. Para as imagens de identificação dos locais, isto é, as fotos das fachadas, foram enquadradas e focadas de forma que o nome do local se fica centrado, não tendo muita poluição ou informação desnecessária a volta do importante e com a diminuição do ISO de forma a ter menos luz. Para as imagens das obras pormenorizadas foi realizado o enquadramento tendo em conta a luz artificial e como a mesma se encontrava exposta para a obra, objetos e pessoas, posicionamento realizado (câmara e obra) e da própria obra. Como AcustekPro é uma empresa de isolamento, muitas das obras estão direcionadas para a parte do teto, fazendo com que a luz estivesse diretamente para a lente da câmara.

Numa parte laboratorial realizamos em todas as imagens uma pequena edição. Através do software Adobe Photoshop, com as ferramentas de contraste e brilho, níveis, a vibratibilidade e ferramenta de carimbo, procedemos à limpeza e tratamento da imagem. Respetivamente, o contraste e brilho serviu para amenizar a tonalidade luminosa e de cor, os níveis reflectiram o equilíbrio de branco e preto, vibratibilidade auxiliou na força das cores e a ferramenta de carimbo serviu simplesmente para detalhes pequenos que não prejudicam nenhum componente importante da imagem.

Ainda com a utilização das ferramentas de seleccionar e de filtro, elaboramos o tratamento de “blur”, ou seja, para não aparecer nenhum rosto ou placa de veículo e proteger os que nos rodeiam desfocamos as mesmas. O filtro utilizado foi o desfoque gaussiano, que possibilita o efeito pretendido. Ressaltando, ainda a utilização da ferramenta de recorte para recortar aspetos ou zonas da fotografia que estivessem vazios ou que não importassem. Demonstrando abaixo de algumas das fotografias.



Figura x: Alfândega do Porto Fachada, 2024.



Figura xi: Accenture fachada, 2024.



Figura xii: Accenture Interior, Painéis, 2024.



Figura xiii: Accentur Painéis, vista perfil, 2024.



Figura xiv: Accenture Painéis no tecto, 2024.



Figura xv: Campanhã fachada, 2024.



Figura xvi: Campanhã interior tecto, 2024.



Figura xvii: Cinema Batalha, tecto sala, 2024.

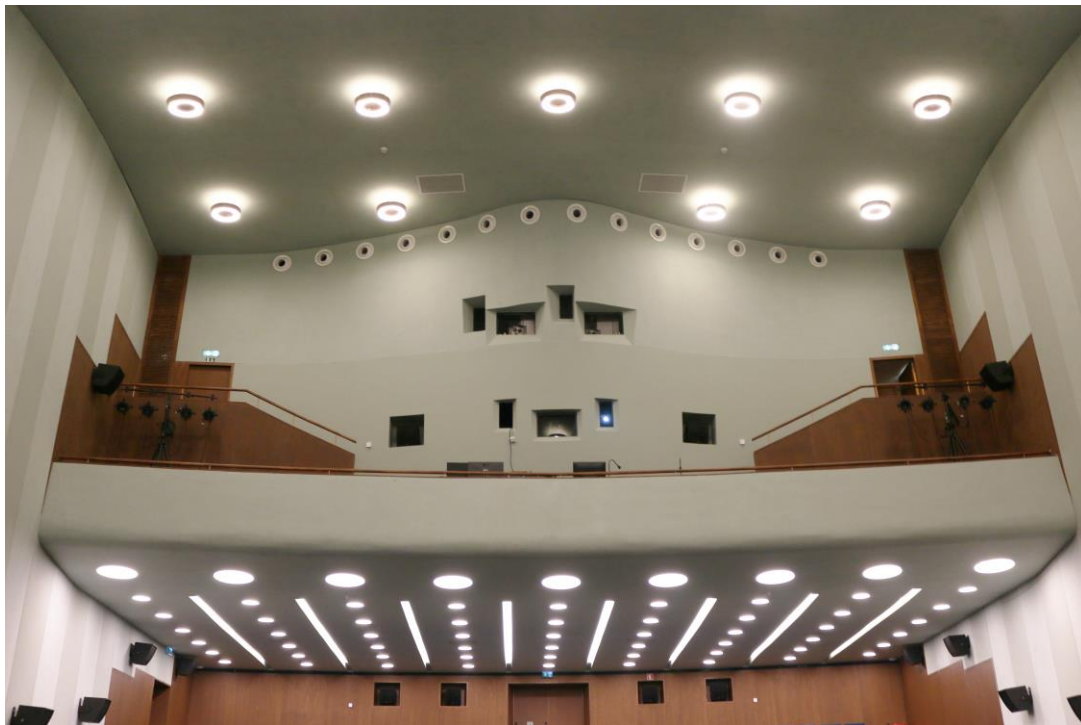


Figura xviii: Cinema Batalha, tecto, 2024.

III.3. Tarefa 3 - *WebSite e Newsletter*

III.3.1. *Wireframes e template* do site

Após analisarmos toda a gama gráfica (sites, redes sociais, identidade gráfica, etc) foi possível abordar, elaborar e expor os melhoramentos pensados para modelos a seguir ou neste caso os *wireframes e templates*.

O *wireframe* realizado contava com base de 3 divisões para todas as páginas, um retângulo na parte superior que continha menu no lado direito e o logotipo lado esquerdo que ao fazer *scroll* na página não saia do lugar, parte central destacada por ser o quadrado com mais espaço para a informação e conceitos abordados pela empresa no site e uma aba na parte inferior que continha informações simples como contacto e email. A parte central teria duas colunas alinhadas de forma a terem margem da parte exterior e entre si criando assim um espaço para a imagem (que estaria num espaço circular) e outro para o texto ou em casos especiais teria somente as imagens no formato retangular (uma ao lado das outras com espaçamento simétrico) com uma pequena legenda por baixo da mesma e um filtro que auxilia na escolha dos produtos (Loja).

