



UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR  
Faculdade de Artes e Letras

## **LabCom.IFP** **Relatório de Estágio Curricular**

**Beatriz Rodrigues Ferreira**

Relatório de Estágio  
Para Obtenção do Grau de Mestre em  
**Design Multimédia**  
(2º ciclo de estudos)

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Doutora Catarina Moura

**Covilhã, Junho de 2018**



# Dedicatória

Aos meus Pais,  
Com muito Amor e Carinho



“Eles não sabem, nem sonham,  
Que o sonho comanda a vida.  
Que sempre que um homem sonha  
O mundo pula e avança  
Como bola colorida  
Entre as mãos de uma criança”

António Gedeão



## Agradecimentos

Para uma melhor conclusão desde relatório, sucedeu-se um longo caminho de investigação e desenvolvimento, com alguns contratempos mas tudo isto só foi possível devido não só ao esforço e empenho pessoal, mas também à ajuda e presença de várias pessoas e por isso gostava de exprimir o meu verdadeiro agradecimento, pois sem elas grande parte deste relatório não era possível.

Em primeiro lugar, agradecer à Professora Doutora Catarina Moura pela paciência e orientação durante este longo processo de desenvolvimento do relatório de Estágio.

Gostaria de agradecer também à minha mãe, Marta Ferreira, pois sem ela nada disto seria possível e que apesar da distância foi um dos meus grandes pilares nesta caminhada.

Gostaria igualmente de agradecer aos meus amigos que apesar da distância sempre me apoiaram, pelo incentivo e pela disponibilidade em ajudar.

Quero agradecer ao meu namorado, André Vaz, por toda a ajuda, apoio, preocupação, compreensão e pela sua paciência para me aturar nos momentos mais difíceis, um grande obrigado.

Agradecer também à minha Tia, Susana Rodrigues, por se mostrar disponível sempre que precisasse, foi muito importante.

Não poderia deixar de agradecer as minhas amigas e colegas Anabel Carrillo, Patrícia Amaral e Patrícia Tavares, pela sua amizade, por toda a cumplicidade, e por nunca me deixarem desistir deste percurso, muito obrigada.

Agradecer também a uma das pessoas mais importantes da minha vida que apesar de já não estar presente, foi o meu incentivo principal nesta minha longa caminhada e sem o qual nada disto seria possível ou fazia sentido, um

sonho que era dele e que fiz questão de realizar, com muito orgulho, obrigada Pai.

Por fim e não menos importantes à minha família, que me incentivaram e motivaram toda a minha formação até agora, estando sempre ao meu lado para me apoiar.

A todos aqueles que também contribuíram de uma maneira ou de outra fica aqui o meu agradecimento.

Muito Obrigada.

## **Resumo**

O presente relatório de estágio descreve os resultados dos trabalhos desenvolvidos, e demonstra os conhecimentos adquiridos no mestrado de Design Multimédia, no âmbito de um estágio curricular efetuado no Labcom.IFP - Comunicação, Filosofia e Humanidades, uma unidade de investigação inserida na Universidade da Beira Interior.

Começando pela apresentação da unidade e os objectivos propostos para o estágio, este inclui todos os trabalhos realizados, pesquisas, esboços para a conceção dos mesmos.

Apresenta-se, ainda, o que foi desenvolvido nas diferentes fases de cada trabalho, começando pela pesquisa e todo o seu processo criativo, todo o trabalho desenvolvido para cada conferência, todos os temas abordados, cada etapa e decisão de tarefas envolventes em cada um deles.

## **Palavras-chave**

Motion Graphics, Design Gráfico, Design Editorial, Identidade Visual.



## **Abstract**

The present internship report describes the results of the work developed, and demonstrates the knowledge acquired in the Master of Multimedia Design, within the scope of a curricular internship at Labcom.IFP - Communication, Philosophy and Humanities, a research unit within the University of Beira Interior.

Starting with the presentation of the unit and the objectives proposed for the internship, this includes all the work done, researches, sketches for the design of the same.

It is also presented what was developed in the different phases of each work, starting with the research and all its creative process, all the work developed for each conference, all the topics addressed each stage and decision of the tasks involved in each one of them.

## **Keywords**

Motion Graphics, Graphic Design, Editorial Design, Visual Identity.



# Índice

<b>Agradecimentos</b>	vii
<b>Resumo</b>	ix
<b>Abstract</b>	xi
<b>Índice</b>	xiii
<b>Lista de Figuras</b>	xv
<b>Lista de Tabelas</b>	xvii
<b>Lista de Acrónimos</b>	xix
<b>Introdução</b>	1
1. Apresentação do Estágio	1
2. O Valor	3
3. Objetivos	4
<b>Parte 1. LabCom.IFP</b>	7
1.1 História e Organização Interna	7
1.2 Objetivos da Unidade	9
<b>Parte 2. O Estágio</b>	11
2.1 Plano de Trabalho/Estágio	11
2.2 Estrutura do Relatório	13
<b>Parte 3. Projetos Desenvolvidos</b>	15
3.1 Flyer TV e Novos Meios	17
3.2 Programa TV e Novos Meios	17
3.3 Book of Abstracts TV e Novos Meios	22
3.4 Cartaz Jornadas de Ética	24
3.5 Best Of, Edições e Prémios UBICinema	28
3.6 Infografia UBICinema	29
<b>Parte 4. Projeto - Motion Graphic</b>	32
4.1 Apresentação	32
4.2 Projeto	32
4.2.1 Pesquisa - O que é o Motion Graphic?	32
4.2.2 Pesquisa Visual	36
4.2.3. Conceito e Tema	44

4.3 Processo Criativo	47
<b>Conclusão</b>	<b>53</b>
<b>Referências Bibliográficas</b>	<b>55</b>

## Lista de Figuras

Figura 1 - Flyer para a Ficção Televisiva	18
Figura 2 - Flyer para o Comentário Político	18
Figura 3 - Programa Oficial	19
Figura 4 - Programa para o Book of Abstracts	20
Figura 5 - Programa para os Flyers	21
Figura 6 - Capa Book of Abstracts	22
Figura 7 - Fotografia Book of Abstracts	23
Figura 8 - Book of Abstracts	23
Figura 9 - Book of Abstracts	24
Figura 10 - Book of Abstracts Vista Geral	24
Figura 11 - Primeiro Estudo do Logótipo	25
Figura 12 - 1ª Proposta	26
Figura 13 - 2ª Proposta	26
Figura 14 - 1º Cartaz Aprovado	26
Figura 15 - Cartaz Jornadas de Ética	27
Figura 16 - Banner com o Best Of	29
Figura 17 - Banner Edições e Prémios	29
Figura 18 - Legenda do Mapa Realizado	30
Figura 19 - Infografia 1ª Parte	31
Figura 20 - Infografia 2ª Parte	31
Figura 21 - Mockup com Vista Geral da Infografia	32
Figura 22 - Home Page Blur	38
Figura 23 - Trabalhos da Blur	39
Figura 24 - Trabalhos de Graphics da Blur	39
Figura 25 - Home Page Luma	40
Figura 26 - Trabalhos da Luma	41
Figura 27 - Trabalhos da Luma	41
Figura 28 - Home Page Rising Sun Pictures	42
Figura 29 - Trabalhos da Rising Sun Pictures	43
Figura 30 - Web Site Eric Jordan	44
Figura 31 - Trabalhos de Eric Jordan	44

Figura 32 - Cartaz Televisão e Novos Meios	47
Figura 33 - Storyboard Digital	50
Figura 34 - Painel Fixo Inicial	50
Figura 35 - Painel Fixo Final	50
Figura 36 - Sequência 00	51
Figura 37 - Sequência 01	51
Figura 38 - Sequência 02	51
Figura 39 - Sequência 03	51
Figura 40 - Sequência 04	52
Figura 41 - Sequência 05	52
Figura 42 - Sequência 06	52
Figura 43 - Sequência 07	52
Figura 44 - Sequência 08	52
Figura 45 - Sequência 09	52
Figura 46 - Sequência 10	52
Figura 47 - Sequência 11	52
Figura 48 - Sequência 12	53

# Lista de Tabelas

Tabela 1 - Cronograma Plano de Estágio

13



## Lista de Acrónimos

UBI	Universidade da Beira Interior
IFP	Instituto de Filosofia Prática
LABCOM	Laboratório da Comunicação Online
BOCC	Biblioteca Online Ciências da Comunicação
BOAL	Biblioteca Online Áudio de Literatura
LUSOSOFIA	Biblioteca Online da Filosofia e Cultura
BOND	Biblioteca Online de Design
FCT	Fundação para Ciência e Tecnologia
RHÊTORIKÊ	Revista Digital da Rétorica
URBIETORBI	Jornal Online da UBI, da Região e Centro



# Introdução

## 1. Apresentação do Estágio

O estágio curricular foi envolvido no LabCom.IFP - Comunicação, Filosofia e Humanidades, uma unidade de pesquisa na área da comunicação, filosofia e humanidades, sediada na Covilhã, Castelo Branco, na Faculdade de Artes e Letras da Universidade da Beira Interior, que contou com a duração de cinco meses, compreendidos entre Novembro de dois mil e quinze e Janeiro de dois mil e seis, que foi orientado pela Professora Doutora Catarina Moura, docente da UBI e colaboradora no LabCom.IFP, com um acompanhamento normalmente semanal, no local do estágio.

A integração deste estágio decorreu não só de uma motivação mas também de uma proposta por parte de duas alunas de 2º ciclo do curso de Design Multimédia da UBI, tendo estas sido acolhidas no LabCom.IFP durante o período acima referido.

Posto isto, e sendo uma dessas alunas escolhidas, essa motivação deriva de um objectivo principal que provém da possibilidade de vivenciar uma experiência, do interesse de ter contacto com algo mais profissional, poder fazer parte de um grupo de trabalho e poder também integrar uma equipa onde todos trabalham para o mesmo fim, com um interesse comum, com um objectivo principal de criar/oferecer algo mais original sempre com interesse principal no público e da própria instituição de modo a reconhecer todo o trabalho desenvolvido.

Por vezes, conseguir gerir e articular linguagens que mudam de pessoa para pessoa, quando trabalhamos em grupo pode ser um dos problemas mais frequentes na realização dos projetos. Mas havendo uma correlação entre as duas alunas, os coordenadores e colaboradores envolvidos foi muito importante, pois diariamente reuniam e recolhiam, organizavam todo o trabalho feito e a fazer, trabalhando assim em conjunto para por todo o trabalho em prática.

Por conseguinte, foi realizada uma reunião com os colaboradores do LabCom.IFP para conhecermos os trabalhos a realizar e determinarmos os trabalhos que iam ser feitos e a sua metodologia. Foram realizados no total cinco projetos independentes.

Primeiro que tudo e a pedido da orientadora de estágio Professora Doutora Catarina Moura foi feita uma investigação e um plano de estágio com uma data de entrega.

Projetos esses que ficaram definidos, desde o início, por uma ordem, como:

1. Televisão e Novos Meios, Edição 2015;

- Criação de flyers, programa, livro (book of abstracts) e um genérico;

2. Congresso Internacional Repensar as Humanidades, Edição 2015;

- Elaboração da imagem, cartaz e livro;

3. Conferência Design (DESIGNA), Edição 2015

- Apoio fotográfico e multimédia;

4. Jornadas de Ética

- Elaboração da imagem gráfica;

5. Ubicinema/ Teoria dos Cineastas, Edição 2016

- Criação de um banner e cronologia.

Quando definido estes projetos um deles era prioritário devido à data em que se iria realizar o evento. Todos estes trabalhos foram divididos com a minha colega, Paulina Fonseca que entrou neste estágio comigo.

Para concluir, neste relatório irá ser feita uma descrição de todos os trabalhos desenvolvidos no estágio ao longo destes cinco meses, assim como todas as fases de cada trabalho/projeto, desde a sua pesquisa inicial às primeiras fases

de desenvolvimento, mas também, a sua conclusão e aprovação final de cada projeto, ou seja, o processo completo de todos os projetos desenvolvidos.

## **2. O Valor**

Quando abordamos a mais-valia da realização deste estágio, estamos a referir todo o processo de aprendizagem submetido ao estagiário durante a realização do mesmo.

Este estágio acaba por proporcionar uma oportunidade para absorver toda a teoria que foi estudada durante a vida académica. Ou seja, ser submetido no mercado de trabalho, ter responsabilidades, desenvolver novas capacidades e ter a oportunidade de adquirir experiência no meio onde se está inserido.

Todo o processo de estágio é uma fase de aprendizagem contínua, um desenvolver de conhecimentos adquiridos, pela evolução contínua do trabalho, tornando desta forma, a retenção de conhecimento muito mais eficaz por via prática do que por via teórica.

Especificamente neste caso, o estágio permitiu desenvolver temas que haviam sido abordados/realizados ao longo do Curso de Design Multimédia (1º e 2º Ciclo), como por exemplo, o motion graphics para uma conferência, pondo desta forma, em prática todo o conhecimento que se adquiriu durante as aulas, onde, além de poder desenvolver profissionalmente os conceitos previamente estudados, ter ainda a oportunidade de acrescentar conhecimento na área, no meio onde estava inserida.

### 3. Objetivos

Numa fase inicial, é extremamente decisivo, o modo como objetivamos o que se propõe fazer e o modo como pretendemos executar, a estrutura e planificação são uma forma de reunir e de se verificar coerência à variedade de informação adquirida.

Para que o ambiente de trabalho, seja agradável, é preciso alguns pontos que se tornam muito importantes para o bom funcionamento do mesmo, tanto pessoal como em grupo. Esses pontos são:

- Ter o sentido de organização e responsabilidade (isto, porque não podemos esquecer que existe um grupo de colegas e eventos dependentes do nosso trabalho);
- Aplicar e desenvolver competências técnicas e criativas;
- Ter contato com uma realidade profissional;
- Interagir com os coordenadores/colaboradores/colegas;
- Conseguir concretizar e cumprir tudo aquilo que era solicitado a tempo (dentro do prazo);
- Desenvolver capacidades metodológicas de investigação e de planeamento de trabalho.

Em termos profissionais e técnicos, de forma a dar mais sentido as necessidades relacionadas com a área de estudos e que para essas capacidades técnicas e criativas possam evoluir positivamente concentram-se os seguintes objectivos:

- desenvolver diferentes linguagens gráficas e textuais;
- desenvolver competências técnicas em relação ao design gráfico e editorial;
- desenvolver domínio técnico;
- desenvolver a capacidade de um raciocínio rápido na realização dos trabalhos;
- comunicar de forma objetiva e direta de forma a que todos me compreendam e haja uma melhor comunicação no trabalho;

- desenvolver uma avaliação crítica em relação aos trabalhos desenvolvidos para uma constante evolução;
- Criar uma rotina em prol do futuro (profissional).

Posto isto, encontrar uma resposta positiva às necessidades, e tentar encontrar sempre a melhor solução em qual seja as possibilidades sempre a pensar no cliente, neste caso, nos eventos que tivemos que dar apoio, isto sempre no timing certo, de forma a não prejudicar as atividades que foram desenvolvidas e as pessoas envolvidas, principalmente quanto mais perto do dia dos eventos. Nunca esquecer que é necessário uma organização e uma capacidade de resposta muito rápida para que tudo estivesse pronto a seu tempo.



