

# **Relatório de Estágio: Centro de Inclusão – Covilhã, Cidade do Design**

**Cláudia Silva Vaz**

Dissertação para obtenção do Grau de Mestre em  
**Design Multimédia**  
(2.º ciclo de estudos)

Orientador: Prof. Doutor Francisco Tiago Antunes de Paiva

**outubro de 2024**



## **Declaração de Integridade**

Eu, Cláudia Vaz, que abaixo assino, estudante com o número de inscrição M12526 de Design Multimédia da Faculdade de 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 referenciação de frases, extratos, imagens e outras formas de trabalho intelectual, e assumindo assim na íntegra as responsabilidades da autoria.

Universidade da Beira Interior, Covilhã 09/10/2024



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



# Dedicatória

Aos meus pais e família.

Aos meus amigos mais próximos.

À minha *soulmate*.

Com muito amor e carinho.



# Agradecimentos

Ao orientador, Professor Doutor Francisco Paiva,

À minha família, aos meus pais, tios, padrinhos, madrinhas e primos, que fizeram de tudo por mim, estiveram do meu lado nos bons e nos maus momentos e principalmente nas alturas em que queria desistir de tudo.

Aos meus amigos, que foram incansáveis com as suas palavras de suporte e conselhos para a realização deste relatório de estágio.

À minha soulmate, por todo o apoio que me deu ao longo desta jornada, que mesmo de longe fez uma grande diferença nesta fase importantíssima da minha vida.

À minha supervisora Sónia Patricia, à senhora chefe Dra. Patricia Pinto, ao Horácio Pereira, ao Miguel Robbins e ao Designer João Nuno Sardinha, pelo incessável apoio e por todas as bases e novas visões que me proporcionaram durante o período de estágio.

A todos o meu bem-haja.



# Resumo

O trabalho académico agora apresentado, que procura refletir a experiência adquirida durante o estágio curricular, desenvolvido de 11 de dezembro de 2023 a 11 de maio de 2024 no Centro de Inclusão – Covilhã Cidade do Design, na Divisão de Cultura, na Câmara Municipal da Covilhã. Este constitui, na Universidade da Beira Interior, uma peça fundamental para a obtenção do grau de Mestre em Design Multimédia. Com efeito, após os conhecimentos adquiridos ao longo de todo o percurso académico, da experiência profissional obtida no estágio e vertida no presente trabalho, considero-me apta a colocar em prática, em contexto real, o saber teórico e prático reunido. Como já se referiu, o estágio teve como principal objetivo não só adquirir novos conhecimentos e metodologias de trabalho numa situação laboral, ou seja, num ambiente profissional específico, com rotinas de trabalho bem definidas, mas também aplicar os conhecimentos adquiridos ao longo do percurso académico, de modo a desenvolver projetos que foram implementados em contexto real. Deste modo, o presente relatório de estágio elenca as principais tarefas realizadas, problemas que surgiram e propostas de remediação, destacando as competências e habilidades desenvolvidas ao longo de todo o processo. São igualmente apresentados os resultados alcançados e os contributos oferecidos à respetiva entidade em apreço. Por fim, expõe-se ainda uma reflexão em torno da importância de toda esta experiência para o desenvolvimento pessoal e profissional, sublinhando as lições aprendidas e os planos para o futuro.

## Palavras-chave

Design, Design Gráfico, Fotografia, Edição, Trabalhos



# **Abstract**

The academic work presented here, which seeks to reflect the experience acquired during the curricular internship, developed from 11 December 2023 to 11 May 2024, specifically at the Inclusion Centre - Covilhã Cidade do Design, in the Culture Division, constitutes, at the University of Beira Interior, a fundamental part of obtaining the Master's degree in Multimedia Design. In fact, after the knowledge acquired throughout the academic career, the professional experience gained during the internship and the aforementioned work, we are able to put the theoretical and practical knowledge gathered into practice in a real-life context. As already mentioned, the main objective of the internship was not only to acquire new knowledge and working methodologies in a real context, i.e. in a specific professional environment with well-defined working routines, but also to apply the knowledge acquired throughout the academic career in order to develop projects that were implemented in a real context. This internship report therefore lists the main tasks carried out, problems that arose and proposals for remedy, highlighting the competences and skills developed throughout the process. It also presents the results achieved and the contributions made to the organisation in question. Finally, there is a reflection on the importance of the whole experience for personal and professional development, highlighting the lessons learnt and plans for the future, based on all the experiences gained.