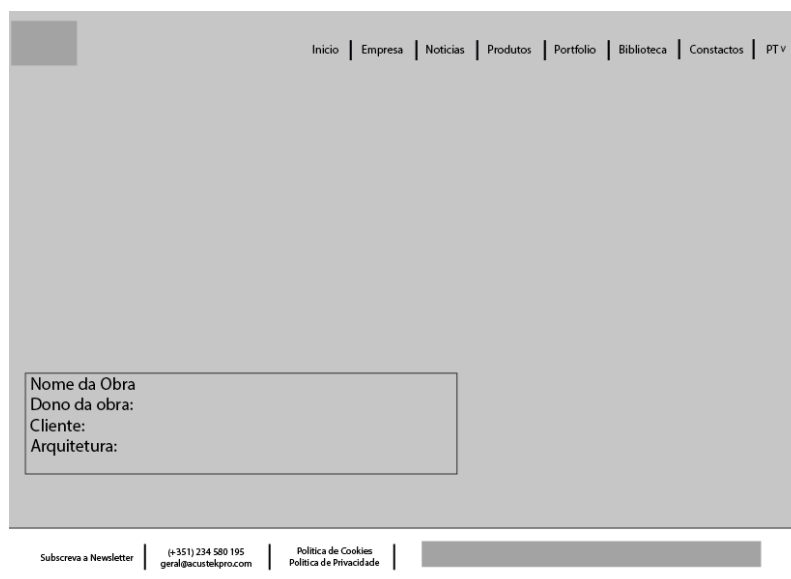


Figura xix: *Wireframe* Página Inicial.

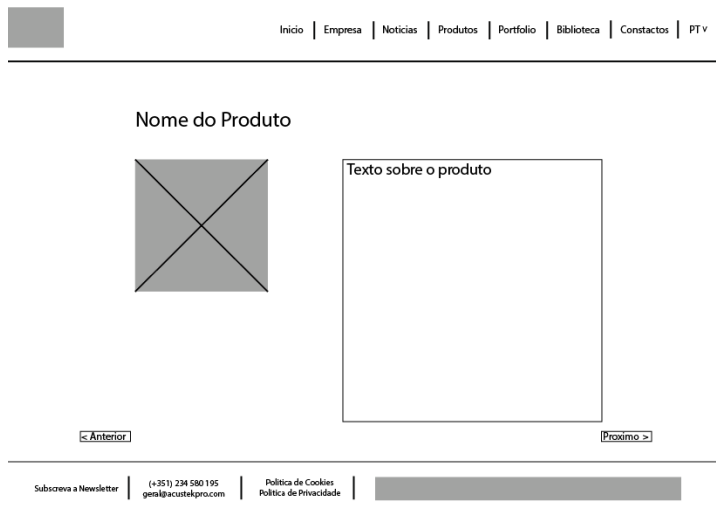


Figura xx: Wireframe Pop UP do Produto.

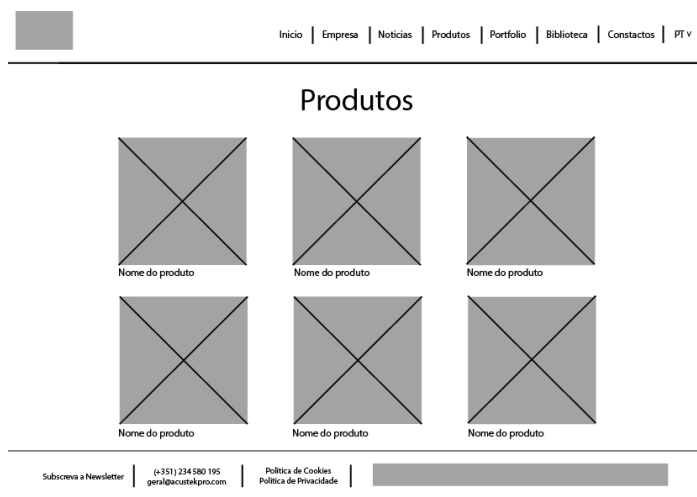


Figura xxi: Wireframe Produtos.

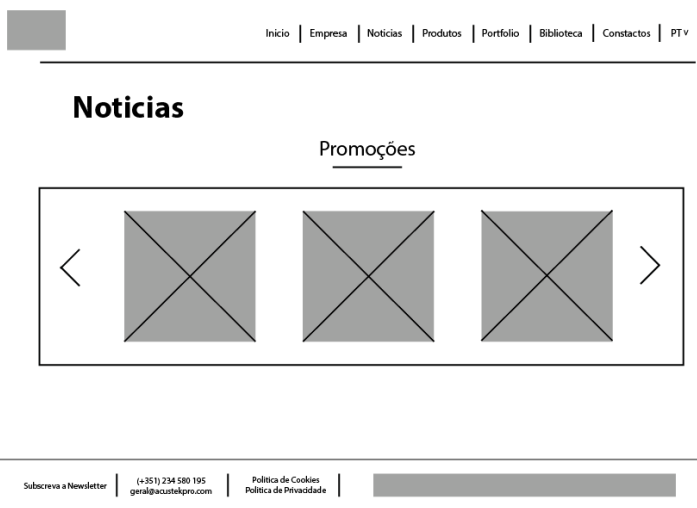


Figura xxii: Wireframe Noticias.

O *template* já demonstra uso da paleta cromática (azul, preto, cinza e branco), tipografia, espaçamento dos aspetos visuais, margens e ícones utilizados. Nas abas (superior e inferior) estariam com background azul e os ícones nas cores branca e preta, enquanto a parte central estaria com o branco. As diferenças são que na primeira página na parte central estariam a passar as obras com um pequeno texto na parte inferiores-esquerda, na página de loja o filtro estaria por categorias, no portfólio as imagens devidamente espaçadas levariam a um pop-up com a informação correspondente, a página de contactos não teria o mapa mas sim os contactos (números da empresa e emails). Esses parâmetros também foram aplicados, com mais urgência, para a paginação do site Mute, contudo, alguns fatores mudaram em relação a paleta cromática (vermelho, branco, preto e cinzento).

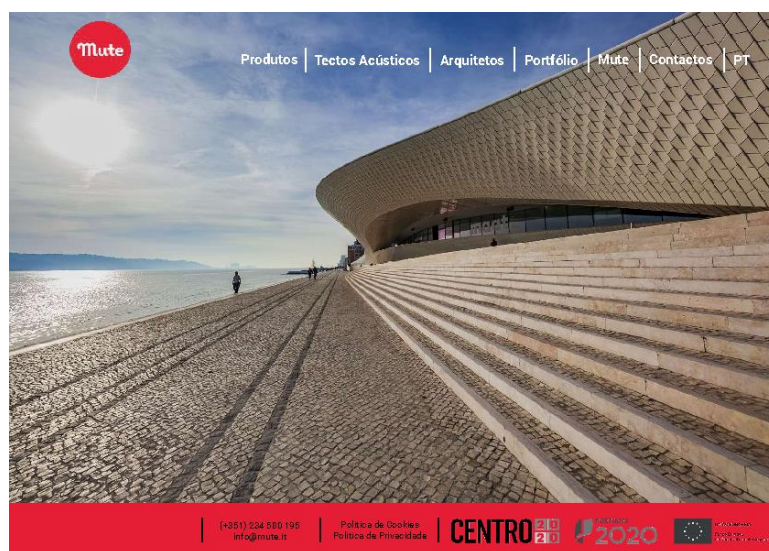


Figura xxiii: *Template* Mute, Página Inicial.