# Parte 1. LabCom.IFP

## 1.1 História e Organização Interna

O LabCom.IFP é uma unidade de investigação da área de Comunicação, Filosofia e Humanidades que pertence à Faculdade de Artes e Letras da Universidade da Beira Interior, localizada na Covilhã, Portugal, dando apoio a todos os seus docentes doutorados, que a integram na qualidade de investigadores, que surgiu da fusão de duas unidades anteriores, ou seja, o Laboratório de Comunicação e Conteúdos On-line (LabCom) e o Instituto de Filosofia Prática (IFP). É financiada pela Fundação para a Ciência e Tecnologia (FCT), uma instituição do Ministério da Ciência, Tecnologia e Ensino Superior.

Graças ao financiamento obtido por parte da Fundação para a Ciência e Tecnologia (FCT), cada Unidade de Investigação pode apoiar os seus membros integrados (investigadores) na organização de eventos científicos (congressos, conferências, seminários, jornadas, palestras e afins), na participação, por sua vez, nesse tipo de eventos noutras instituições dentro ou fora do país, e na publicação de livros ou artigos científicos. Por sua vez, é a qualidade do trabalho desenvolvido pelos investigadores da Unidade de Investigação (que também podemos designar Centro) que é depois avaliada, no seu conjunto, por comissões nomeadas pela FCT, de 3 em 3 anos, para esse efeito. O resultado dessa avaliação (Suficiente, Bom, Muito Bom ou Excelente) determina a quantidade de dinheiro que cada Unidade de Investigação recebe, bem como o número de investigadores que integram a sua equipa (pois parte do financiamento também é ponderado por número de investigadores doutorados que façam parte do Centro).

Outra fonte de financiamento vem dos Projetos que os docentes/investigadores submetem a várias entidades, nacionais ou internacionais, com o objectivo de obter financiamento para a sua concretização. Se o projeto for aprovado, isso não só é muito positivo para a Unidade de Investigação (pois vai reflectir-se na sua avaliação), como vai

trazer dinheiro, material e recursos humanos. Algumas das pessoas que por vezes estão a trabalhar no LabCom.IFP estão contratadas no âmbito desses projetos.

Os técnicos e estagiários que trabalham no LabCom.IFP têm como missão auxiliar os investigadores a concretizar os objectivos em agenda interna, da organização de eventos (e respectivos materiais de apoio e divulgação) às publicações.

Esta unidade de investigação é feita de pessoas e do esforço que colocam ali todos os dias. O trabalho e investimento que isso representa, a nível pessoal e das equipas, é imenso. Pouco a pouco, as pessoas estão a aprender a valorizar cada vez mais o papel dos designers numa Unidade de Investigação, como o Labcom.IFP, algo que durante anos não aconteceu, porque são os designers que dão vida e "rosto" a todo este trabalho.

A característica mais distintiva do LabCom.IFP é a sua forte presença on-line com:

- 4 bibliotecas on-line (BOCC - Ciências da Comunicação; BOAL - Literatura Audio; LUSOSOFIA - Filosofia; BOND - Design);
- 4 revistas on-line (Estudos da Comunicação, Doc On-line, Rhêtorikê e Eikon);
- editora online (Livros LabCom.IFP).

Os seus sites atraem aproximadamente 2,8 milhões de visitas, principalmente do mundo de língua portuguesa, com menção especial para o Brasil.

Em Janeiro de 2000, começaram a acolher o mais antigo jornal académico português on-line Urbi at Orbi que faculta um serviço importante para a comunidade académica e tem constituído um laboratório vivo, para alunos de jornalismo. É um jornal semanal, mas é permanentemente atualizado com as últimas notícias. Este jornal on-line assume-se muitas vezes como a principal fonte de jornais e rádios locais e regionais que noticiam factos sobre a UBI. A rádio e a TV on-line são serviços que facultam tanto à Academia como ao público em geral notícias do mundo universitário.

O Labcom. IFP é constituído por cento e vinte e três membros, onde noventa e dois são Doutorados e trinta e um, não Doutorados. Cada um destes membros estão nomeadamente divididos por três Grupos, o Grupo de Artes e Humanidades com vinte e cinco membros Doutorados e cinco, não Doutorados; o Grupo de Comunicação e Media com trinta e nove Doutorados e dez, não Doutorados e por fim, o Grupo de Filosofia Prática com trinta membros Doutorados e doze, não Doutorados.

A atual direção é composta por seis membros: Joaquim Paulo Serra (Coordenador do LabCom.IFP), José António Domingues (Vice-coordenador do LabCom.IFP), Anabela Gradim (Coordenador do Grupo de Comunicação e Media), José Manuel Santos (Coordenador do Grupo de Filosofia Prática), Francisco Paiva (Coordenador do Grupo de Artes e Humanidades) e Mércia Pires (Secretária).

Quanto à Comissão Externa Permanente de Aconselhamento Científico (CEPAC) é composta por quatro membros: Anna Calvera Sagué (Universidade de Barcelona, Espanha), Emmanuel Picavet (Universidade de Paris 1, França), Marcos da Silva Palacios (Universidade Federal da Bahia, Brasil) e Moisés de Lemos Martins (Universidade do Minho, Portugal).

## **1.2 Objetivos da Unidade**

O LabCom.IFP é composto por 3 grupos de investigação: Comunicação e Media; Filosofia Prática e Artes e Humanidades e o seu trabalho de interdisciplinaridade é levado a cabo com base em três linhas de investigação, que são:

- Informação, Media e Sociedade
- Ética e Política e Cultura
- Novas Humanidades

A linha Informação, Media e Sociedade centra-se sobre questões decorrentes da interface entre meios de comunicação e informação da sociedade, particularmente em Comunicação Política, Comunicação Estratégica, Jornalismo e Estudos dos Media. A investigação realizada por este grupo, enfrenta as dimensões mediadas e comunicativas da deliberação de participação e representatividade, a influência dos meios de comunicação na configuração da esfera pública, bem como a separação entre os domínios público e privado.

A linha Ética e Política centra-se em questões éticas/políticas desenvolvidas e aplicadas à teoria e práticas da democracia, através do papel dos meios de comunicação e / ou a "estetização" da política.

A linha cultura e Novas Humanidades considera o homem como um ator cultural, um criador, analisando a forma como ele é, e é projetado no espaço e no tempo. Esta linha debruça-se sobre os modos, media e meios de expressão e sobre o surgimento da "auto-imagem", com especial atenção para eventos artísticos, cinema, artes visuais, artes de representação, literatura e design multimédia.

## Parte 2. O Estágio

### 2.1 Plano de Trabalho/Estágio

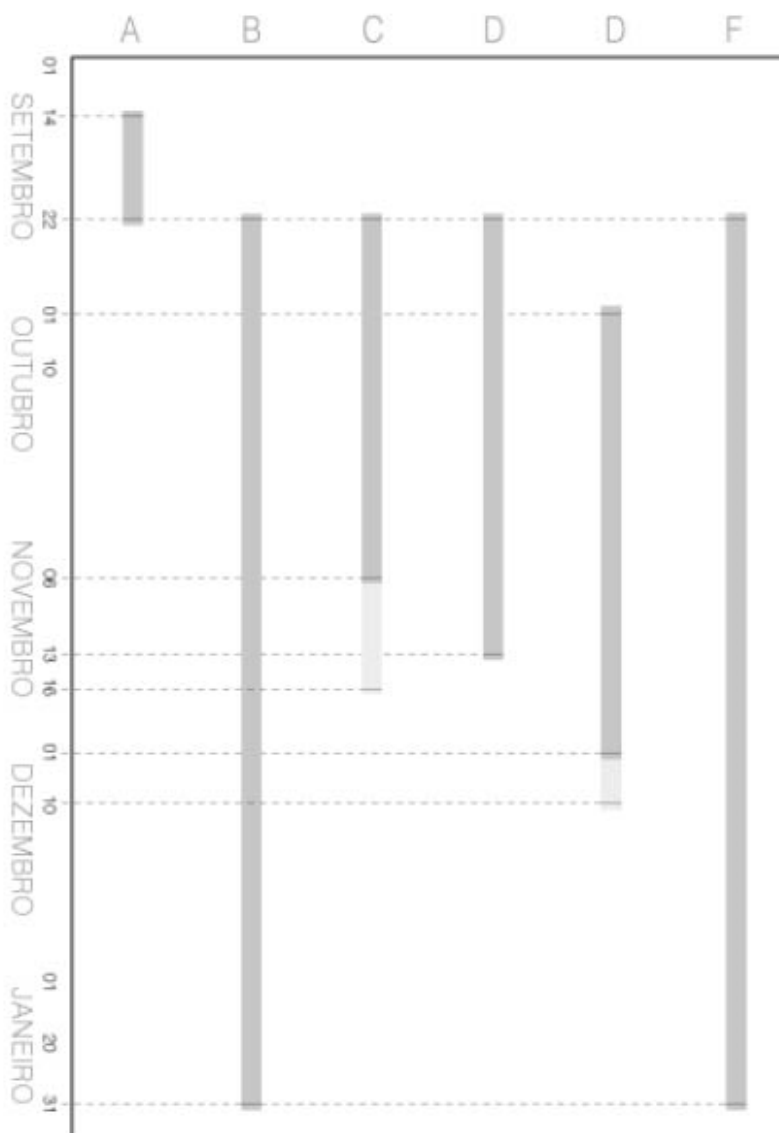
Para um desenvolvimento correto de todos os projetos a serem desenvolvidos ao longo do estágio, houve uma necessidade de desenvolver um plano de estágio e um cronograma de forma a que estes fossem concluídos dentro dos prazos estabelecidos.

Um plano que esquematizasse o tempo disposto para cada um dos projetos, pela complexidade exigida em cada um e de forma a conciliá-los do modo desejado, pois esse tempo teria de variar consoante o trabalho, como por exemplo, alguns dos trabalhos iriam-se sobrepor, devido a sua prioridade teria de disponibilizar mais tempo num, do que noutro.

Em baixo, encontra-se apresentado um cronograma (Tab.1), onde conseguimos ter uma noção de como funcionaram os trabalhos, organizados por meses, dias, e os projetos.

# CRONOGRAMA

LabCom.IFP



**LEGENDA:**

- A- Investigação e Elaboração do Plano de Estágio
- B- Elaboração de um Estacionário para o LabCom.IFP
- C- Criação de Estacionário e Site para a Conferência "Televisão e Novos Meios"
- D- Criação de Micro Sites para Eventos do LabCom.IFP
- E- Projecto Gráfico para o Congresso Internacional "Repensar as Humanidades"
- F-Apoio aos projectos do LabCom.IFP

Tabela 1 - Cronograma Plano de Estágio

## 2.2 Estrutura do Relatório

Em relação a estrutura do relatório de estágio, este, encontra-se dividido em quatro partes.

LabCom.IFP - Comunicação, Filosofia e Humanidades, é como esta intitulado o primeiro capítulo, este apresenta o sitio/estabelecimento onde foi realizado o estágio curricular. Em primeiro lugar, abordamos a história e atividade da unidade, o que esta representa, como foi criada, os seus trabalhos, os seus representantes e colaboradores. E por segundo, abordamos os seus objetivos, onde conseguimos preceber melhor o que esta unidade faz.

Relativamente ao segundo capítulo, intitulado o estágio, traduz visivelmente, a execução e o tempo dedicado a cada um dos projetos realizados. Está dividido em dois, o Plano de Estágio, onde vamos de encontro com a apresentação do cronograma, que nos ajuda a ter uma perceção de como decorreram os projetos ao longo do estágio e a estrutura do relatório onde temos uma pequena demonstração resumida do mesmo.

O terceiro capítulo, refere-se a todo o trabalho desenvolvido durante o período em que se realizou o estágio. Temos então uma abordagem sobre os trabalhos/projetos desenvolvidos ao longo do mesmo, onde vamos de encontro a todos os procedimentos realizados em cada um deles, como foram feitos e abordados em todos os momentos e vai-nos dar uma noção mais detalhada de tudo.

Por último, o quarto capítulo intitulado Projeto - Motion Graphic, refere-se ao trabalho que foi escolhido como principal para este relatório de estágio. Neste capítulo, iremos visualizar todo o trabalho reproduzido ao longo deste projeto.



## Parte 3. Projetos Desenvolvidos

Muitos outros projetos foram realizados durante o estágio, e a maior parte destes foram desenvolvidos com outros já em curso, onde prestei apoio. Todos os projetos tinham o seu timing mas por vezes intercalavam-se. Este projetos não estão detalhadamente destacados, pois não foram os escolhidos para este relatório não deixando assim de ser importantes, na parte em que cada um deles fez com que o meu crescimento e desenvolvimento a nível técnico e profissional fosse aperfeiçoado.

De salientar que nenhum destes projetos foi realizado de raiz pelas estagiárias, estando estes, já em curso e onde o tempo para efetuar pesquisas e esboços, era escasso. Por vezes, eram aprovados e depois ainda modificados pela Designer do LabCom.IFP - Comunicação, Filosofia e Humanidades, sem termos conhecimento.

Nesta parte do relatório vamos ter uma síntese dos trabalhos realizados ao longo do estágio. De uma forma resumida segue uma lista dos projetos e eventos que foram concebidos:

Conferência Televisão e Novos Meios:

- Flyer;
- Programa;
- Book of Abstracts;

Jornadas de Ética:

- Cartaz;

Ubicinema:

- Banner Prémios;
- Cronologia.

### 3.1 Flyer TV e Novos Meios

Este flyer foi concebido para o primeiro projeto onde fui integrada quando iniciei o estágio. Este, já estava em curso mas ainda com algumas alterações por fazer, uma delas foi a criação de um flyer, para que informasse as pessoas da conferência que iria decorrer e o que se iria abordar nela.

Foi pedido para se usar como base, o cartaz já previamente desenvolvido e aprovado por designers, coordenadores do LabCom.IFP - Comunicação, Filosofia e Humanidades e os organizadores do evento. A informação fornecida era, que eram necessário oito flyers com frases diferentes, para os dois temas que iriam ser abordados durante o evento, ou seja, uns para a Ficção Televisiva e outros para o Comentário Político. Com isto, foi feita uma pesquisa e uma leitura sobre o que consistia o evento.

Neste caso, foi necessário idealizar o flyer, pois já possuía toda a informação que necessitava, como por exemplo, a cor, logótipo, tipografia, tamanhos de letra. Basicamente tinha de juntar a informação toda e criar um flyer atrativo, não esquecendo que este, tinha de conter no verso, o programa do evento.

Foram concebidos dois flyers, um para Ficção Televisiva (Fig. 1) e outro para o Comentário Político (Fig. 2). Cada um deles, continha uma pergunta relacionada com o tema, uma frase apelativa que convidava o público a comparecer, bem como a data, hora e local do evento.