## **Keywords**

Design, Graphic Design, Photography, Editing, Work



# Índice

<b>Dedicatória</b>	v
<b>Agradecimentos</b>	vii
<b>Resumo</b>	ix
<b>Abstract</b>	xi
<b>Lista de Figuras</b>	xvi
<b>Lista de Acrónimos</b>	xix
<b>Introdução</b>	21
<b>I – Do Design à Fotografia</b>	24
<b>I.1. Conceito</b>	24
I.1.2. História	24
<b>I.2 Design Gráfico</b>	26
<b>I.3. Momentânea História da Fotografia</b>	26
<b>I.4. Softwares de Edição e criação</b>	27
<b>II – Estágio: Centro de Inclusão – Covilhã, Cidade do Design – Divisão de Cultura</b>	30
<b>II.1. Contextualização da Instituição</b>	30
<b>II.2. Análise Orgânica da Câmara Municipal da Covilhã</b>	31
<b>II.3. Divisão de cultura – Serviços de ação social e apoio ao serviço de museus</b>	33
II.3.1. Imagem	33
<b>II.4. A equipa</b>	34
<b>III – Tarefas Desenvolvidas</b>	36
<b>III.1. Tarefas de Design Gráfico</b>	36
III.1.1. Criação de um carimbo para a rubrica “Os nossos fãs”	36
III.1.1.1. Inspiração e pesquisa visual	36
III.1.1.2. Criação do design e produto final	36
III.1.2. Criação de uma capa para o <i>Facebook</i>	37
III.1.3. Mini projeto de estruturação de um outdoor	39
III.1.4. Criação de capas para as agendas culturais da Câmara Municipal	40
III.1.5. Criação de um cartaz para o concerto “Sonatas & Folias de Portugal”	42
III.1.5.1. Indicações iniciais	42

III.1.5.2. Edição das Fotografias dos artistas	43
III.1.5.2.1. Fotos originais	43
III.1.5.2.2. Fotos editadas (Preto e Branco)	44
III.1.5.3. Pequenas mudanças e produto final	46
<b>III.2. Tarefas de edição de fotografia</b>	47
III.2.1. Tratamento de imagens de presos políticos do Tortosendo	47
III.2.1.1. Fotografias dos presos	47
III.2.2. Fotografias para a apresentação EMYA	49
<b>III.3. Tarefa de Desenho Digital</b>	55
III.3.1. Desenho digital de uma estrutura expositiva	55
<b>IV – Reflexão Crítica</b>	58
<b>Conclusão</b>	61
<b>Bibliografia e Webgrafia</b>	64



# Lista de Figuras

Figura i - Organograma da Câmara Municipal da Covilhã	32
Figura ii - Logotipo Covilhã Museus, Autoria da Divisão de Cultura; 2017	33
Figura iii - Carimbo para a rubrica “Os nossos Fãs”	37
Figura iv - Template da capa	38
Figura vi - Versão 2 e final da capa- Fundo cinza-escuro	39
Figura vi - Outdoor do Carnaval da Neve	40
Figura vii - Fotografia base para a criação das capas	40
Figura viii - Fotografia final para a capa, dourado	41
Figura ix - Fotografia final para a capa, roxo	41
Figura x - Formato post quadrado para o Facebook	41
Figura xi - Formato A4 para a agenda online	42
Figura xii - Fotografia 2, Original; Área de Música Antiga da ESML	43
Figura xiii - Fotografia Original; Conservatório regional de Castelo Branco	43
Figura xiv - Fotografia 3, Original; Autoria Desconhecida	44
Figura xv - Fotografia 2, Preto e Branco	44
Figura xvi - Fotografia 3, Preto e Branco	45
Figura xvii - Fotografia 2, Recortada/Final	45
Figura xviii - Fotografia 3, Recortada/Final	45
Figura xix - Cartaz Final	46
Figura xx - Fotografia do preso, original	47
Figura xxi - Fotografia do preso, editada	47
Figura xxii - Fotografia 2 do preso, original	48
Figura xxiii - Fotografia 2 do preso, editada	48
Figura xxiv - Fotografia 3 do preso, original	48
Figura xxv - Fotografia 3 do preso, editada	48
Figura xxvi - Fotografia do azulejo presente na rua Rui Faleiro 51; Autor Rosário Belo	50
Figura xxvii - Fotografia do azulejo na rua Rui Faleiro 51, editada e presente num dos slides da apresentação	50
Figura xxviii - Fotografia capturada no Museu da Covilhã	51
Figura xxix - Fotografia tirada no Museu da Covilhã, editada e presente num dos slides da apresentação	51
Figura xxxi - Fotografia da utilização da aplicação Portas do Sol	53
Figura xxxii - Fotografia da utilização da aplicação Portas do Sol, editada	53
Figura xxxiii - Fotografia 2 da utilização da aplicação Portas do Sol	54
Figura xxxiv – Fotografia 2 da utilização da aplicação, editada.	55