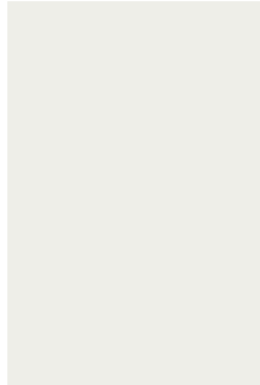


Figura xxiv: *Template* Mute, Obra.



PARA OS ARQUITECTOS

ARQUITETURA SUPERIOR - LIBERDADE DE ESCOLHA



Os tectos acústicos Mute fornecem não apenas maior resistência mas também propriedades acústicas superiores.

Absorve 95% do som

A aplicação do gesso acústico Mute tem apenas 40mm de espessura, e pode ser aplicado em qualquer superfície. Além disso, podemos fazer a aplicação dos nossos tectos acústicos em grandes superfícies sem a utilização de juntas.

Espaços Húmidos

Os tectos acústicos Mute podem ser aplicados em casas de banho, balneários, ginásios, piscinas e outros locais com grande acumulação de humidade. Desta forma reduz-se de forma significativa o eco e a reverberação, e proporciona de forma considerável resultados mais satisfatórios - tanto para o arquitecto, como para o construtor e finalmente para o utilizador.

Milhares de tonalidades - Milhões de possibilidades

Os tectos acústicos Mute podem ser pintados em qualquer cor. Além disso, a Mute está disponível para colaborar com artistas plásticos, dando-lhes a liberdade para fazer decorações directamente no gesso acústico colorido como é caso da igreja do Parque das Nações.

Todas estas opções fazem dos tectos acústicos Mute uma das soluções mais versáteis no mercado - possibilitando maior liberdade e criatividade arquitetónica. Contate-nos para amostras.



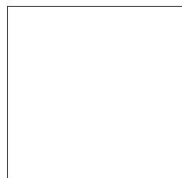
Figura xxv: *Template* Mute, Arquitectos.



Produtos



Airtek



Auditorium
Painéis Acústicos de Madeira



Audiatek
Cabines audiométricas



Baftek BAFFLES
Painéis de Tectos Verticais



Baftek DA SIC
Painéis de Tecto Horizontal



Baftek DESK
Painéis de Secretária



Baftek FINISHWALL
Painéis de Parede

Voltar

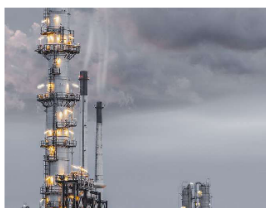
continuar



Figura xxvi: *Template* Mute, Produtos.



AIRTEK



A ACUSTEKPRO é um importante fabricante de atenuadores de som. Chegámos a esta posição oferecendo produtos de qualidade, no tempo e pelo preço certo. Isto é conseguido através de uma equipa profissional e amigável de engenheiros acústicos e colaboradores que estão sempre disponíveis para fornecer aos clientes um serviço de primeira classe.

O nosso catálogo AIRTEK vai fornecer-lhe todas as informações que necessita sobre esta vasta gama de produtos. Contudo, se não encontrar o produto que responder às suas necessidades, contacte-nos. Teremos todo o prazer em pesquisar, desenvolver e testar qualquer outro atenuador para satisfazer os nossos clientes.

Os Atenuadores AIRTEK são fabricados para permitir a passagem do ar ao mesmo tempo reduzir o nível de ruído ao longo do trajeto de ar. O nosso processo de fabricação permite a máxima flexibilidade ao equilibrar a necessidade de espaço com os apoios acústicos e fluxo de ar.

A ACUSTEKPRO tem uma ampla gama de atenuadores para satisfazer as exigências de todas as situações. Tipicamente, os atenuadores são fabricados a partir de aço galvanizado, no entanto, se necessário, podem ser fabricados a partir de outros materiais, incluindo aço inoxidável e alumínio para proporcionar uma proteção adicional à corrosão em ambientes agressivos. Conheça os nossos modelos padrão:

O ruído em sistemas de ventilação pode ser gerado por diferentes fontes sonoras. Desde equipamentos mecânicos rotativos (ventiladores) até ao próprio ruído aerodinâmico gerado pela turbulência do fluxo de ar nas condutas. Este ruído propaga-se e torna-se importante reduzir os níveis sonoros na proximidade da fonte que os gerou. Para ajudar a esta correcção de ruídos, existem os atenuadores sonoros. Estes são equipamentos de controlo de ruído utilizados em sistemas de ventilação ou ar condicionado (AVAC) com o objetivo de reduzir o nível das ondas sonoras que se propagam ao longo de condutas, sem obstruir a passagem de ar necessária ao funcionamento adequado do sistema.

A redução de energia acústica providenciada por um atenuador sonoro ocorre por dois mecanismos essenciais: dissipativo e reactivo. No primeiro caso, a oscilação das partículas do ar na onda sonora que se propaga coloca em vibração pequenos elementos do material absorvente presente no atenuador, transformando energia acústica em energia mecânica e finalmente em energia térmica.

No caso do mecanismo reactivo advém da imposição de uma alteração de impedância no meio de propagação, através da diferença de área entre a secção de conduta e dos canais de propagação no interior do atenuador.

Os atenuadores acústicos AIRTEK permitem um ajuste entre estes dois mecanismos, providenciando uma excelente atenuação a altas e baixas frequências, com a escolha da perda de carga permitível para um caudal de ar designado.

Para além dos modelos para aplicações mais gerais, a ACUSTEKPRO fabrica atenuadores para aplicações particulares e ambientes limpos (hospitais, laboratórios, etc), baixa perda de carga ou ainda para sistemas específicos como grupos de geradores e sistemas de grande porte e alto desempenho.

Como escolher o atenuador que mais se adequa às suas necessidades?

- Nível de atenuação sonora pretendida;
- Espectro sonoro da fonte;
- Caudal de ar;
- Perdas de cargas permitidas pelo sistema.

Documentos:



[Voltar](#)

[continuar](#)

Figura xxvii: Template Mute, Produto.



Figura xxviii: *Template AcustekPro*, Página Inicial.



Figura xxix: *Template AcustekPro*, restante das páginas, divisão.