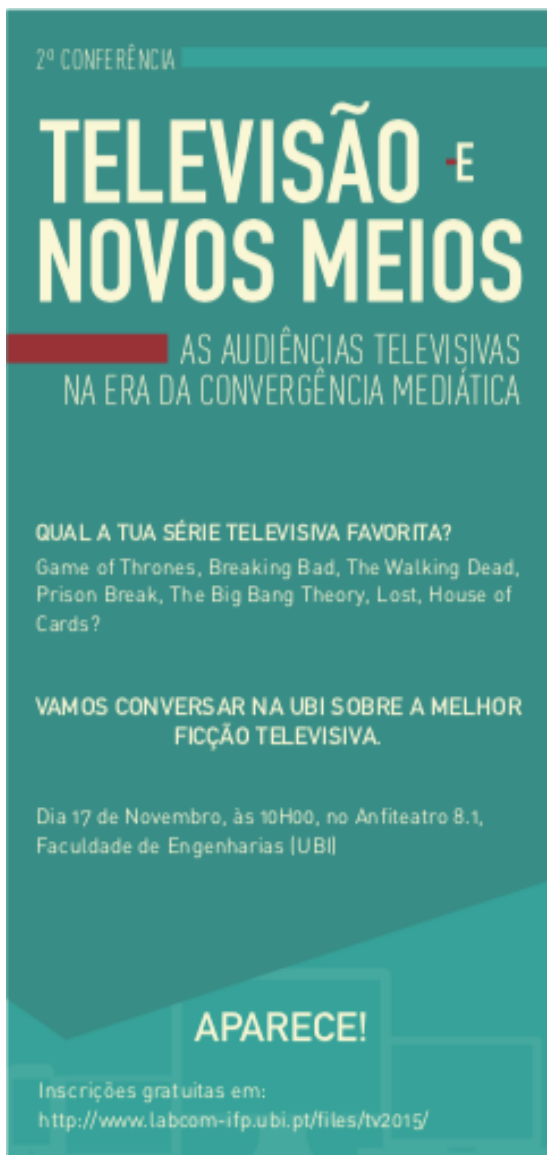


Figura 1 - Flyer Ficção Televisiva

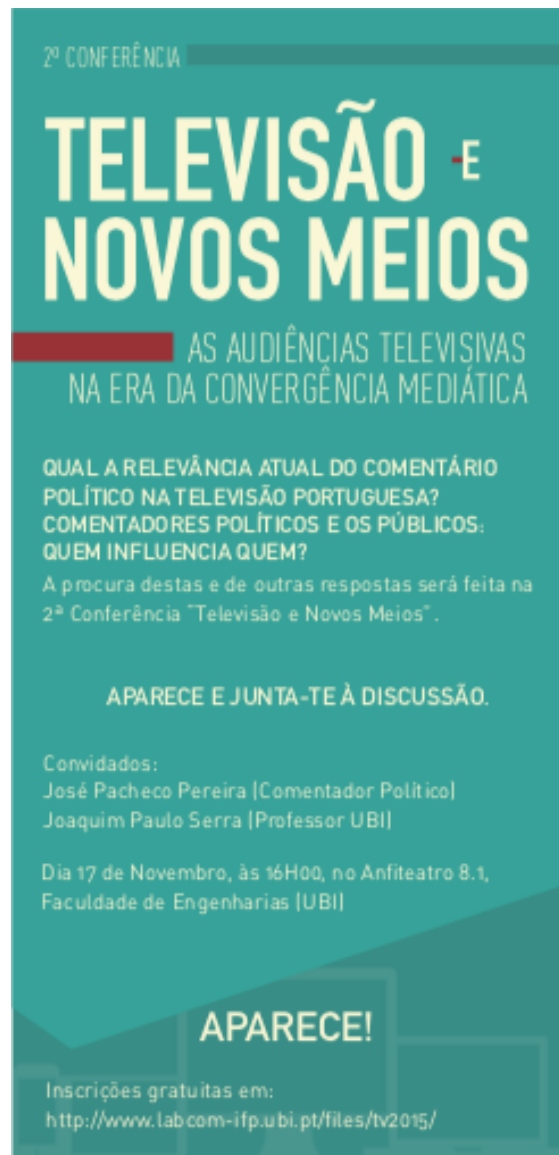


Figure 2 - Flyer Comentário Político

## 3.2 Programa TV e Novos Meios

Tal como o projeto anterior, este programa também foi desenvolvido para a conferência Televisão e Novos Meios.

A informação para a elaboração deste programa, foi fornecida pela organizadora do evento passando a ideia que este, tinha de ser simples, apelativo e de informação direta. Este, teria de seguir as mesmas linhas gráficas que o cartaz do evento.

Foram realizadas três versões do programa, uma em formato de cartaz (Fig. 3) para serem expostos e divulgados na Universidade, uma para adicionar ao Book of Abstracts (Fig. 4) do evento e outro para adicionar aos flyers (Fig. 5).

**2ª CONFERENCIA**

# TELEVISÃO E NOVOS MEIOS

## AS AUDIÊNCIAS TELEVISIVAS NA ERA DA CONVERGÊNCIA MEDIÁTICA

**16 DE NOVEMBRO**

ANFITEATRO 8.1  
FACULDADE ENGENHARIAS

**14:30**  
**ABERTURA**  
Reitor da universidade da Beira Interior  
Presidente da Faculdade de Artes e Letras  
Presidente do Departamento de Comunicação e Artes  
Coordenador Científico do LabCom.IFP

**15:00**  
**VER TELEVISÃO EM 2015**  
Alunos de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação

**16:00**  
**MEDIA LIFE AND MEDIA WORK**  
Mark Deuze (Amsterdam University) - Keynote Speaker  
Moderador: João Carlos Correia (UBI)

**17 DE NOVEMBRO**

ANFITEATRO 8.1  
FACULDADE ENGENHARIAS

**10:00**  
**A FICÇÃO TELEVISIVA: NOVAS FORMAS DE RECEÇÃO**  
Tito Cardoso e Cunha (UBI)  
Sergio Dias Branco (UCoimbra)  
Francisco Merino (UBI)

**11:30**  
**VER TELEVISÃO EM 2015**  
João Pedro da Costa (UPorto)  
Luís Fernandes (Canal 180 - Outra televisão)  
Vasco Mendes (Realizador)  
Luís Nogueira (UBI)  
Moderador: Fernando Cabral (UBI)

**14:30**  
**A MEMÓRIA DO ESPECTADOR E O FUTURO DA TELEVISÃO**  
Manuel Pinto (UMinho)  
Gonçalo Madail (RTP Memória)  
Sergio Figueiredo (TVI)  
Moderadora: Sónia Sá (LabCom.IFP)

**16:00**  
**O COMENTÁRIO POLÍTICO E A INFLUÊNCIA DA AUDIÊNCIA**  
Paulo Serra (UBI)  
José Pacheco Pereira (Comentador Político) - Keynote Speaker

FCT Fundação para a Ciência e a Tecnologia  
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E CIÊNCIA

UNIVERSIDADE DE BEIRA INTERIOR

COMPEL

LABCOM.IFP

UNIVERSIDADE DE BEIRA INTERIOR

Figura 3 - Programa Oficial

O programa para o Book of Abstracts (Fig. 4) foi projetado com o objetivo de informar aos participantes na eventualidade de estes, não o conterem no momento. Foi adicionado posteriormente, porque no acto da inscrição, não continha o programa do evento.

# PROGRAMA

## TELEVISÃO E NOVOS MEIOS

### 16 DE NOVEMBRO

- 14:30  
**Abertura**  
Reitor da Universidade da Beira Interior  
Presidente da Faculdade de Artes e Letras  
Presidente do Departamento de Comunicação e Artes  
Coordenador Científico do LabCom.IFP
- 15:00  
**Ver televisão em 2015**  
Alunos de Pós-graduação em Ciências da Comunicação da UBI
- 16:00  
**Media Life and Media Work**  
Mark Deuze (Amsterdam University)  
- Keynote Speaker  
  
Moderador: João Carlos Correia (UBI)

### 17 DE NOVEMBRO

- 10:00  
**A ficção televisiva: novas formas de receção**  
Tito Cardoso e Cunha (UBI)  
Sérgio Dias Branco (UCoimbra)  
Francisco Merino (UBI)  
  
Moderadora: Ana Catarina Pereira (UBI)
- 11:30  
**Migração e apropriação do videoclip**  
João Pedro da Costa (UPorto)  
Luís Fernandes (Canal 180 - Outra televisão)  
Vasco Mendes (Realizador)  
Luís Nogueira (UBI)  
  
Moderador: Fernando Cabral (UBI)
- 14:30  
**A memória do espectador e o futuro da televisão**  
Manuel Pinto (UMinho)  
Gonçalo Madaíl (RTP Memória)  
Sérgio Figueiredo (TVI)  
  
Moderadora: Sónia Sá (LabCom.IFP)
- 16:00  
**O comentário político e a influência das audiências**  
Paulo Serra (UBI)  
José Pacheco Pereira (Comentador Político) - Keynote Speaker  
  
Moderador: André Barata (UBI)

Figura 4 - Programa para o Book of Abstracts

Por fim, este programa (Fig. 5) foi realizado para colocar no verso dos flyers. De salientar, que em todos eles, aplicou-se sempre o mesmo tipo de letra, ainda que iriam ser impressos em vários tamanhos de folha:

Programa Cartaz (Fig. 3) - A3

Programa Book of Abstracts (Fig. 4) - A5

Programa Flyers (Fig. 5) - 21cm x 10cm



**PROGRAMA**

**16 DE NOVEMBRO**

■ **14:30 Abertura**  
Reitor da Universidade da Beira Interior  
Presidente da Faculdade de Artes e Letras  
Presidente do Departamento de Comunicação e Artes  
Coordenador Científico do LabCom.IFP

■ **15:00 Ver televisão em 2015**  
Alunos de Pós-graduação em Ciências da Comunicação  
UBI

■ **16:00 Media Life and Media Work**  
Mark Deuze [Amsterdam University] - Keynote Speaker  
Moderador: João Carlos Correia [UBI]

**17 DE NOVEMBRO**

■ **10:00 A ficção televisiva: novas formas de receção**  
Tito Cardoso e Cunha [UBI]  
Sérgio Dias Branco [UCoimbra]  
Francisco Merino [UBI]  
Moderadora: Ana Catarina Pereira [UBI]

■ **11:30 Migração e apropriação do videoclip**  
João Pedro da Costa [UPorto]  
Luís Fernandes [Canal 180 - Outra televisão]  
Vasco Mendes [Realizador]  
Luís Nogueira [UBI]  
Moderador: Fernando Cabral [UBI]

■ **14:30 A memória do espetador e o futuro da televisão**  
Manuel Pinto [UMinho]  
Gonçalo Madaíl [RTP Memória]  
Sérgio Figueiredo [TVI]  
Moderadora: Sónia Sá [LabCom.IFP]

■ **16:00 O comentário político e a influência da audiências**  
Paulo Serra [UBI]  
José Pacheco Pereira [Comentador Político]  
- Keynote Speaker  
Moderador: André Barata [UBI]

FCT  
EUROPEAN UNION  
ERDF  
ERDF  
ERDF  
ERDF  
ERDF

Figura 5 - Programa para os flyers

### 3.3 Book of Abstracts TV e Novos Meios

Trabalho realizado para a Conferência Televisão e Novos Meios, em que consistia na criação de um livro para os participantes, onde estes, fossem acompanhando a informação sobre o evento, os oradores e temas que iriam ser abordados.

Cada orador enviou posteriormente uma biografia, onde constava um pouco do percurso profissional, prémios obtidos, e a atual profissão, e elaborou um breve resumo da palestra que iria dar.

No livro, inicialmente podemos encontrar um breve texto introdutório para que os palestrantes se contextualizem sobre o tema da conferência, seguindo-se a biografia de todos os oradores presentes. Por fim, uma parte denominada de Comunicação, que aborda detalhadamente os temas que cada orador iria comunicar.

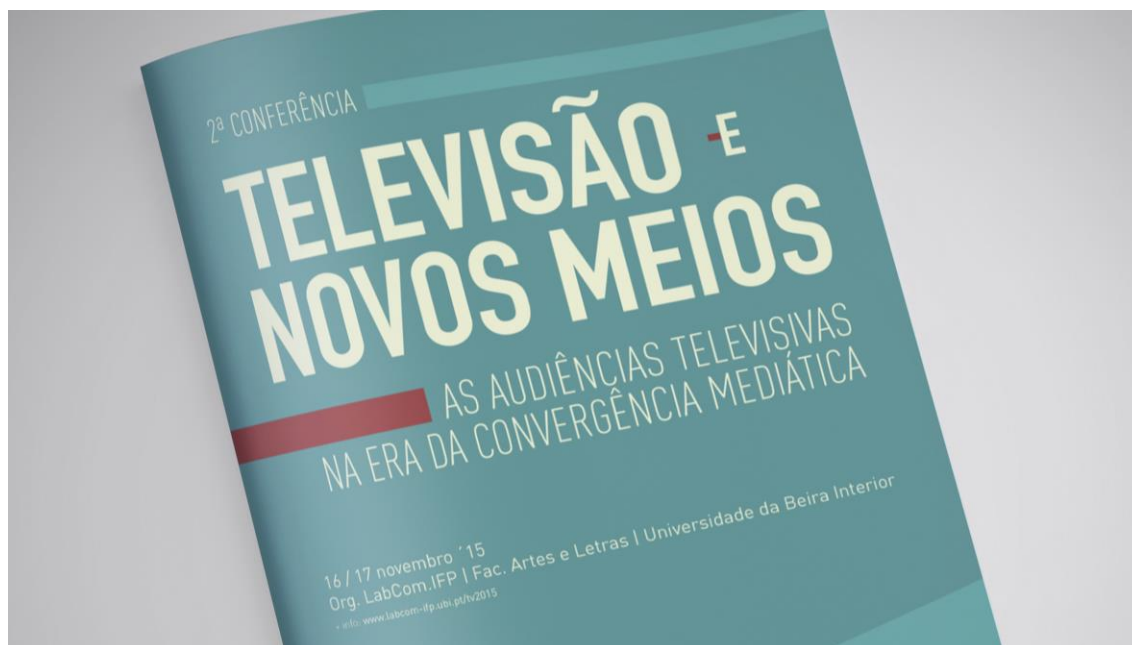


Figura 6 - Capa Book of Abstracts



Figura 7 - Book of Abstracts Impresso



Figura 8 - Book of Abstracts



Figura 9 - Book of Abstracts

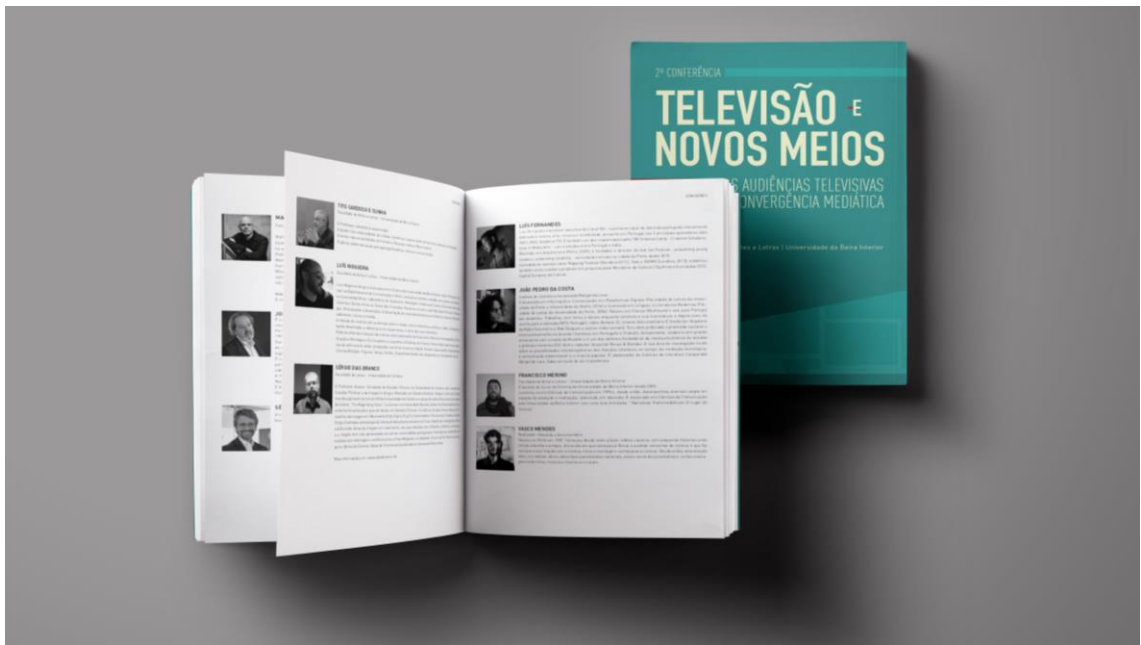


Figura 10 - Book of Abstracts Vista Geral

### 3.4 Cartaz Jornadas de Ética

Este trabalho foi realizado para as Jornadas de Ética organizado pelo grupo de Filosofia Prática, em que foi solicitado ajuda ao LabCom.IFP - Comunicação, Filosofia e Humanidades para a criação da imagem gráfica do evento.