Figura xxxv – Fotografia de referência para o desenho capturada por Leonardo Rodrigues.	56
Figura xxxvi – Desenho finalizado da estrutura.	57



# Lista de Acrónimos

UBI	Universidade da Beira Interior
EMF	European Museum Forum
EMYA	European Museum of the Year Award



# Introdução

O presente trabalho científico, relatório de estágio, apresenta um conjunto de reflexões em torno do estágio realizado no Centro de Inclusão – Covilhã Cidade do Design, na Divisão de Cultura, mais especificamente no Gabinete de Serviços de Ação Social e Apoio ao Serviço de Museus, tutelado pela Senhora Chefe de Divisão Dra. Patrícia Pinto. O estágio organizou-se em torno dos Equipamentos Culturais desta Divisão: Arquivo Municipal, Teatro Municipal, Biblioteca Municipal, Museu de Arte Sacra, Museu da Covilhã, Galeria António Lopes e outros espaços expositivos, entre outros espaços culturais.

No âmbito das opções disponibilizadas para a conclusão do trabalho académico que culmina a realização do mestrado em Design Multimédia, ou seja, relatório de estágio, projeto e dissertação, foi selecionada a modalidade relatório. Tal decisão teve por base variados fatores, tanto pessoais como profissionais. A integração no mercado de trabalho foi a mais apelativa não só porque é uma excelente oportunidade de colocarmos em prática conhecimentos adquiridos ao longo do nosso percurso académico, mas também porque tal experiência poderá no futuro, quiçá, abrir portas para a atividade laboral.

Todo o processo criativo da maioria das tarefas realizadas ao longo do estágio foi acompanhado pela designer Sónia Patricia (coordenadora e supervisora do estágio no local) à exceção de um pequeno projeto em particular que foi desenvolvido em conjunto com o apoio do designer João Nuno Sardinha.

De um modo geral, e como já se aludiu, procurou-se com este estágio aplicar os conhecimentos teóricos e práticos angariados durante toda a formação académica, bem como aprender novas metodologias em contexto profissional e, com elas, novas formas de planeamento e de organização de trabalho. O facto de passar a integrar um ambiente profissional e conseguir cumprir todas as tarefas definidas no meu plano de trabalhos na data agendada para as mesmas, reforçou e robusteceu o leque de conhecimentos previamente adquiridos.

Tratando-se de um relatório de estágio seguimos as metodologias tradicionais, isto é, procuramos fazer investigação-ação. Ou seja, foi realizada pesquisa teórica no âmbito do design sobre o mundo do design, tendo como foco principal o design gráfico e também a fotografia e, de seguida, procurou-se aplicá-las em contexto real. Para a componente teórica, servimo-nos dos tradicionais métodos indutivo-dedutivo, comparativo e analítico.

Do ponto de vista estrutural, o presente relatório, além da dedicatória, agradecimentos, resumo, *abstract*, índice, lista de figuras e lista de acrónimos, está organizado em quatro capítulos diferentes. O primeiro capítulo será dedicado a todo o enquadramento teórico relevante. Neste apartado serão mencionados alguns nomes de autores pertinentes para a área do conhecimento que nos propomos estudar. O segundo capítulo incidirá sobre a entidade acolhedora, *Centro de Inclusão – Covilhã Cidade do Design*, histórico, imagem e equipa. O terceiro capítulo apresentará todas as tarefas realizadas ao longo do estágio, detalhando a execução de cada uma, assim como os processos criativos. Já no quarto capítulo será caracterizado por uma componente crítica, refletindo as experiências, as dificuldades e estratégias de superação encontradas.



# I – Do Design à Fotografia

São inúmeros os estudiosos que estudam e refletem nas mais variadas temáticas relacionadas à área do design. Este capítulo pretende reunir algumas das noções enunciadas pelos nomes relevantes neste domínio, de modo a reunir conceitos e teorias potencialmente interessantes para o desenvolvimento do estágio e do subsequente relatório.