III.3.2. *Wireframe* e *template* de Newsletter

O newsletter (modo de comunicação com os clientes via online) idealizado, fundamenta-se em uma única página que deixa fazer *scroll* e hiperligação com o site principal. O *wireframe* pensado tem várias divisões possibilitando o manuseio livre, devido que os newsletters podem obter menos informação do que outros, teria duas colunas, margens pequenas para usufruir todo o espaço. O mesmo foi feito em rascunho no software Adobe Illustrator.

O *template* já demonstra uso da paleta cromática (azul, preto, cinza e branco), tipografia, espaçamento dos aspetos visuais, margens e ícones utilizados, explorando os mesmos em todos os aspectos. Uma primeira experiência resultou em background branco, com espaços (hexágonos cortados) a fazer uso da paleta cromática, um início com a imagem de uma obra tratada e o logotipo, e uma aba final com as informações. Na segunda experiência, e a mais aceita como projeto de template de Newsletter mais aceite, obteve background branco, aba inicial preta com o número da edição no canto superior esquerdo e no direito data de lançamento, uma faixa animada com o logotipo, uma faixa com a notícia de destaque e mais duas faixas com as informações.

III.4. Tarefa 4 - Prototipagem da 1ª Edição Newsletter

III.4.1. Criação de animações

Foram criados dois momentos de animação simples, que tinham como ponto alvo dinamizar um pouco a newsletter, ambos criados no software Adobe After Effects, que auxilia na criação, edição e elaboração de vídeos.

A primeira animação é de um background das cores em degradê da empresa (azul-escuro e azul-claro) a se mover de forma calma, através da criação de uma composição (line 1) no Adobe After Effects com o tamanho de 2220 (largura), 600 (altura), tempo de 30 segundos e background color preto, adicionamos um sólido com iguais características acrescentando somente o efeito de quatro cores gradiente para criar um retângulo com o degradê pretendido bem como colocar na timeline o tempo para mudança do posicionamento das cores para criar a movimentação. Logo após, adicionamos uma camada de ajuste (line 2) e junto com os efeitos CC smear (colocando os pontos de forma diagonal, um no centro e outro no canto do retângulo) e turbulência (alguns dos fatores a mudar na mesma turbulência vertical, amount 150, size 250 e complexity 10, acrescentando ao fator de evolução a tag de time*60 para fazer um loop

continuo). O logótipo exposto nessa parte não obteve muito tratamento, simplesmente utilizamos a opacidade para aparecer no momento certo.

A segunda animação serviu-se de uma imagem do planeta (forma bidimensional) com um ícone da Acustekpro a ser ressaltado como se de um marco do google maps. Esse ícone obteve uma pequena animação de linha a contornar o mesmo de modo a destacar ou salientar a sua importância. A animação realizou-se através da utilização das ferramentas de máscara e os efeitos de eco, glow e vegas, respetivamente, repetição de segmentos (eco), brilho de segmentos (glow) e é a criação e movimentação do segmento (vegas).

Ambas as animações obtiveram algum tratamento no Adobe Premiere, software especializado para edição de vídeos e som, para comprimir o seu tamanho, devido a que o programa para prototipagem não aceitava ficheiros maiores. (Figura xxx:Elementos das animações)



Figura xxx: Elementos das animações.

III.4.2. Prototipagem

A prototipagem foi elaborada no software Adobe XD¹, software especializado para criação de prototipagem, onde todos os elementos criados (animações, imagens editadas e ícones), foram colocados segundo o template previamente elaborado. O esquema, estrutura, é de uma janela de 29 centímetros de largura por 80 centímetros de altura, com a faixa da edição, faixa de logotipo em animação, tópicos de notícia com a outra animação, faixa de licenças e uma faixa de toda a informação da empresa na vertente de contatos.

¹ Link para o Protótipo: <https://xd.adobe.com/view/of79983d-daf5-45e0-b4d9-e15885fab533-5a2a/?fullscreen&hints=off>

Somente o que era necessário fazer no próprio software eram as hiperligações para o site, ou páginas das redes sociais, respetivamente, através da criação de componentes nos lugares devidos. Os componentes foram botões (designados com a palavra “More”) e os ícones das redes sociais, onde com a ferramenta de criação de componentes criamos grupos individuais. (Figura xxxi: Protótipo em Adobe XD)

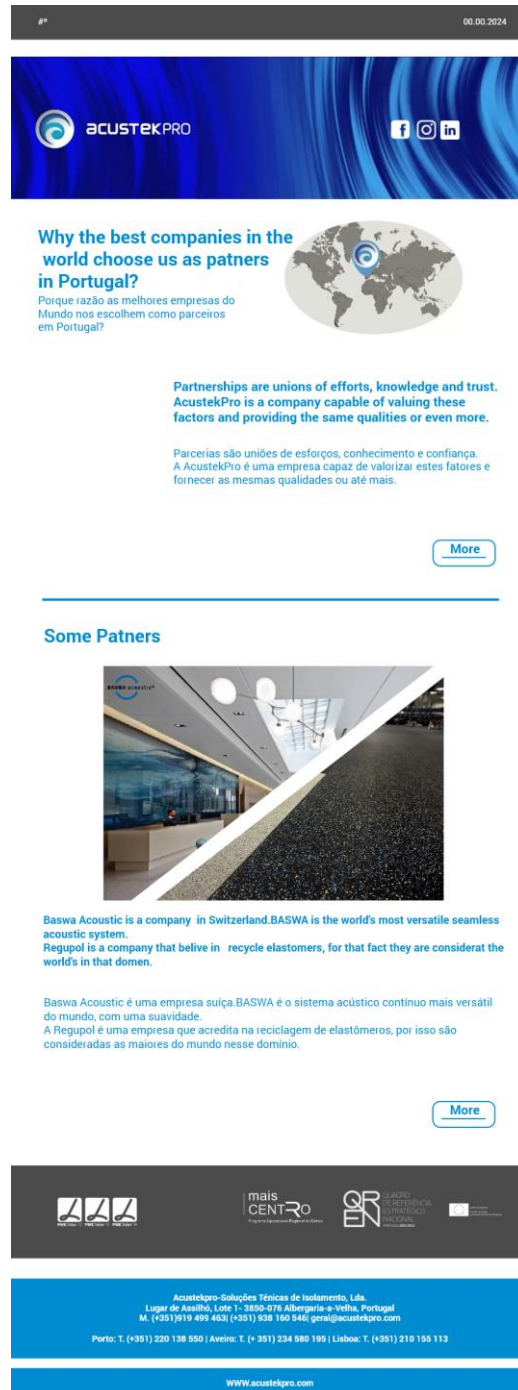


Figura xxxi: Protótipo em Adobe XD.