Este evento dividiu-se numa comunicação de três partes. Na primeira são discutidas algumas concepções recentes da Epistemologia Moral e da sua possível liberdade relativamente a valores. Na segunda parte é investigado um caso concreto, explorando-se as possíveis motivações para uma acção de roubar. A terceira parte da comunicação incide sobre o chamado enactivismo, enquanto possibilidade de resposta para o problema encontrado.

Não foi possível a elaboração de uma pesquisa/esboços pois o tempo era extremamente reduzido e teria que ficar pronto no dia em que foi solicitado. Foram elaboradas várias propostas com a informação fornecida, sendo que pretendiam sobretudo que o cartaz tivesse um fundo com textura.

Como seria um evento onde iriam ser discutidas sobretudo ideias, surgiu a ideia de criar um balão de fala, englobando assim o título e tema da conferência.



Figura 11 - Primeiro Estudo do Logótipo

Foram feitos vários estudos, tanto de cor, como de composição, conforme as imagens (Fig. 11 e Fig. 12). Com isto, foram feitas duas propostas, uma com o balão de fala e outra sem (Fig.12 e Fig.13). Após a aprovação desta etapa, foi inserida a informação restante (fig.14), que continha os oradores convidados.

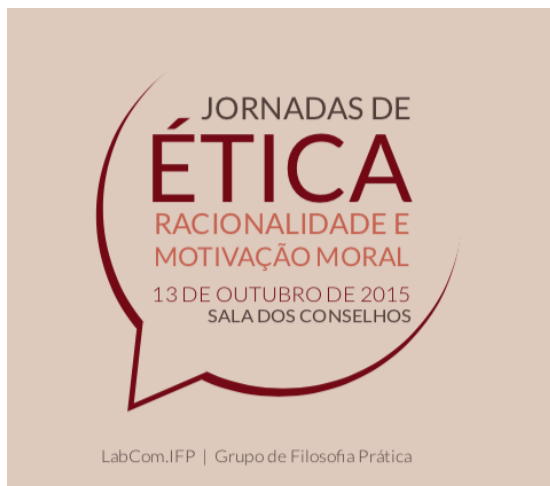


Figura 12- 1ª Proposta



Figura 13 - 2ª Proposta

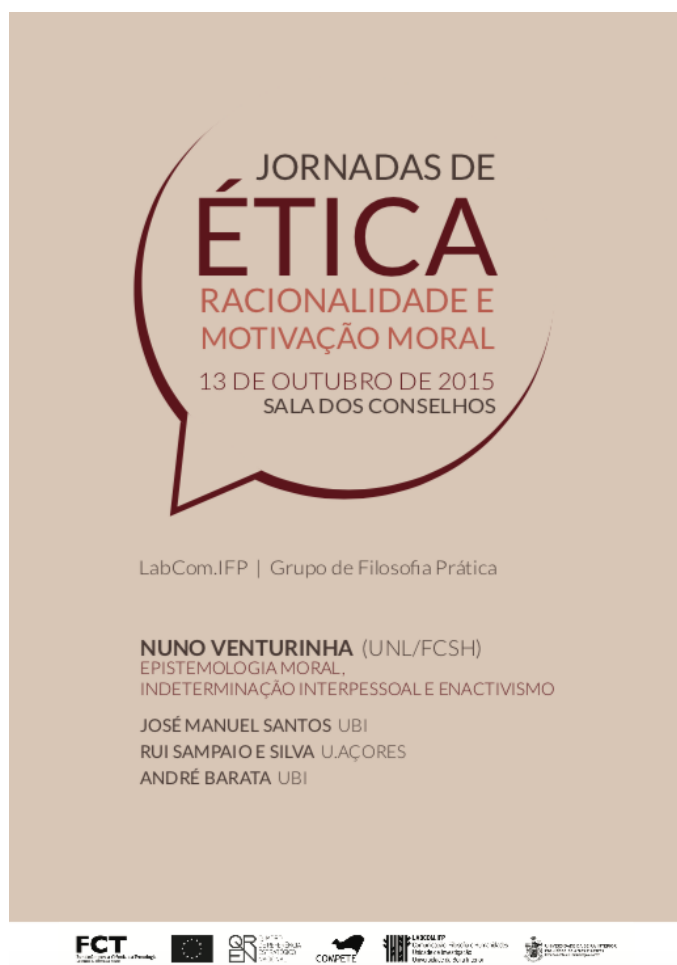


Figura 14 - 1º Cartaz Aprovado

Para a aprovação final, foi solicitado que o background do cartaz contivesse uma textura, para que não ficasse tão simples. Após uma pesquisa muito rápida de imagens com texturas adequadas, e alguns estudos, o responsável pelo evento optou por este cartaz (fig. 15).

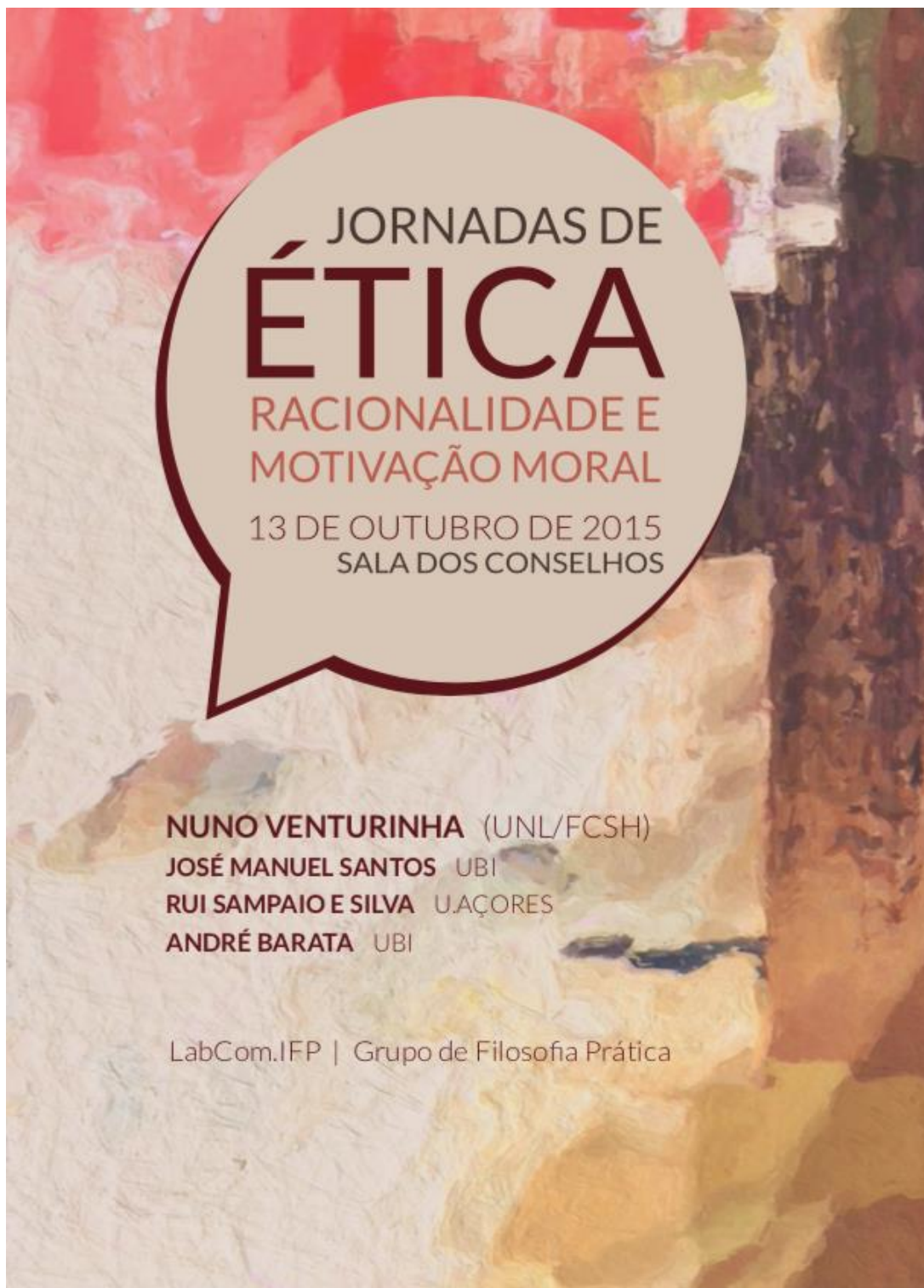


Figura 15 - Cartaz Jornadas de Ética

### 3.5 Best Of, Edições e Prémios UBICinema

Outro dos trabalhos que se desenvolveu, inseriu-se no UBICinema que consiste num espaço de divulgação de atividades cinematográficas realizado por alunos do curso de Cinema da UBI ao longo do ano, um trabalho que foi acompanhado pelo Professor Luís Nogueira, que era um dos responsáveis por este evento.

Inicialmente foi elaborada uma lista com todos os filmes realizados pelos alunos de Cinema, desde a criação deste espaço de divulgação. O Professor Luís Nogueira tinha tudo esquematizado, desde as medidas e os sitios onde iriam ser afixados estes trabalhos para serem impressos em escala.

Foram elaborados roll-up's e impressões em grandes formatos de forma a ocupar uns placares que se encontravam numa das paredes na Cinubiteca.

Na elaboração do roll-up, foram inseridas as capas de DVD dos melhores filmes escolhidos (fig. 16) compreendidos entre dois mil e sete a dois mil e dez, intitulado “Best Of UBICinema 2007-2010”, e o outro DVD, no período de dois mil e onze a dois mil e doze, intitulado “UBICinema - Best Of 2011-2012”.

Na elaboração do layout para impressão em grande formato, foram inseridos todos os cartazes de apresentação realizados para cada edição do UBICinema que existe desde dois mil e sete, ficando organizado por data. Por fim, foi organizado de forma cronológica, todos os vencedores de cada edição, com os prémios atribuídos (fig. 17), como por exemplo, prémio júri, prémio público, prémio melhor cartaz, prémio melhor trailer, prémio melhor montagem, prémio revelação, prémio realização, prémio argumento, etc.