## I.1. Conceito

O que significa ao certo a palavra design? Para muitos, fica difícil encontrar a definição correta. Em inglês, a palavra design funciona como substantivo e também como verbo. Como substantivo significa, entre outras coisas, “propósito”, “plano”, “intenção” e “meta”. Na situação de verbo – To design – significa, “simular” e “projetar”. (Flusser, 1978)

O design envolve qualquer processo técnico e criativo relacionado com a conceção, elaboração e especificação de um produto. Este processo é orientado por um objetivo ou um propósito. Como tal, existem diversas especializações do design, estando estas em harmonia com a tipologia do produto. Assim sendo, o design torna-se numa qualidade daquilo que foi projetado.

As áreas onde o design é fundamental na comunicação são múltiplas, podendo destacar-se, por exemplo, o design gráfico, design de comunicação, tipografia, design web, entre outras, usando as suas próprias técnicas para poder auxiliar e facilitar a vida dos seres humanos. Cabe ao designer saber fazer chegar ao público uma mensagem de forma clara e perceptível.

### I.1.2. História

Leonardo da Vinci é considerado por muitos como sendo o primeiro designer, uma figura de importante destaque na época do renascimento devido à relevância e inovação da sua obra. Contudo, ao contrário do que se pensa, a história do design, começou com as culturas primitivas de cerca de um milhão de anos atrás. Muitos objetos do quotidiano dessas culturas, como instrumentos de caça ou instrumentos de auxílio para a extração de pele de animais, já poderiam ser considerados design, visto que eram feitos para ajudar num propósito, conferindo mais eficiência às tarefas do dia a dia naquela altura. (Heskett, 2005)

Sendo considerado já peças de design, estes utensílios não eram reconhecidos como tal, pois apenas a partir de meados do século XIX, com a Revolução Industrial, após existirem fatores refletidos no capitalismo e desenvolvimento em massa, que começaram a surgir os primeiros relatos de profissionalismo na área. (Heskett, 2005)

No período entre 1880 e 1917, surgiu o movimento Arts and Crafts que defendeu que a arte era “feita pelo povo e para o povo”. Esta conectou-se ao movimento revolucionário intitulado de Art Nouveau, que revalorizava o trabalho feito de forma manual e do sentido de beleza unida à recuperação do valor estético de objetos produzidos para o uso quotidiano. Nesta época, foram inúmeros os nomes que se destacaram e que contribuíram para o crescimento deste movimento. É o caso de Frank Lloyd Wright, arquiteto norte-americano, que em 1901 apresentou os princípios fundamentais do desenho industrial moderno no seu livro “The Art and Craft of the Machine”, em que defende que a produção artesanal era demasiado dispendiosa então, ao explorar novas técnicas e materiais, o mesmo começou a criar protótipos com o auxílio de máquinas, abandonando assim a produção artesanal. Já em 1907, o professor e arquiteto Hermann Muthesius, em Munique, fundou a associação Deutsche Werkbund, que reunia publicitários, empresários, designers, arquitetos e artesãos, cujo objetivo em comum era melhorar a qualidade do trabalho por meio da educação e colaboração entre artesanato, arte e indústria. A ideia principal desta associação girava em volta de desenvolver estilos mais simples, adequados à produção mecanizada, demonstrando que era possível alcançar alta qualidade na produção industrial, reconhecendo simultaneamente o valor da máquina como uma ferramenta forte e a inteligência no design. (II. Fundamentação Teórica) (Heskett, 2005) (Panamericana, 2023)

Em 1919, após a Primeira Guerra Mundial, o arquiteto Walter Gropius fundou a Staatliches Bauhaus, uma escola localizada na Alemanha, com o intuito de unir o idealismo e a realidade do mercado. A Bauhaus promoveu uma resposta à cultura tecnológica emergente, buscando integrar aspetos intelectuais, práticos, comerciais e estéticos no trabalho artístico e explorar novas tecnologias. Esta escola destacou-se, por ser um centro de inovação na Europa e é reconhecida, até hoje, como o berço do Desenho Industrial moderno. (Heskett, 2005) (Panamericana, 2023) (II. Fundamentação Teórica)

Todos estes acontecimentos ajudaram o design a ser o que é hoje em dia. Esta é uma área que continua a expandir-se e a crescer cada vez mais diversificado e complexo, graças a ajuda da internet, que fez o design ganhar ainda mais relevância globalmente, dando aos diversos objetos do quotidiano, para além da sua funcionalidade, um melhor aspeto visual. (Panamericana, 2023) (II. Fundamentação Teórica)

## I.2 Design Gráfico

Todos os dias ao acordar somos rodeados por design gráfico, quer seja no logotipo da embalagem do café que estamos a beber, quer seja na estrutura de um folheto de publicidade. O design gráfico está presente em quase tudo, desde folhetos, *flyers*, cartazes, logótipos, cartões de visita e até mesmo em capas de livros.