III.5. Tarefa 5 - Edição de Vídeos

III.5. 1. Vídeo de Curta duração

Prosseguindo com a ideia surgida para a Newsletter para um dos vídeos, neste caso o de pequena duração adquiriu um background das cores em degradê da empresa (azul-escuro e azul-claro) a se mover de forma calma, através da criação de uma composição (line 1) no Adobe After Effects com o tamanho de 1920 (largura), 1080 (altura), tempo de 40 segundos e background cor preto, adicionamos um sólido com iguais características acrescentando somente o efeito de quatro cores gradiente para criar um retângulo com o degradê pretendido bem como colocar na timeline o tempo para mudança do posicionamento das cores para criar a movimentação. Logo após adicionamos uma camada de ajuste (line 2) e junto com os efeitos CC smear e turbulência (alguns dos fatores a mudar turbulência vertical, amount para 300 , size para 150, e complexity para 10, acrescentando ao fator de evolução a tag de time*60 para fazer um loop contínuo). Para as pequenas frases expostas foi criada uma pequena animação das letras a surgirem, através do uso das ferramentas de opacidade e de partículas, a cor utilizada para o traçado ficou como neutra (branco). (Figura xxxii: Elementos vídeo Curta Duração)



Figura xxxii: Elementos Vídeo Curta Duração.

III.5.2. Vídeo de Longa Duração

Primeiramente foram realizados com a utilização do Cinema 4D e de esquemas, planos de objetos tridimensionais como meio de produção e de visualização, os elementos necessários para a demonstração de produto. Através dos polígonos de cubo de vários tamanhos e da ferramenta de boole (subdivisão) criamos a grelha de metal, isto é com um cubo maior se fez uma primeira subdivisão criando assim o esqueleto plano de uma grelha depois foi adicionado mais um grupo de grupos colocados de forma de losango para obter os espaços da grelha. Após a sua criação foi feito o perfil em formato de “j” recorrendo ao mesmo processo de subdivisão, contudo, utilizou-se também o cilindro, para criar os furos pretendidos para passar os parafusos que sustentariam. Os parafusos e as buchas partiram da criação e subdivisão dos objetos de cilindro, retângulos, espirais e cubos, ressaltando que somente foram criados esses elementos 1 vez e depois copiados para localizações distintas. Destacando que estes elementos tinham tamanhos, volumes diferenciados os dos outros para demonstrar o mais verídico possível o produto real. A criação da parede onde estariam todos os elementos era um único cubo. (Figura xxxiii: Elementos 3D, Perfis “j”, página 62) (Figura xxxiv: Elementos 3D, Parafusos e buchas, página 62) (Figura xxxv: Elementos 3D, Painéis Metálicos, página 62)

Relativamente, as texturas não obtiveram muita diferenciação devido a ser tudo de metal, borracha e estilo de parede ou pedra, ou seja, os componentes metálicos foram diferenciados pela tonalidade escura e clara, enquanto a pedra da parede não adquiriu uma coloração como se fosse pintura devido que isso demonstraria especificação o que não era a melhor solução. No mesmo programa realizou-se uma pequena animação de desmontagem e visão periférica demonstrando em detalhes tudo e da respetiva renderização.

No programa de edição de vídeo, Adobe Premiere, foram editados os vídeos e tempos para construir bem a demonstração, criados os textos informativos (títulos, email, etc), animações dos elementos de transição e som ou música, adquirindo assim um segmento conciso de todo o processo de aplicação. Os efeitos acrescentados foram de dissolvença de filme, estabilizador e foram utilizadas as ferramentas de corte, selecionar e texto. (Figura xxxvi: Elementos 3D. Elementos vídeo Longa Duração, página 63)

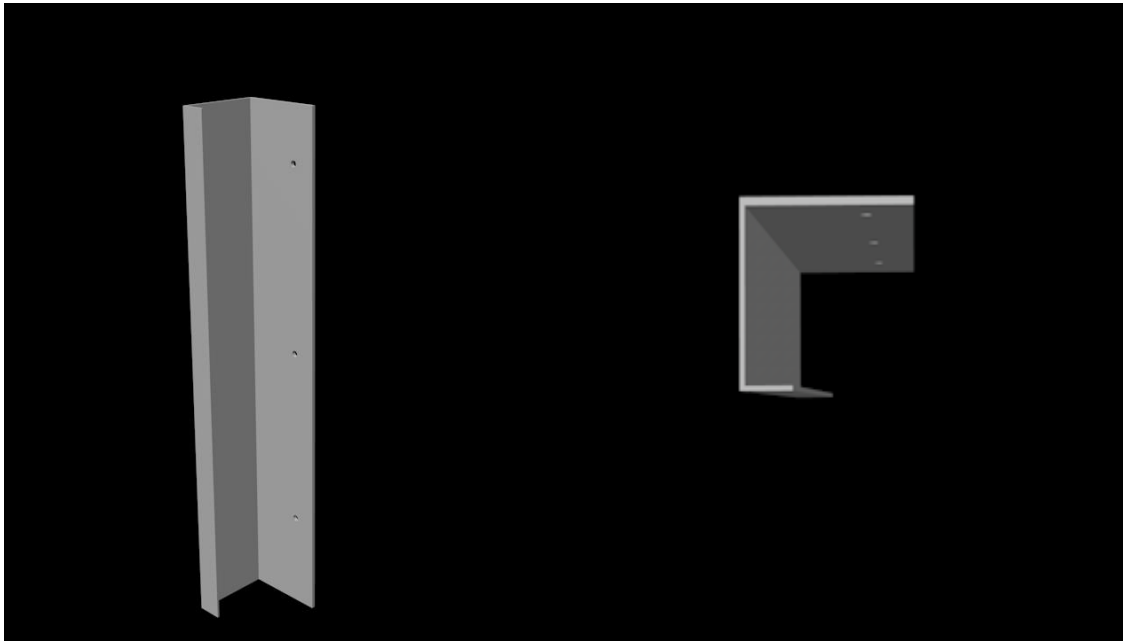


Figura xxxiii: Elementos 3D, Perfis "J".