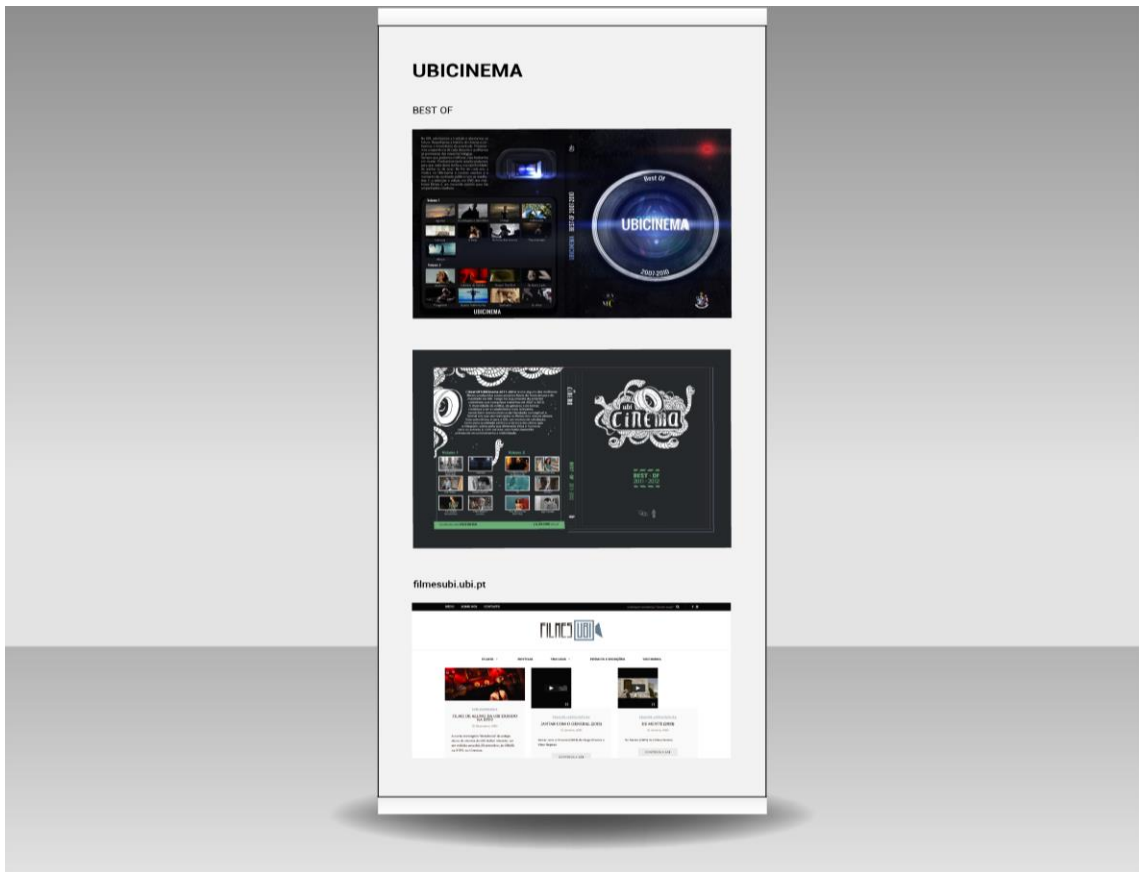


Figura 16 - Best Of UBICinema

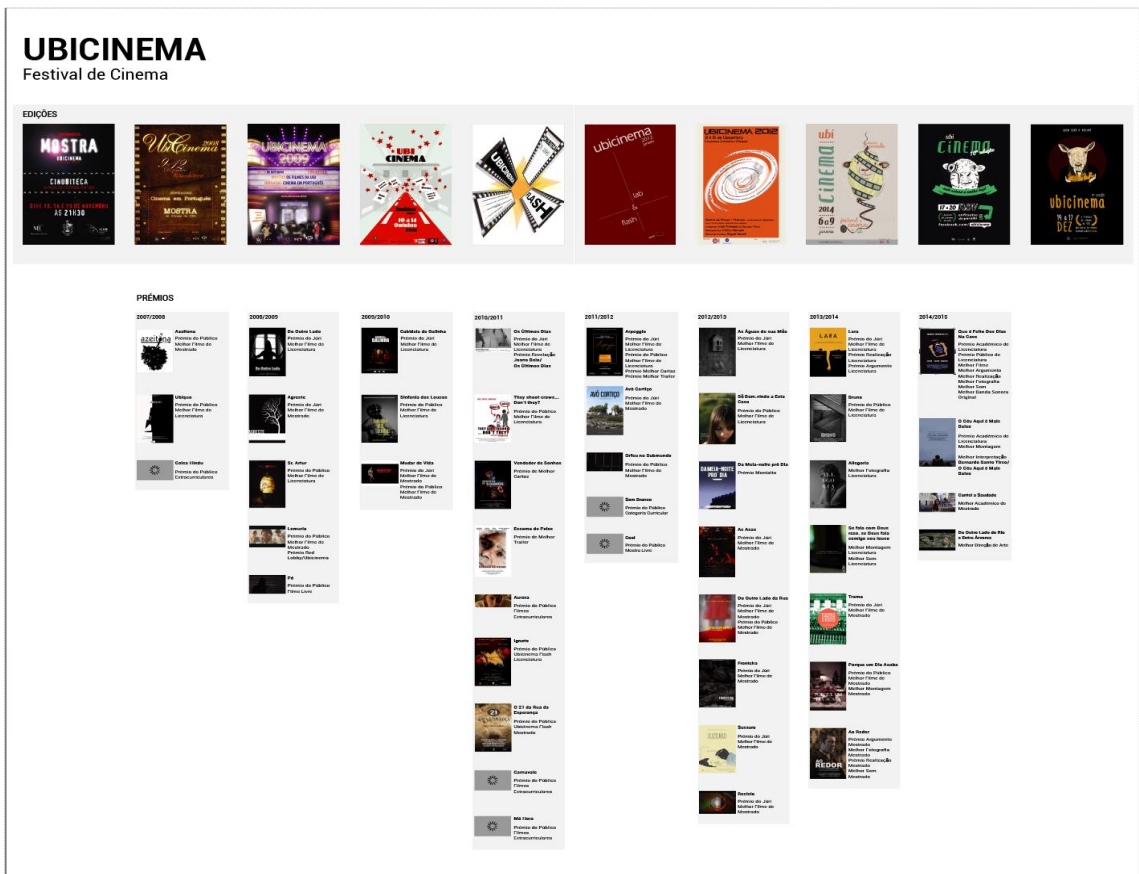


Figura 17 - Edições e Prémios UBICinema

### 3.6 Infografia UBICinema

Tal como o projeto anterior, este também foi elaborado para o UBICinema. Desta vez foi solicitado uma cronologia gráfica com todo os filmes realizados desde 2007 até então. Nesta cronologia, os filmes encontravam-se divididos por várias categorias, todas elas com cores diferentes para se conseguirem distinguir:

- Premiados, Portugal e Mundo;
- Mostras UBICinema, Portugal e Mundo;
- Exibições/Competições, Portugal e Mundo.



Figura 18 - Legenda do Mapa Realizado

Esta legenda (fig. 18), foi elaborada pela outra estagiária, que estava integrada juntamente com um mapa mundo criado, mapa esse que continha informações mais detalhadas, sobre filmes que tinham sido premiados, exibidos em competições quer em Portugal, quer pelo mundo, e/ou mostrados em eventos culturais de algumas Câmaras Municipais, Teatros e Museus. Posto isto, foram selecionados os melhores filmes, em várias categorias (fig. 18), criando assim uma infografia (fig. 21), para ser de fácil interpretação.

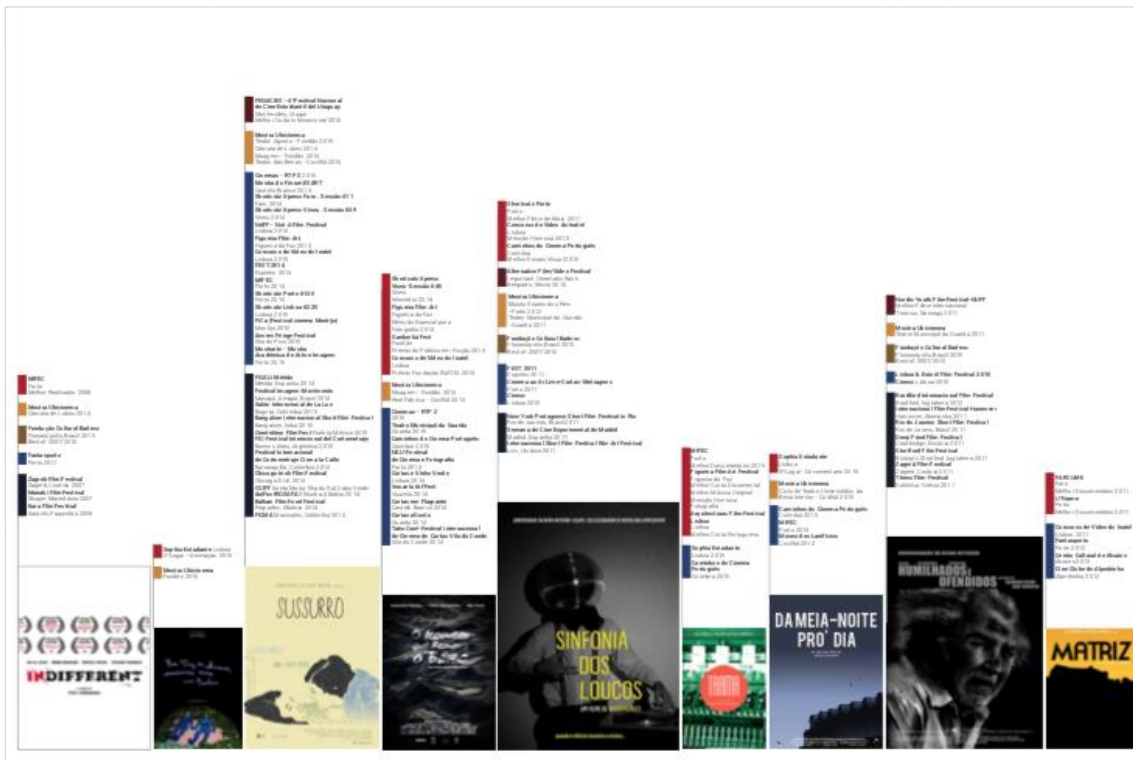


Figura 19 - Infografia 1ª Parte



Figura 20 - Infografia 2ª Parte

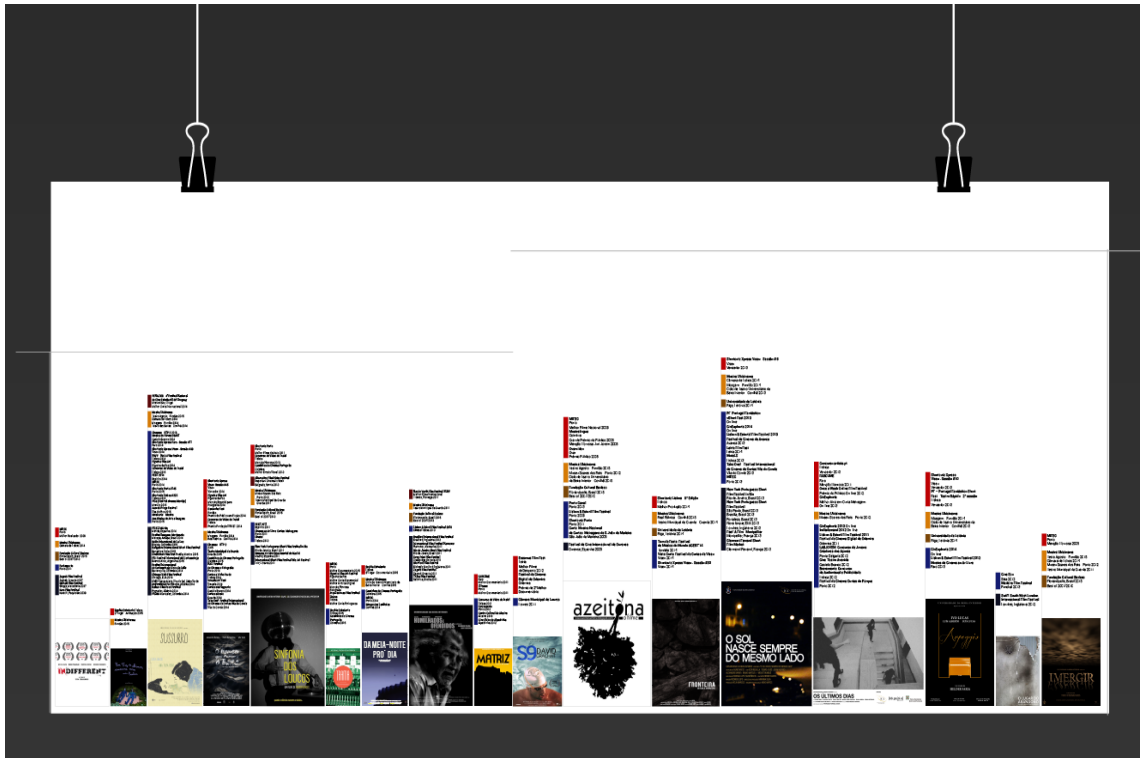


Figura 21 - Mockup com Vista Geral da Infografia

# Parte 4. Projeto - Motion Graphic

## 4.1 Apresentação

Este foi o projecto que escolhi como principal para este relatório, por ser a minha área de referência.

Este Motion Graphic está inserido no primeiro projeto proposto pelos colaboradores do LabCom.IFP - Comunicação, Filosofia e Humanidades, e foi elaborado para a Conferência “Televisão e Novos Meios”, onde quem dirigia o projecto era, Sónia Sá, aluna de Doutoramento e responsável pelo evento. Numa primeira reunião foi discutida uma ideia para a criação de um vídeo de introdução ao evento, que fosse sobretudo uma animação simples mas com impacto, pois o tempo de realização era reduzido.

## 4.2 Projeto

### 4.2.1 Pesquisa - O que é o Motion Graphic?

Primeiramente foi feita uma investigação sobre o que é o Motion Graphic e como poderia aplicá-lo neste projeto.

“Motion Graphics é dar vida ao design gráfico por meio da animação, ou seja, quando elementos como círculos, linhas, retângulos, textos, mapas, setas e ícones movem-se no tempo e no espaço da tela para contar uma história.” (Rock Contest, 2017)

Começamos pela análise etimológica da palavra. Na sua origem, a palavra “motion” que em português significa “movimento” vem do latim *movimetu*, que significa “acto ou efeito de mover ou de mover-se”. Segundo o Dicionário Priberam (2018), a definição de movimento apresenta-se como “deslocação; mudança de lugar ou de posição; evolução; agitação; animação”.

De seguida, será igualmente pertinente analisar a origem da palavra “graphics” que em português significa “gráfico” vem do latim *graphicus*, “desenhado por mão de mestre, perfeito, completo”, do grego *grafikós*, “capaz de desenhar ou de pintar). No Dicionário Priberam (2018), “gráfico” significa “Diz-se de tudo o que se refere à arte de representar os objectos por linhas ou figuras; Relativo à arte de reproduzir pela tipografia, gravura, estereotipia”.

Esta vertente audiovisual é uma das maiores tendências da atualidade em todo o mundo, por ser atrativo e eficaz, e conseguimos ver aplicado em vários sítios tais como, publicidades em televisão, youtube, cinema, séries, infografias animadas, comunicação de marcas e conceitos, é também utilizado como forma de expressão artística.

Para percebermos um pouco melhor sobre esta vertente, à que conhecer primeiramente a sua história.

No final do século XIX, o francês Georges Méliès, considerado o pai dos efeitos especiais, já usava algumas técnicas de stop motion, com cortes de câmara criativos que futuramente influenciaram o surgimento do motion graphics. Depois de Méliès, diversos artistas e profissionais procuraram, com todo esforço, criar gráficos em movimento.

Para além de Méliès, o animador inglês Norman McLaren e o designer gráfico nova-iorquino Saul Bass, conhecido pelos seus clássicos como “*O Pecado Mora ao Lado*”, são considerados algumas das principais referências dos primórdios do Motion Graphics.

No início do séculos XIX, foram feitas apresentações que poderiam ser classificadas como gráficos em movimento. A história dos gráficos em movimento está relacionada à história da computação gráfica, e com o passar dos anos, o design em movimento evoluiu juntamente com a mesma. O termo gráfico em movimento originou-se da edição de vídeo digital na computação, talvez para acompanhar a tecnologia mais recente. Ao contrário da animação convencional, que é feita quadro a quadro em 2D com diversos desenhos,

como os da Disney, o motion graphics usa diagramas, gráficos, formas, textos e cores, marcados por pontos chaves em intervalos específicos, chamados keyframes. Um dos primeiro softwares usados em 2000 era o Flash MX, atualmente um dos softwares mais utilizados em animações e motion graphics são o Cinema 4D e o After Effects.

Se no início dos anos 2000, o motion na internet era usado apenas em banners animados, hoje está presente em praticamente toda a internet. Hoje em dia, a maioria das pessoas está mais presente na internet através do seus Smartphones e as empresas procuram soluções cada vez mais acessíveis e eficazes através de vídeos atrativos, e para além disso, as famosas redes sociais como, o youtube, vimeo, instagram e facebook, proporcionam aos utilizadores uma experiência diária diferente com conteúdos criativos.

Falemos agora sobre os profissionais da área. O profissional que desenvolve este tipo de trabalho chama-se Motion Designer, este, pode trabalhar como freelancer de forma independente, ou mesmo em estúdios ou empresas de animação. Um Motion Designer possui conhecimentos na área do design gráfico, produção multimédia e cinema. Este, pensa não só nas composições mas também como tudo se movimentará no ecrã, de forma inteligente e estratégica, pois não só tem de transmitir a informação como chamar a atenção do espectador.

O Motion graphics é produzido principalmente por empresas de publicidade, estúdios, escritórios de design e não esquecendo, os freelancers. Este é um mercado grande, pois podem ser criados conteúdos simples com apenas letras a vídeos com qualidade que contam por exemplo, a história de uma empresa ou marca e/ou apresenta a sua ideia ou produto.

Motion é diferente de animação. Resumidamente, a animação tem personagens e apresenta um história linear, ao contrário do Motion graphics, que usa formas, elementos visuais e grafismos como uma forma de comunicação, seja para informar ou contar uma história, tendo sentido ou não.

Pela dificuldade de acesso a um computador que havia em tempos, os motion graphics quando encomendados eram caros e demorados, fazendo com que estes, fossem apenas utilizados em filmes com grandes orçamentos e em televisão. Os computadores começaram a ser utilizados no final dos anos 60, quando os supercomputadores eram capazes de renderizar gráficos de alta qualidade.

O termo "motion graphics" foi popularizado pelo livro de Trish e Chris Meyer sobre o uso do Adobe After Effects, intitulado "*Creating Motion Graphics*". Este foi o início de aplicações que se especializaram na produção de vídeo, onde reuniram conjuntos de ferramentas de efeitos especiais, composição e correção de cor, e principalmente a edição de 3D no processo de produção.

Os motion graphics continuam a evoluir como uma forma de arte com a incorporação de vídeos e elementos 3D sobrepostos. CINEMA 4D da Maxon Computer GmbH, Adobe After Effects, plugins como o MoGraph, e ainda na parte do 3D, como o Maya e o 3D Studio Max da Autodesk apesar de sua complexidade, são amplamente utilizados para a animação e criação de motion graphics.

Muitos motion designers, consolidam vários conhecimentos em variados programas 3D e não só, isto para terem mais conhecimento das potencialidades de cada um, apesar de cada vez mais se basearem em apenas um software.

## 4.2.2 Pesquisa Visual

Antes do desenvolvimento do projeto existiu, evidentemente, uma pesquisa visual efetuada através de algumas questões bastante pertinentes que se colocaram, tais como:

- O que vamos pesquisar?
- Qual é a origem desta pesquisa?
- De que forma é que a devemos direcionar ou quais são os caminhos que devemos seguir?

Primeiramente aquilo que foi pesquisado está relacionado com o Motion Graphic e com a sua linguagem, e a origem desta pesquisa deve-se a um desejo pessoal ou a uma necessidade particular em explorar o próprio tema.

Para a realização desta pesquisa visual foram utilizadas ferramentas físicas distintas tais como textos, artigos, websites e outros documentos online. Para que fosse possível entrar no caminho certo e para que os resultados fossem de encontro ao pretendido no âmbito do relatório, foi elaborada uma metodologia de forma a definir a matéria em estudo. Desta forma, sabemos antecipadamente aquilo que vamos pesquisar. Passemos a apresentar a metodologia criada:

- Artista e/ou Estúdios relacionados com a área do Design e, especialmente, da Animação, do Motion Graphics;
- Animações minimalistas, com impacto e pouca duração;
- Animações capazes de criar impacto visual.

Todos os exemplos desta pesquisa foram escolhidos com base na metodologia acima mencionada, e que de alguma forma influenciaram e inspiraram na realização deste motion graphics.

Por conseguinte, é de referir que a escolha de cada artista e/ou cada estúdio selecionado deve-se também, de certa parte, a uma preferência pessoal e não

só, outra até mesmo devido a esta pesquisa, surgiu interesse. De seguida, passemos a conhecer as referências que implusionaram a realização deste trabalho. Começemos por falar sobre alguns estúdios de produção:

## Blur

A blur studio é uma empresa de produção sediada em Culver City, Califórnia. Criada em 1995, é uma fundação sólida de grande capacidade artística e técnica. Produzir ação, animação, efeitos visuais e design para qualquer plataforma de mídia, é o coração e a alma deste estúdio. Comprometido com os seus clientes, as suas pessoas e fazendo grandes histórias, continuam a evoluir como recurso go-to para estúdios, game developers e ainda para agências de publicidade que exigem um excelente conteúdo visual.

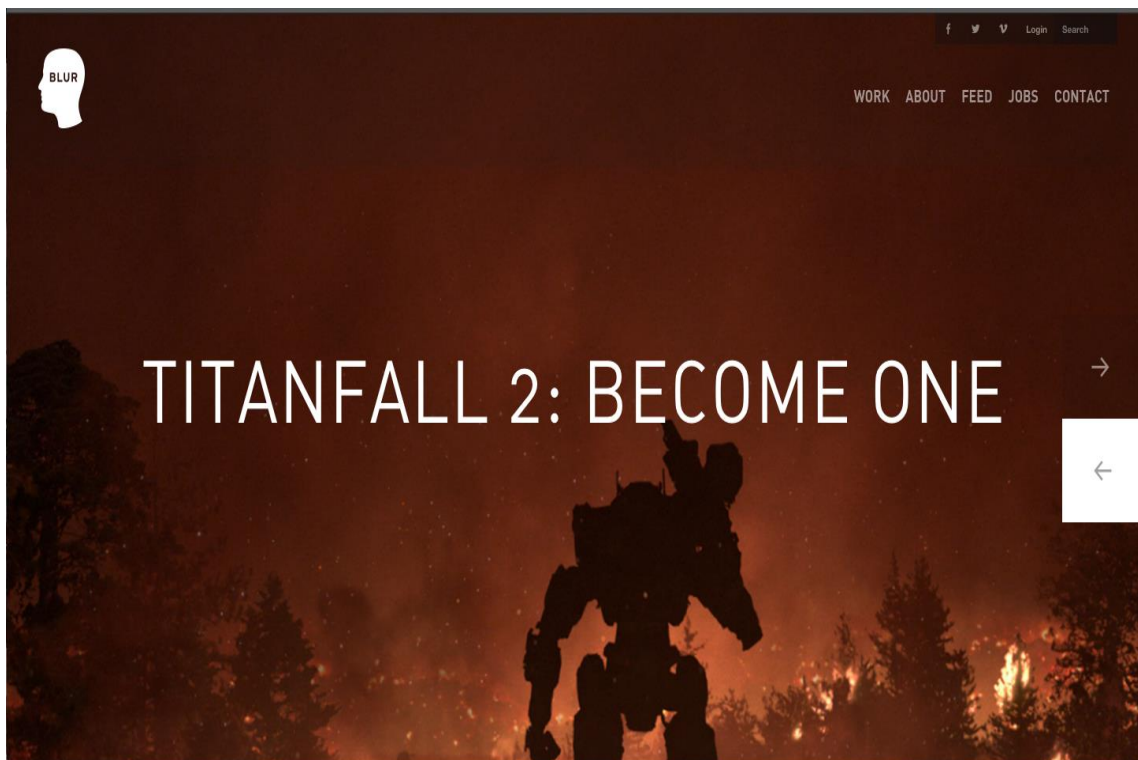


Figura 22 - Home Page Blur

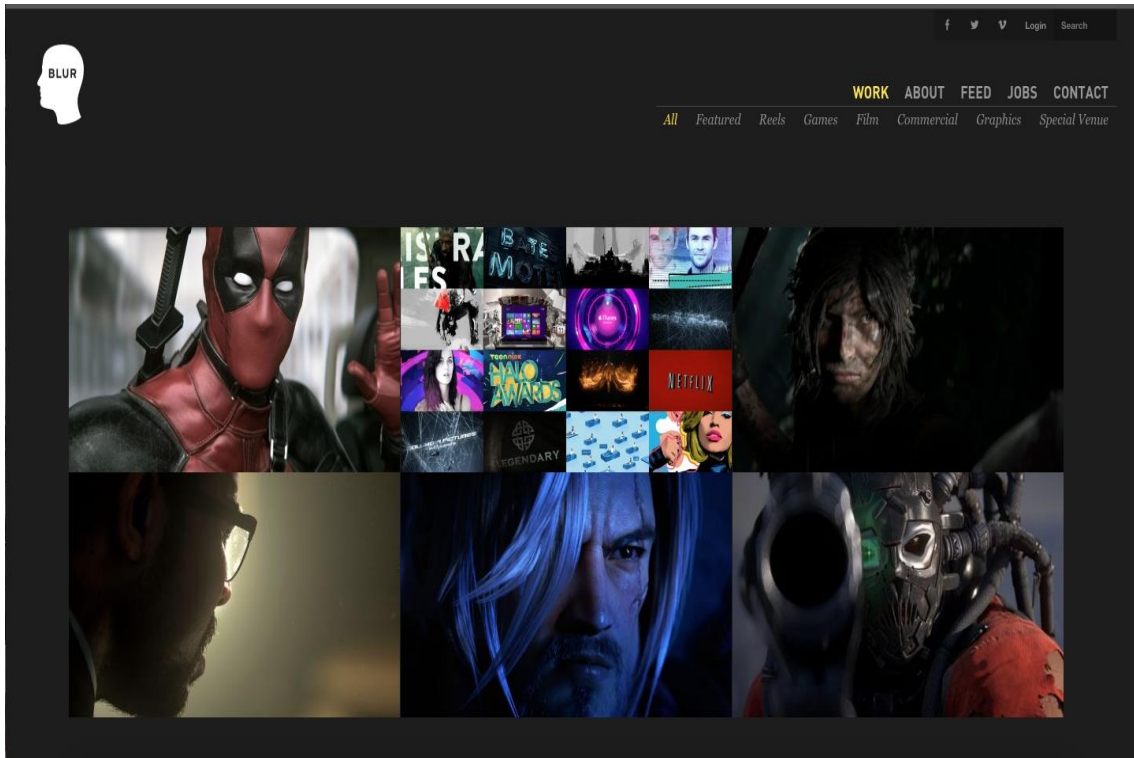


Figura 23 - Trabalhos da Blur

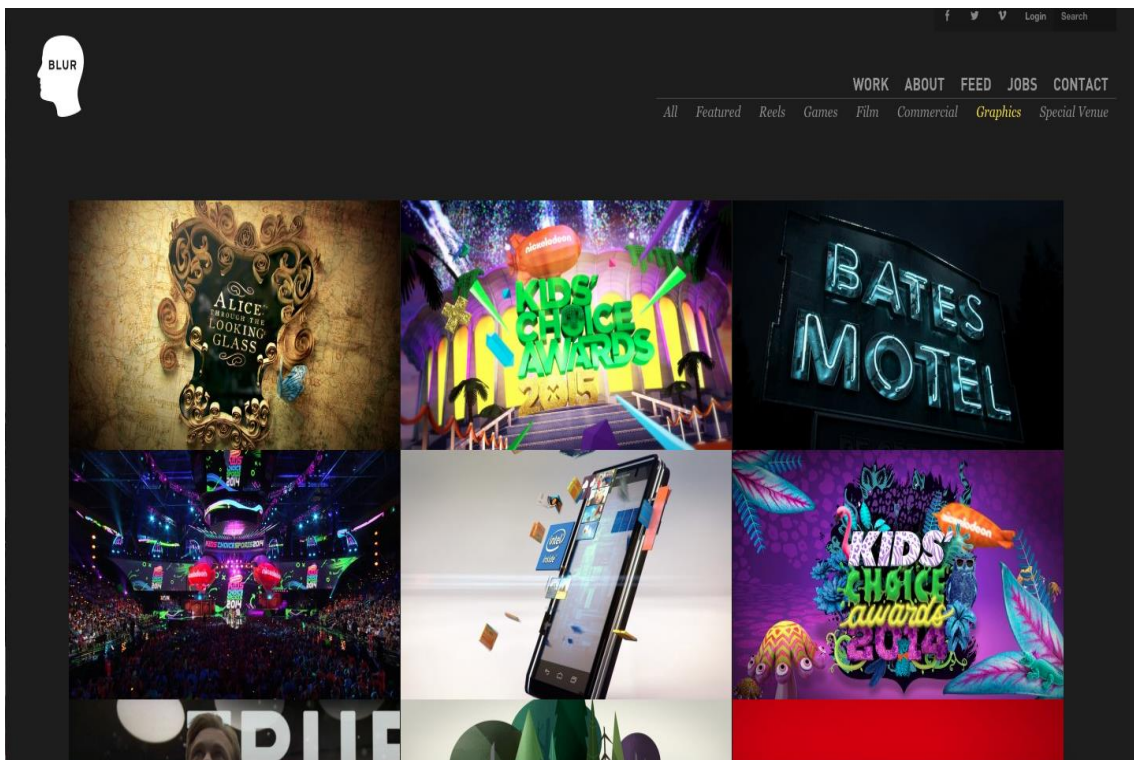


Figura 24 - Trabalhos de Graphics da Blur

## Luma Pictures

A Luma é um estúdio criativo de classe mundial com escritórios em Los Angeles e Melbourne. É lá que criam arte, tecnologia e cultura. Nascida em 2002 com interesses divergentes são uma indústria de efeitos visuais, sempre com um objetivo constante de criar um trabalho de destaque com uma grande equipa de trabalho.

A Luma Pictures oferece os melhores serviços em todos os tipos imagináveis de efeitos visuais para recursos, comerciais e novos mídia. As equipas compartilham um portfólio patenteado de ferramentas e técnicas líderes deste setor que alimentam um trabalho inovador e artisticamente excepcional.