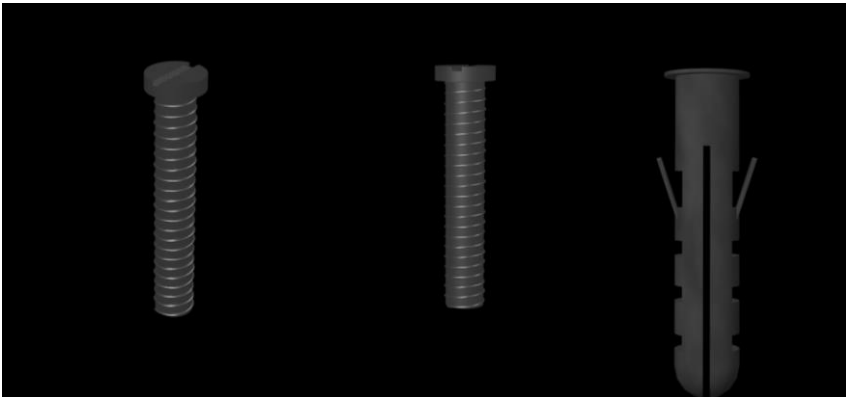


Figura xxxiv: Elementos 3D, Parafusos e Buchas.

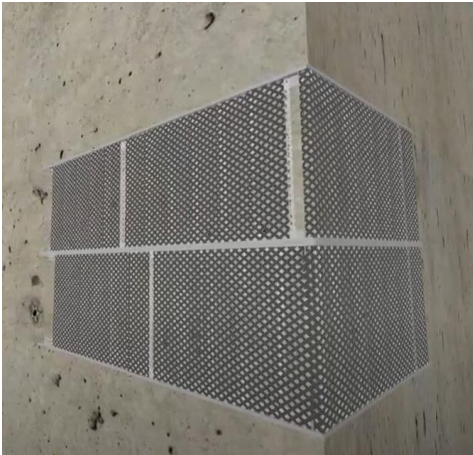
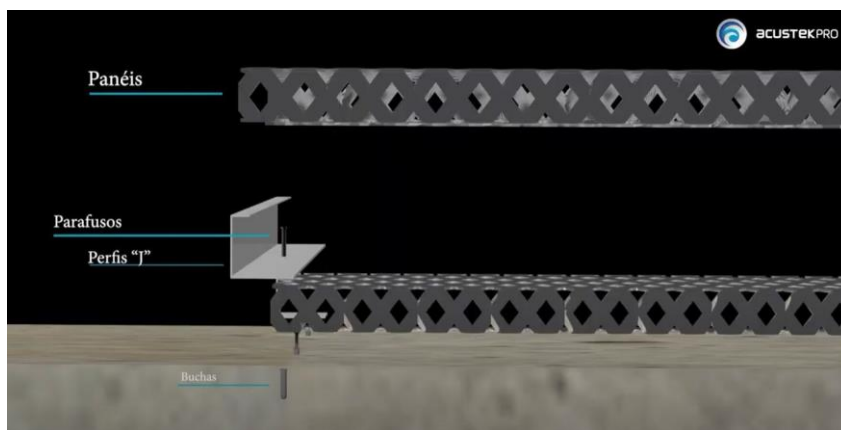
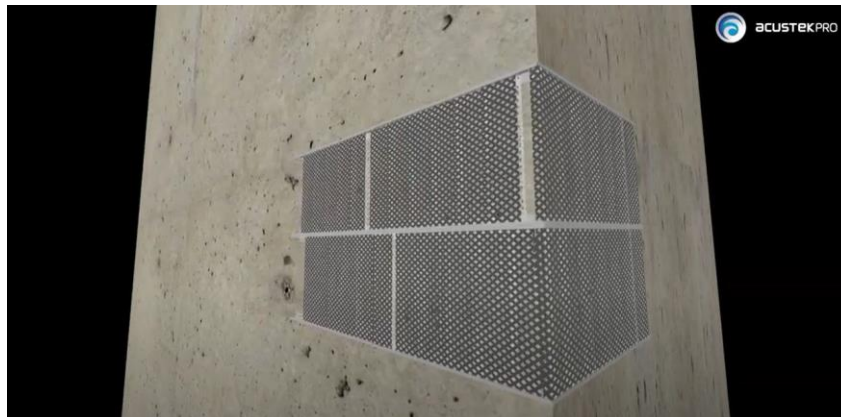


Figura xxxv: Elementos 3D, Painéis Metálicos.



WWW.ACUSTEKPRO.COM

MUSIC BY FREESOUND

Figura xxxvi: Elementos Vídeo de grande Duração.

Capítulo IV- Complemento Crítico

Nos próximos parágrafos refletimos parâmetros críticos, idealizações, soluções e pensamentos obtidos durante a experiência profissional, que em contrapartida auxiliam para o futuro melhoramento enquanto profissional.

Perante este trabalho científico, estágio curricular, realizado numa empresa que trabalha num meio diversificado da acústica, que compila projetos e objetos elaborados a nível académico, teórico-práticas e teóricas, parece-nos justificar uma abordagem de âmbito crítico. Ou seja, este momento serve para refletir, criticar, desenvolver de forma mais analítica todo o aprendizado aplicado no estágio. Englobando as mais relevantes peripécias, sentimentos, pensamentos, dificuldades obtidas, soluções encontradas, possibilidades de melhoria, ações efetuadas, entre outros fatores existentes.

A primeira abordagem é a experiência fornecida na licenciatura que não espelha um momento profissional de extrema dificuldade. A experiência é algo construído e provido pelo tempo, por desafios constantes e diversificados dentro e fora da área de conforto, por erros e aprendizagens obtidas pelas vivências facultadas pelo caminho da vida.

Dessa forma, escolher e aceitar vivenciar uma oportunidade provida pela prática e exercício postos de trabalho qualificados torna-se um expoente libertador para novos conhecimentos.

Ressaltando que não desmerecemos os conhecimentos, desenvolvimentos, criações, pesquisa e pensamentos obtidos durante o tempo investido na época de licenciatura, antes convertemos os mesmos para um método mais prático e profissional.

Um desafio exemplificativo demonstrado descritivamente no decorrer de estágio de quatro meses, no seio de uma equipa diferenciada em suas áreas e integrantes, horários e prazos estipulados que nem sempre correspondendo a algo fixo podendo existir mudança constante, tarefas com as temáticas pouco desenvolvidas na vertente de Design Multimédia. Neste parâmetro de integração numa equipa existiu por nossa parte, enquanto estagiária, incerteza se ia correr bem a integração e cooperação, no entanto, esses fatores foram logo supridos junto com as incertezas. Através de uma apresentação individual de cada membro, conhecer um pouco a empresa, funções e conseguir entender a equipa, a inclusão tornou-se algo calma, fácil e divertido.