Figura 25 - Home Page Luma

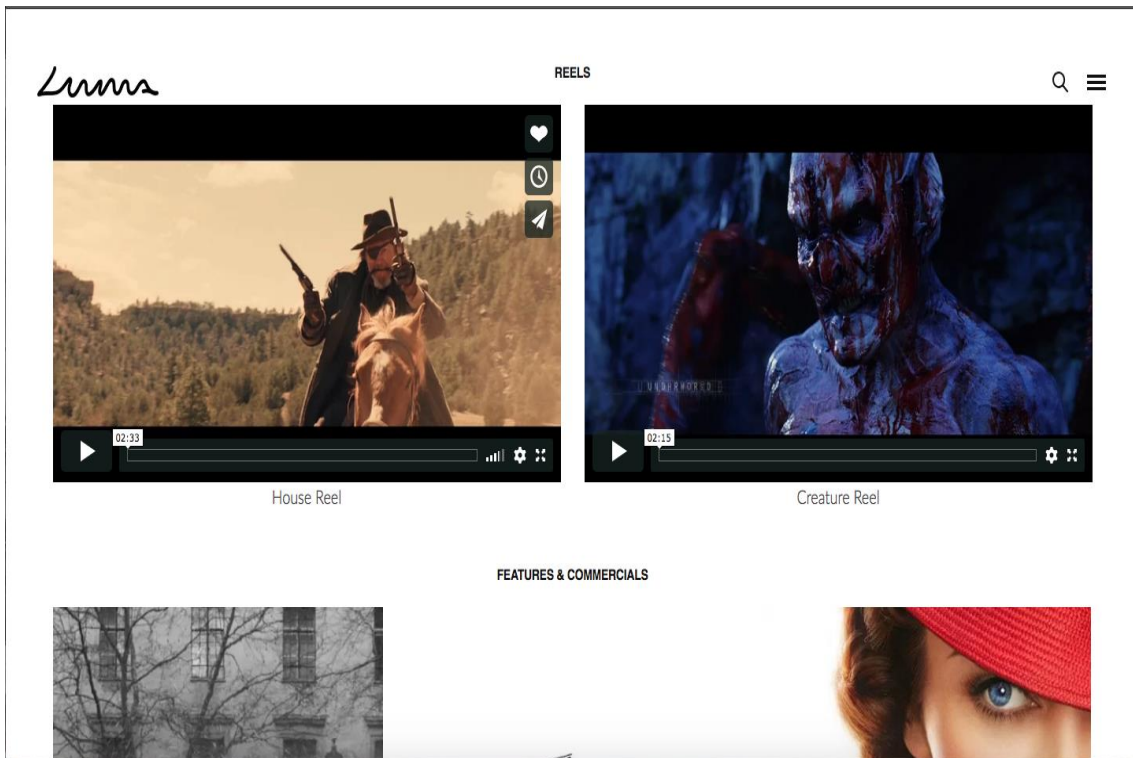


Figura 26 - Trabalhos da Luma

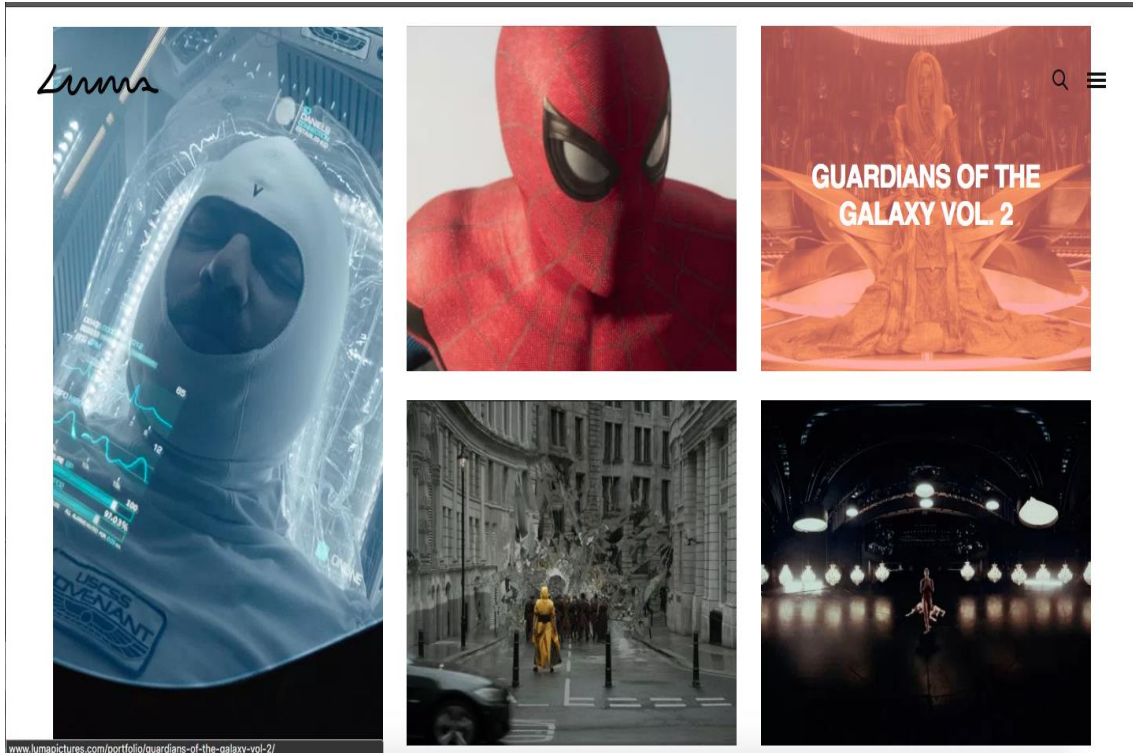


Figura 27 - Trabalhos da Luma

## Rising Sun Pictures

A Rising Sun Pictures cria efeitos visuais inspiradores para clientes de filmes, televisão e outras plataformas em todo o mundo. A empresa foi fundada em maio de 1995 por Tony Clark, Gail Fuller e Wayne Lewis, onde o seu nome foi atribuído após o Rising Sun Inn em Adelaide, Austrália do Sul. Agora com mais de 100 filmes, a Rising Sun conseguiu um trabalho tecnologicamente desafiador, e construiu uma equipa de artistas que estão entre os melhores do mundo. Têm a capacidade e uma vasta equipa de talentos para atender às necessidades dos seus clientes. Duas décadas depois, têm o orgulho de ser uma das empresas de efeitos visuais de propriedade independente mais bem sucedida do mundo.

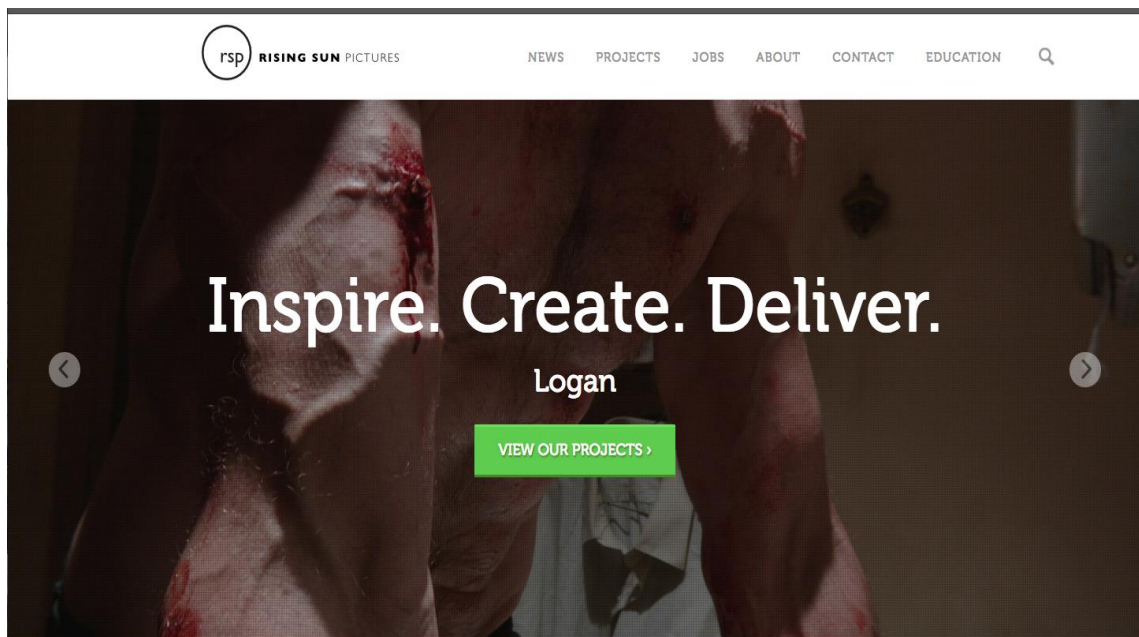


Figura 28 - Home Page Rising Sun Pictures

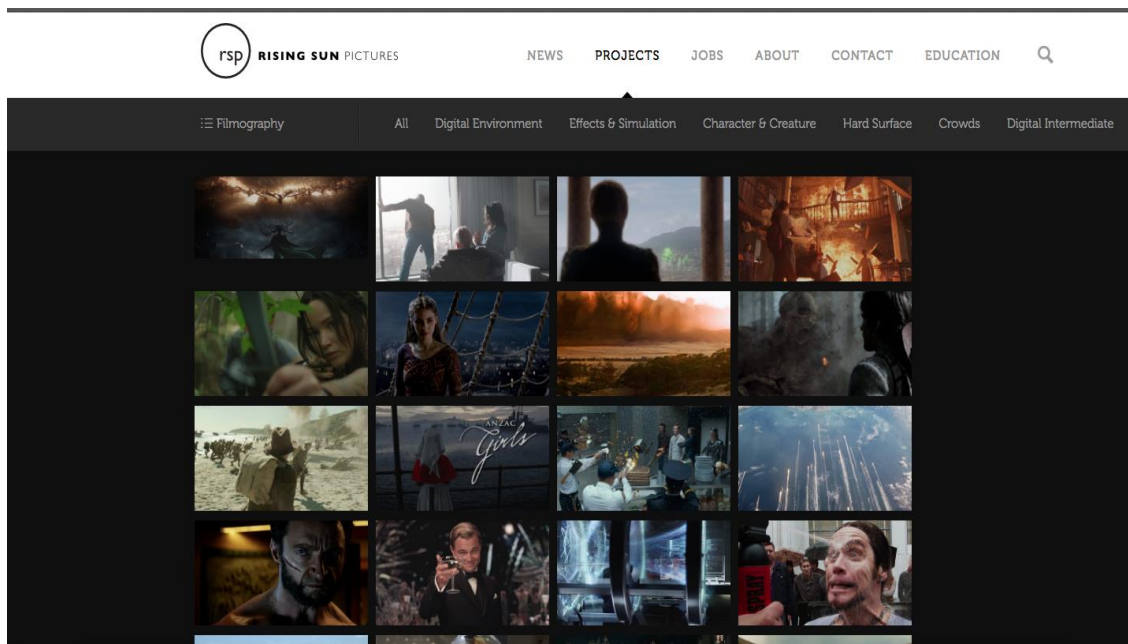


Figura 29 - Trabalhos da Rising Sun Pictures

## Eric Jordan

Eric Jordan é um premiado artista digital independente que trabalha em várias mídias, com mais de 18 anos de experiência em direção criativa, design gráfico, motion graphics, interatividade, design de interface do usuário, design de experiência do usuário, design 3D / animação, marca / identidade, e design de som. Reconhecido pela .Net Magazine como um dos vinte melhores designers internacionais do mundo, Eric supervisionou a direção criativa e a execução de mais de setecentos projetos para algumas das principais marcas do mundo. O seu trabalho abrange quase todas as áreas de design e motion graphics, incluindo sites, smartphones, realidade virtual, outdoors, veículos, televisão e cinema.

Ganhou vários prêmios na indústria, incluindo o "Site de Mídia Mais Influente em Flash da FWA", e tem sido apresentado em vários livros e revistas relacionados com o design em todo o mundo. Anteriormente, o presidente e fundador do 2Advanced Studios, um estúdio de design interativo com sede na Califórnia que foi introduzido no "Hall of Fame" por produzir inúmeros projetos interativos premiados durante o início da era interativa.

Nos dias de hoje é consultor criativo internacional e colabora com muitas outras marcas, agências e criativos em todo o mundo.

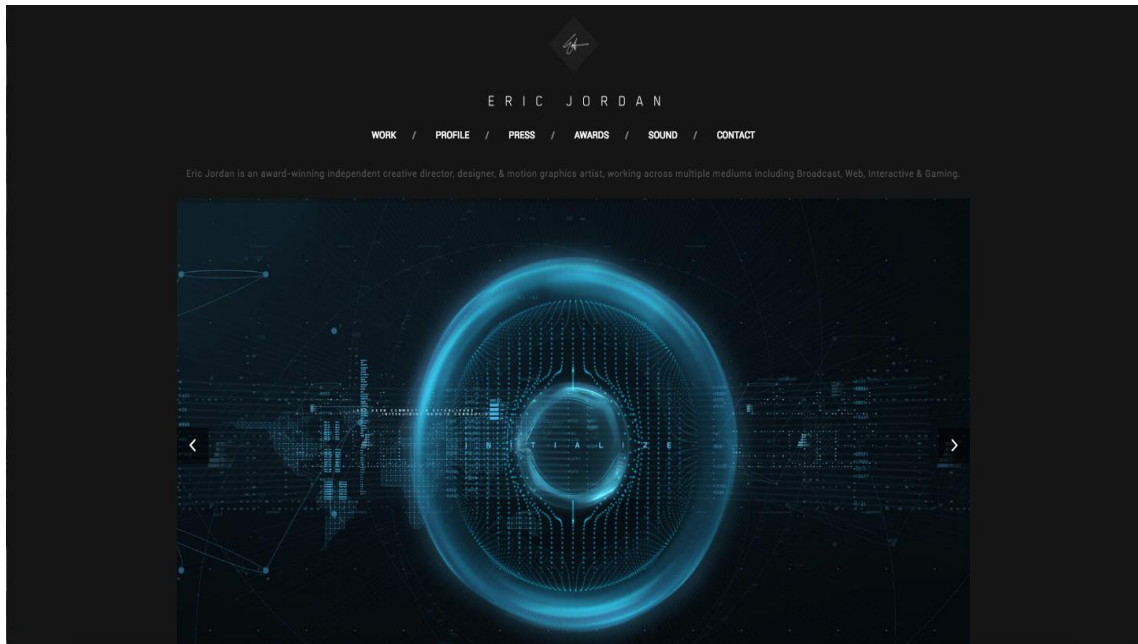


Figura 30 - Web Site Eric Jordan

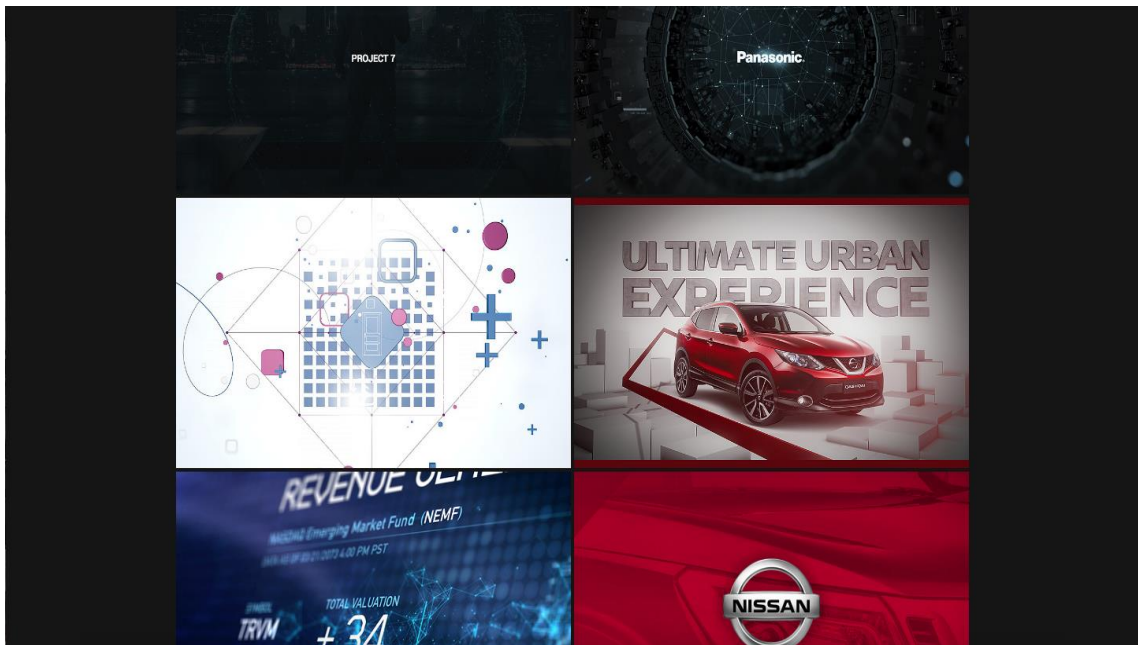


Figura 31 - Trabalhos do Eric Jordan

### 4.2.3. Conceito e Tema

O conceito para o Motion Graphics realizado para a conferência “Televisão e Novos Meios”, era muito simples. O desenvolvimento de um genérico que tivesse impacto, minimalista e de curta duração, algo que se enquadrava-se com o conceito da conferência.

E já que falamos de minimalismo, este é o princípio de reduzir ao mínimo a quantidade de elementos ou recursos; é algo ou alguém adepto daquilo que é simples e elementar.

O Design Minimalista, é uma tendência do design que começou no século 20 e continua até os dias de hoje. É um projeto onde é utilizado apenas elementos essenciais. O Arquiteto Ludwig Mies Van Der Rohe definiu o estilo como “menos é mais” e o designer Buckminster Fuller como “fazer mais com menos”.

De seguida e antes de mais, é preciso referir que este trabalho foi realizado e proposto por mim, mas em conversa com a organizadora da conferência, esta disse que tinha pensado no mesmo mas julgou que nenhuma das estagiárias o conseguiria fazer. Depois disso entramos em concordância de ideias, e começamos a realizar o projeto num curto espaço de tempo.