Contudo, refletimos em momentos futuros existirá a possibilidade da falta de interação, cooperação e desenvolvimento, visto que existe momentos nos quais a

equipa e empresa podem não cooperar, deixando ambiguidades ultrapassarem o julgamento e trabalho.

A segunda ponderação e primeira dificuldade encontrada, esta relacionada com a vertente temática, que se tornou um fator desafiador, não só pela obrigação de pesquisa dos conceitos como o isolamento acústico e térmico, concorrentes e entre outros, bem como pensar em formas de aplicar isso na área de Design Multimédia. Ressaltando que, por requisito da empresa, tínhamos de fornecer algo de “marca pessoal”, isto é, para o fator de marca pessoal específico e concreto que deixasse a sua marca, deixar algo que contem características gráficas, visuais criadas por alguém.

A solução obtida orientou-se por uma pesquisa breve de alguns conceitos que julgámos pertinentes, de formas visuais para possíveis formas de aplicação, bem como uma análise do que existia em posse da empresa.

Em apreciação em alguns conceitos destaca-se, o isolamento acústico, um processo muito diferenciado, desenvolvimento que requer estudo e tratamento prévio, escolha da melhor solução sempre é feita consoante a exigência do cliente e que fatores como preços, qualidade e desempenho são essenciais no mercado do sector de Isolamento acústico.

Terceiro momento de reflexão, outra dificuldade, consistiu na realização de algumas tarefas. As tarefas realizadas em estágio, foram de índole simples porém de muito desenvolvimento, dedicação e pesquisa. Mesmo com inseguranças e incertezas de não conseguir completar o pretendido, de não estar a obter um resultado que satisfizesse a empresa e do processo utilizado não ser o mais viável, tentamos solucionar.

Estes parâmetros adaptaram-se aos métodos e módulos utilizados em outros projetos de faculdade letiva, demonstração desse fato deslocou-se na realização das tarefas, fotografia, da newsletter e dos vídeos. Onde, respetivamente, a utilização do dispositivo (câmara fotográfica Canon) foi feito por várias tentativas, experimentos de possibilidades fotográficas, a newsletter obteve fatores como uma simples animação obtém continuidade com a empresa; e os vídeos onde remetemos algumas características das animações realizadas anteriormente. Ainda, dentro deste fator, temos a falta de acesso à vertente do design, dificultando o desenvolvimento mais assente nesse parâmetro.

A quarta apreciação, e fonte de muitas das outras ponderações, reflete-se na vertente de não ter alguém na área, ou seja, como profissional da área de Design Multimédia não ter alguém que fosse conhecedor dessa área ou de processos necessários para a elaboração de projetos tornou-se algo difícil. Destaca-se o desenvolvimento individual com recorrência a opinião do Supervisor de Estágio e do

próprio Engenheiro Pedro Teixeira para obtenção de melhores finalizações, visto que nos foi possibilitado a liberdade de realização, criação e idealização.

Todavia tendo esses fatores descritos nos anteriores parágrafos do capítulo IV, refletimos que para um futuro no ramo profissional devemos adquirir mais conhecimentos e pensamentos individuais, praticidades em volta de zonas diferenciadas (como leitura e exploração de conteúdo dentro e fora da área), mesmo nos tempos livres tentar realizar projetos que desenvolvam esses critérios e ter mais confiança nos processos e desempenhos realizados. Isto é, não deixar de realizar o projeto só porque está a ficar errado e não se consegue ultrapassar os obstáculos, isto requer maior perseverança e pensamento focado no objetivo, ao mesmo tempo que exige abertura e disponibilidade para outras opiniões e opções construtivas que possam contribuir para melhoramento.

Conclusão

Chegados a esta etapa, cumpre-nos apresentar as devidas conclusões decorrentes dos conceitos, assuntos e temáticas abordados ao longo deste Relatório de estágio. Refletimos não só aspetos práticos, facultados durante todas as tarefas elaboradas em estágio, como também, consideramos a opinião retida perante a sua realização a nível de experiência.

Estende-se, antecipadamente, que os conceitos abordados (Capítulo I - Breve definição de conceitos) procuram estabelecer conhecimentos, fundamentos e pensamentos sobre determinados conceitos sem diferenciar muito da ideia coletiva para os mesmos. Isolamento acústico, concorrentes, fotografia, video, design, *wireframe*, *template*, Cinema 4D, Identidade visual e Softwares de Edição, respetivamente, termo utilizado para o tratamento acústico resultante da utilização de um material específico, empresas que trabalham no mesmo ramo da acústica (tratamento de som através dos materiais expostos), técnica de captação dos objetos com o uso extensivo da luz, processo eletrónico com sinais que permite a transmissão e armazenamento de sequências de imagens, processo de idealização e criação de um objeto projetado (o mesmo obtém fatores de utilidade, função e análise), modo de prototipagem primário, evolução da prototipagem com o conteúdo gráfico já testado, software 3D, marca de identificação de qualquer empresa e plataformas que auxiliam na criação de conteúdos diversificados (edição de fotos, vídeo, animação, etc), que se apresentaram, posteriormente, de forma aplicada.

No fator ainda de índole teórico, Capítulo II - O Estágio realizado na Empresa Acustekpro, apresentamos informações relativas à própria empresa. Localização, número aproximado de funcionários, hierarquias, afiliações, entre outros, respetivamente, a posição é numa zona industrial, na região de Albergaria-a-Velha, conta com uma média de 40 a 60 funcionários, dentro dos quais se dividem em áreas de desenvolvimento e produção designadas por departamentos. E pelas afiliações e soluções obtidas pela mesma (Mute e Acoustic-Origami) e pelos diferenciados produtos desenvolvidos.

Em um fator de índole de teor mais pratico, Capítulo III - Tarefas, observamos a aplicação de conhecimento da área de design Multimédia através de tarefas. Dividindo as mesmas (tarefas), por categorias de prioridade, sendo elas :Tarefa 1.a e 1.b - Análise do Estado da Arte e Tratamento de Texto, refletido por uma apreciação descritiva dos elementos representantes da empresa; Tarefa 2 -Fotografia, aplicação da técnica e da edição e tratamento para o resultado; Tarefa 3-Templates de Site e de Newsletter e Tarefa 4 - Prototipagem Newsletter da 1ª Edição, progressos centralizados na

reestruturação e criação; e Tarefa 5-Edição de Vídeos, desenrolamento demonstrativo de fatores sequenciais.

Consequentemente, no desenvolver das tarefas existem inúmeros fatores de dificuldades, aprendizado e de ultrapassagem (Capítulo IV - Complemento Crítico) que contribuíram para o amadurecimento profissional e pessoal. Desafios como tempo de entregas dos projetos, estudo, pesquisa, reflexão de conceitos englobados fora da zona de conforto, desenvolvimento e aptidão para existir socialmente numa equipa diferenciada, adquirir formas de soluções ou respostas indicadas para todas as situações, despende das incertezas e inseguranças para a concretização dos projetos, inexistência de auxílio na área de curso na própria empresa, são parâmetros de grande ponderação.

Entretanto, todos esses fatores foram superados e corrigidos com a experiência adquirida durante o tempo estipulado, visto que as inseguranças e incertezas foram trocadas por soluções adequadas a cada tarefa, os momentos de aquisição de conhecimento foram realizados de modo calmo e atento, a elaboração de todos os projetos ou tarefas sem a orientação de alguém da área Design Multimédia desfez-se perante o constante contributo dos restantes membros da empresa. Notabilizando, pela falta de acompanhamento dentro da área de Design Multimédia, que foi possibilitada a margem de liberdade, ou seja, forneceram-nos a liberdade necessária para cumprir com os objetivos através dos métodos ponderados por nós.

Deste modo, conclusivo, o estágio serviu como campo de exploração, desenvolvimento, criação e ponderação de extremo benefício, possibilitando o amadurecimento em muitos parâmetros desconhecidos, bem como demonstração de galhas, erros e seus melhoramentos para o futuro.

Bibliografia e Webgrafia

- Acoustics, O. (s.d.). Oscar Acoustics. *Oscar Acoustics*. <https://www.oscar-acoustics.com/>
- Adobe. (s.d.). *Transformando o mundo com experiências digitais personalizadas*. (Adobe, Editor), de <https://www.adobe.com/pt/about-adobe.html>
- Baeldung. (6 de Maio de 2023). *What Are Videos Technically?* (Baeldung, Editor), de <https://www.baeldung.com/cs/what-are-videos>
- Bayley, R. C. (s.d.). *The Complete Photographer*. (Photography, Editor), de file:///C:/Users/Utilizador/Downloads/TheCompletePhotographer_10257570.pdf
- Berg, R. E. (2024). *Acoustic problems*. (Britannica, Editor), de [acoustics: https://www.britannica.com/science/acoustics](https://www.britannica.com/science/acoustics)
- Blog da turma de 2º ano de Design, U.-B. (27 de maio de 2011). *A História da Identidade Visual*, de <https://recursoscomputacionais.wordpress.com/2011/05/27/a-historia-da-identidade-visual/>
- Company, S. I. (s.d.). *Sound Isolation Company*, de Sound Isolation Company: <https://www.soundisoco.com/>
- Control, N. N. (s.d.). *NetWell Noise Control*. [controlnoise: https://www.controlnoise.com/](https://www.controlnoise.com/)
- Cox, S. (18 de Dezembro de 2022). *Introduction to Photography: The Universal Language*. Obtido em 2 de Abril de 2024, de *Introduction to Photography: The Universal Language*: <https://photographylife.com/what-is-photography>
- Danosa. (s.d.). *Danosa*. Danosa: <https://www.danosa.com/pt-pt/>
- Difference between a template and a wireframe template and a master layout*. (s.d.). <https://support.optimizely.com/hc/en-us/articles/115004103463-Difference-between-a-template-and-a-wireframe-template-and-a-master-layout>
- Dormer, P. (1995). *Os significados do design moderno: a caminho do século XXI*. Porto Editora.
- ecophon. (s.d.). *Acústica - o nosso tema preferido!* *Acústica - o nosso tema preferido!*: <https://www.ecophon.com/pt/about-ecophon/acoustic-knowledge/>

- Fallman, D. (s.d.). The Interaction Design Research Triangle of Design Practice, Design Studies, and Design Exploration. (2. Interaction Design Research in Human-Computer Interaction (Summer, Ed.) 24(3), pp4-18. <http://www.jstor.org/stable/25224179>
- Filipa. (s.d.). *Different types of Design*. Different types of Design: <https://legiit.com/blog/different-types-of-design>
- Flusser, V. (1993). Sobre a palavra Design. (D. Report, Ed.) *Sobre a palavra Design*. Obtido de <https://www.jstor.org/stable/1511771>
- Foundation, I. D. (s.d.). *Graphic Design*. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/graphic-design>
- Indeed. (24 de Agosto de 2023). *15 concepts of design and what these design types entail*. (Indeed, Editor) Acedido em 2 de Abril de 2024, de 15 concepts of design and what these design types entail: <https://uk.indeed.com/career-advice/career-development/design-types>
- Informática, A. (s.d.). *CINEMA 4D*. Acedido em 4 de abril de 2024, de Maxon: <https://www.maxon-la.com/pt/cinema-4d-br/>
- Insulation, P. (20 de Fevereiro de 2019). *Difference Between Thermal and Acoustic Insulation*. <https://pricewiseinsulation.com.au/blog/difference-between-thermal-and-acoustic-insulation/>
- Maia, M. (2011). *A DIMENSÃO COGNITIVA DA ACTIVIDADE DE DESIGN*. https://www.repository.utl.pt/bitstream/10400.5/4238/9/9.%20PARTE%20I_Cap%C3%ADtulo%20I.pdf
- Norman, D. A. (2013). *The Design Of Everyday Things*. New York: Basic Books. <https://dl.icdst.org/pdfs/files4/4bb8d08a9b309df7d86e62ec4056ceef.pdf>
- Shakuro. (s.d.). *The Meaning of Design: What Design Is and Why It's Important*. <https://shakuro.com/blog/the-meaning-of-design-what-design-is-and-why-its-important>
- Solutions, S. (s.d.). *Stier Soluções Acústicas*. Stier Soluções Acústicas: <http://www.stier-acustica.com/>
- Teixeira, E. P. (s.d.). *Acoustic-Origami*. (Sensorial, Editor) Obtido de <https://www.acoustic-origami.com/>
- Teixeira, E. P. (s.d.). *acustekPRO*. (Sensorial, Editor) Obtido de acustekPRO: <https://www.acustekpro.com/>

Template.Net. (s.d.). *Videos*. <https://www.template.net/graphic-design/videos/>

Wright, F. L. (The Art and Craft of the Machine). *The Art and Craft of the Machine*.
<https://arch3150.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/08/wright-art-and-craft-of-the-machine.pdf>

youtube. (2015). Obtido de youtube: <https://www.youtube.com/>