A Conferência “TV e Novos Meios” é um evento que vem pôr em discussão a era da convergência mediática e o modo como este veio ampliar a oferta de conteúdos televisivos num esforço constante para manter a massa de audiências que afirmou a televisão como o medium de massas por excelência. A era é de convergência entre os conteúdos on e off-line e de conteúdos produzidos por profissionais e pelas múltiplas audiências. O contexto de partilha recoloca os vários géneros televisivos que se veem obrigados a absorver a atividade das audiências.

E é neste sentido que nesta conferência foi discutido o contexto televisivo em diferentes perspectivas:

- O que é ver televisão na atualidade;
- As novas formas de recepção da ficção televisiva;
- A migração do videoclip e a sua apropriação por parte das audiências;
- A memória do espectador e o futuro da televisão;
- O comentário político e a influência dos públicos.

Esta discussão teve a participação de algumas áreas académicas como a Comunicação, a Literatura Comparada, o Cinema e do Design Multimédia e também de profissionais de diferentes áreas da produção de conteúdos televisivos.

Visto que já existia o cartaz do evento (fig. 32), a ideia para o Motion graphics partiu daí, compondo o lettering de diversos tamanhos com alguns elementos visuais como rectângulos.

Por saber que tinha de ter impacto e uma duração reduzida o conceito do Motion Graphics gerou-se à volta destes dois. Animar as palavras de forma simples, onde estas vão aparecendo no ecrã ao ritmo da música, música esta que foi produzida de propósito para este trabalho.

O surgimento das palavras na animação foi feito através da escala das mesmas, do mais pequeno para o maior, pois estas representavam a importância de cada palavra, posto isto, era preciso evidenciar as informações mais importantes. Surgindo em primeiro lugar o tema da conferência, depois o dia e local, o nome do evento e por fim toda a informação importante.

2ª CONFERÊNCIA

# TELEVISÃO <sup>E</sup> NOVOS MEIOS

AS AUDIÊNCIAS TELEVISIVAS  
NA ERA DA CONVERGÊNCIA MEDIÁTICA

16 / 17 NOVEMBRO 2015

LABCOM.IFP  
FACULDADE DE ARTES E LETRAS  
UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR

 LABCOM.IFP  
Laboratório de Investigação em  
Mídia e Comunicação  
Universidade da Beira Interior

 FCT  
Fundação de Amparo à Ciência e Tecnologia  
de Portugal 2013

WWW.LABCOM-IFPUBI.PT TV\_NOVOSMEDIA@LABCOM-IFPUBI.PT TELF 275 319 700 COVILHÃ, PORTUGAL

Figura 32 - Cartaz Televisão e Novos Meios

## 4.3 Processo Criativo

Nesta parte, falamos sobre a realização ou a produção do projeto que implica, necessariamente, falarmos sobre todo o processo de trabalho utilizado durante o seu desenvolvimento. Um processo de trabalho, por sua vez, corresponde a um processo de criação, a uma sequência de procedimentos que se desenvolvem. Por outras palavras, processo de trabalho significa, a forma como se faz alguma coisa para se atingir um determinado objetivo.

É de referir que a realização deste trabalho foi solicitada quase em cima da data do evento e houve alguns passos que foram ultrapassados, pois o tempo reduzido não proporcionou as devidas etapas utilizadas para um tipo de trabalho com este.

Desta forma, começamos por exemplificar o processo aplicado. Primeiramente foi feito um storyboard à mão, de carácter minimalista com as ideias iniciais, mas quando este foi proposto, queriam dar início à concepção de todo o processo, deixando de parte as fases principais para um bom trabalho, tais como, inicialmente contruir um brainstorm, a criação de um storyboard esboçado em papel, de forma a percebermos melhor as ideias concebidas, para depois passar para a parte final.

Como este processo foi ultrapassado a pedido da orientadora do evento, houve ainda um pouco de tempo para a criação de um pequeno storyboard digital (fig. 33), para facilitar a criação final da animação, que seria uma espécie de genérico da apresentação do evento com cerca de quinze segundos, em cada palestra apresentada.

Na Figura 33, temos uma noção das cores, elementos, escalas e do tipo de letra usado. Todas estas escolhas provêm do cartaz do evento (fig. 32), que foi realizado por uma das designers do LabCom.IFP - Comunicação, Filosofia e Humanidades, Cristina Lopes.

Para este projeto, os programas utilizados para o desenvolvimento do trabalho foram essencialmente programas da Adobe, como o Adobe

Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe After Effects e Adobe Indesign, por serem programas profissionais e utilizados no local do estúdio.

Foram utilizados elementos gráficos simples como uma linha recta que consta no cartaz do mesmo, com cor vermelha. O tipo de letra usado foi o DIN Condensed, Bold, e o tamanho varia conforme a importância das palavras e o que era preciso destacar. Neste caso, o nome da conferência “Televisão e Novos Meios” era o tamanho maior e com maior importância com cento e oitenta pontos. Em seguida o tema “As Audiências televisivas na era da convergência mediática” com sessenta e um pontos. Os tamanhos a seguir são menores, onde encontramos os dias (16/17 de Novembro), o local (Anfiteatro 8.1) e por quem é organizado (Labcom.IFP) e para estes o tamanho utilizado foi de vinte e quatro pontos, e ainda de destacar umas pequenas anotações, como, a Faculdade de Engenharias e o link para o site da unidade, onde o tamanho é de quatorze pontos. A cor base escolhida é o verde, sendo este uma cor não muito utilizada, o que faz com que esta tenha um impacto visual maior, pois acaba por chamar mais a atenção.

Ao longo da animação a maior parte do texto foi alinhado à esquerda, e sempre que possível, com largos espaçamentos de forma a facilitar a leitura entre cada linha e transmitir visualmente uma aparência agradável.



Figura 33 - Storyboard Digital

Como este storyboard, ainda foi decidido que a última parte da animação teria de ficar estática, isto é, teria de terminar conforme a imagem (fig. 35) para que fosse usada como fundo da tela onde estava a ser projetada.

Primeiramente foi realizada uma proposta (fig. 34), tendo esta não sido aprovada, visto que não se enquadrava com o cartaz inicialmente realizado. No final, foi feito um painel fixo (fig. 35), que acabou por ser a linha guia de toda a animação/genérico.



Figura 34 - Painel Fixo Inicial



Figura 35 - Painel Fixo Final

Quando a animação se encontrava já em desenvolvimento, houve alguns problemas que surgiram, pois está não tinha som e faltava-lhe aquele impacto pedido desde início. Então surgiu a ideia de criamos uma música exclusiva para o genérico que ajudasse a acrescentar valor juntamente com a parte visual. A música criada, foi pensada na palavra, impacto, e com a ideia que esta fosse, um genérico de um telejornal mas com uma melodia mais apelativa, pois estávamos num evento onde queríamos captar a atenção dos estudantes, convidados e oradores.

Após a fusão da animação com o som, esta foi imediatamente aprovada, não sendo preciso a realização de vários estudos pois a orientadora do evento, ficou bastante agradada e motivada com o resultado final.

Nas figuras em baixo, encontramos as sequências da animação para conseguimos ter uma ligeira noção de como esta ficou.

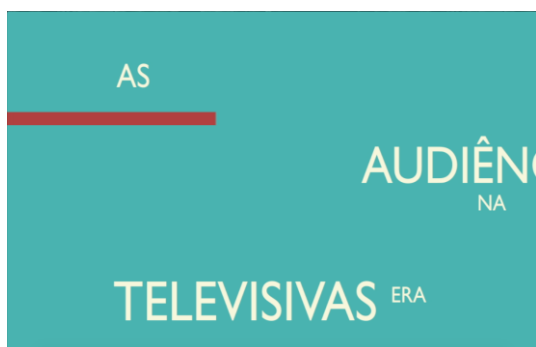


Figura 36 - Sequência 00



Figura 37 - Sequência 01



Figura 38 - Sequência 02



Figura 39 - Sequência 03



Figura 40 - Sequência 04

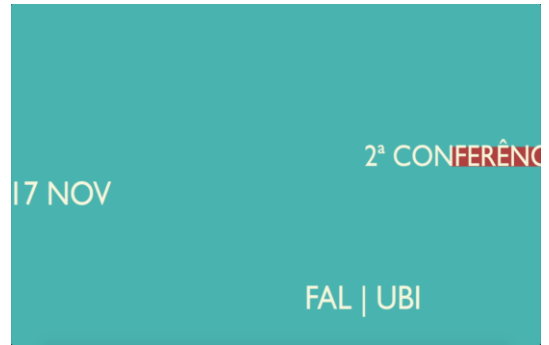


Figura 41 - Sequência 05



Figura 42 - Sequência 06

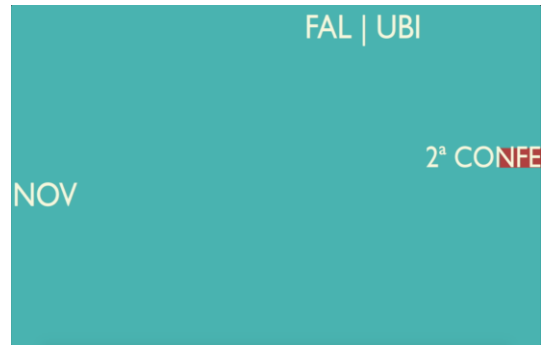


Figura 43 - Sequência 07

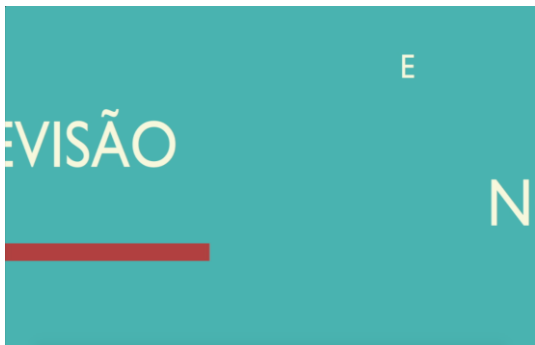


Figura 44 - Sequência 08



Figura 45 - Sequência 09



Figura 46 - Sequência 10



Figura 47 - Sequência 11



Figura 48 - Sequência 12

## Conclusão

Este estágio coincidiu com as minhas expectativas iniciais, tendo posto em prática o conhecimento adquirido durante a Licenciatura e o Mestrado em Design Multimédia. Todos os projetos realizados não só envolveram as estagiárias como também as responsáveis de design do LabCom.IFP - Comunicação, Filosofia e Humanidades, havendo necessidade de existir comunicação, entendimento entre a equipa sendo esta parte, muito importante para o bom desenvolvimento dos projetos e sobretudo o cumprimento dos objectivos no prazo proposto, de forma a responder às necessidades de cada evento.

Com isto, ao longo de todo o estágio foram existindo algumas dificuldades. Houve alguns obstáculos que se destacaram mais, como: sentir pressão quando um trabalho era solicitado num curto espaço de tempo, a incapacidade de por vezes entender a opinião dos colaboradores.

Relativamente aos aspectos positivos à que salientar o facto de ter um contato com uma realidade mais próxima de um ambiente profissional, fazendo com que se ganhe responsabilidades e sentido de organização, e também o desenvolvimento de competências técnicas e criativas. Sinto-me realizada pelo facto de todos os projetos propostos, terem sido desenvolvidos e concluídos dentro do prazo estabelecido, fazendo com que desenvolvesse capacidades metodológicas quer de investigação, quer de planeamento.

Esta experiência foi sem dúvida muito gratificante pois desenvolvi trabalho com o qual me identifico bastante, depositando todas as minhas capacidades. Esta experiência poderia ter sido ainda mais enriquecedora se tivesse a oportunidade de contactar com outros profissionais ligados ao design, nacionais e/ou internacionais. Destaco a concepção da infografia desenvolvida para o UBICinema, dado que tinha bastante informação e era necessária reorganizá-la de forma clara e concisa de forma a ser impressa em grande escala. Mais tarde, permitiu a elaboração de uma animação realizada por um aluno para o UBICinema dois mil e dezassete.

Posto isto, reconheço que ainda existem aspectos onde posso melhorar e que ainda não disponho de um leque alargado de conhecimentos técnicos, no entanto, procurei sempre superar as minhas dificuldades e fragilidades de forma a corresponder ao que me era solicitado ou proposto.

Termino esta etapa reconhecendo que devemos partilhar conhecimento, estar abertos a novos desafios, encarando com responsabilidade, vontade, e atitude sobretudo para atingir resultados positivos e continuar sempre a progredir, ganhando cada vez mais conhecimento e experiência a nível pessoal.

# Referências Bibliográficas

## Documentos Online

ESTEVEES, Lucas (2016). “Motion Graphics: Um pouco sobre o Design em Movimento”. [<http://designculture.com.br/motion-graphics-um-pouco-sobre-o-design-em-movimento>] Acedido em 2017.

ROCK CONTEST. (31 de Outubro de 2017). “A Febre dos Motion Graphics”. [<https://marketingdeconteudo.com/febre-dos-motion-graphics>] Acedido em 2017

ULTRAPIX. “O que é Motion Graphics e como ele pode impulsionar você ou o seu negócio.”. [<https://ultrapix.net/o-que-e-motion-graphics/>] Acedido em 2017.

BLOG. “Um Breve Histórico do Design Gráfico”. [<https://www.printi.com.br/blog/um-breve-historico-do-design-grafico-1>] Acedido em 2017.

BLOG. “Design Minimalista: a sua história e dicas práticas”. [<https://www.printi.com.br/blog/design-minimalista-sua-historia-e-dicas-praticas>] Acedido em 2018.

SIGNIFICADOS. “Significado de Minimalista”. [<https://www.significados.com.br/minimalista/>] Acedido em 2018.

FILTERGRADE. “23 Inspiring Motion Graphics Artists”. [<https://filtergrade.com/inspiring-motion-graphics-artists/>] Acedido em 2018.

DESIGN YOUR WAY. “34 Of the Best Motion Graphics Studios and Their Work”. [<http://www.designyourway.net/blog/inspiration/motion-graphics/34-of-the-best-motion-graphics-studios-and-their-work/>] Acedido em 2018.

## Web Sites

LabCom.IFP. (Acedido em 2017). [<http://www.labcom-ifp.ubi.pt/files/tv2015/index.php>]

BLUR. (Acedido em 2018). [<http://www.blur.com/>]

LUMA PICTURES. (Acedido em 2018). [<http://www.lumapictures.com/>]

RISING SUN PICTURES. (Acedido em 2018). [<http://rsp.com.au/home/>]

ERIC JORDAN. (Acedido em 2018). [<https://www.ericjordan.com/>]

ALEXSANDER BARHON. (Acedido em 2018).  
[<https://www.behance.net/alexanderbarhon>]

DANIEL LUNA. (Acedido em 2018). [<http://danielluna.tv/2017/>]

SUPERESTUDIO. (Acedido em 2018). [<http://www.superestudio.tv/>]

SPILLT. (Acedido em 2018). [<http://spillt.com/>]

Rivdan Maluku. (Acedido em 2018). [<http://www.plasticpistols.com/about/>]

PRIBERAM DICIONÁRIO. (Acedido em 2018).  
[<https://www.priberam.pt/dlpo/Default.aspx>]