Sendo esta área a atividade profissional e a conseqüente área de conhecimento cujo objeto é a elaboração de projetos para reprodução, por meio gráfico de peças comunicativas que transmitam mensagens, toda a criação de um produto gráfico é realizada por profissionais criativos que utilizam as suas habilidades artísticas para poder criar conteúdos visuais, fazendo uma conjugação entre imagem, cores, formas e tipografia. (Boas, 2008) (Foundation, s.d.)

Este tipo de design, como tantos outros, tem atenção a todos os pequenos pormenores.

Massimo Vignelli foi uma figura importante na história do design, destacando-se na área do design gráfico por ter estruturado sistemas gráficos que atualmente ainda são utilizados por uma vasta quantidade de pessoas por todo o mundo. Contribuiu também ao desenvolver os princípios fundamentais, que foram expandidos pelo “Movimento Moderno”, estabelecidos no início do século XX. Ensinou a analisar com detalhe a funcionalidade e inteligência das formas racionais e simples, pois toda a estética resulta de uma grande sensibilidade cultural. Toda a sua obra é um excelente exemplo na qual se pode compreender o real valor social do design. (Munari, s.d.)

## I.3. Momentânea História da Fotografia

No final do século XVIII e início do século XIX, foram registadas as primeiras experiências com o registo de imagens através da exposição á luz de chapas preparadas quimicamente, tendo a primeira fotografia sido tirada depois de oito horas de exposição, pelo francês Joseph Nicéphore Niépce, em 1826. (Cardoso, 2008)

Desde sempre que inventores procuraram uma forma de fixar num papel ou outra qualquer superfície uma imagem sem recorrer à tinta numa tela, que já era bem conhecida pelos artistas. Mas foi em 1957, que Russel Kirsch produziu a primeira imagem digital num computador. Com a ajuda do United States National Bureau of Standards, Russel criou um *scanner* no qual produziu uma imagem de forma digital a partir de uma fotografia do seu próprio filho. (IPF, 2023)

Foi a partir desta e de outras experiências e criações que a fotografia evoluiu até aos moldes que se conhecem nos dias de hoje. Começando com a criação da primeira máquina fotográfica, pelo estudioso Louis Jacques Mandé Daguerre em 1839, recorrendo a folhas de cobre embebidas em iodo para registar as imagens. (Cardoso, 2008) (IPF, 2023)

A partir deste marco, a câmara fotográfica sofreu inúmeras mudanças até chegar há atualidade, passando por diversos nomes, que ajudaram nesta evolução; Steven Sasson criou uma câmara que pesava aproximadamente 4 quilos e que apenas produzia imagens digitais a preto e branco; Bryce Bayer, que criou o chamado “Padrão Bayer” que permitia que um sensor registasse fotografias a cores; uma equipa de cientistas da University of Calgary Canada, que em 1981, criaram a primeira câmara verdadeiramente digital e a marca Canon que apresentou ao mundo, em 1999 uma máquina fotográfica com um sensor de 2.7 megapixéis. (IPF, 2023)

Muitas mais mudanças em relação a sensores, captura de imagem com qualidades superior e lentes óticas foram apresentadas ao público até hoje, sendo a Hasselblad X1D-50c considerada uma das melhores máquinas fotográficas de sempre.

## **I.4. Softwares de Edição e criação**

A Adobe, originalmente chamada de Adobe Systems, é uma empresa fundada por Charles Geschke e John Warnock, em Mountain View, Califórnia nos Estados Unidos, há quarenta anos. Esta oferece uma ampla gama de programas inovadores que contém desde ferramentas de webdesign, edição de fotos e vídeos, criação de vetores e até edição de áudio.

Para a utilização destes programas é necessária a obtenção de uma licença que confere ao utilizador a possibilidade de usufruir das ferramentas da empresa.

A Adobe Creative Cloud oferece mais de 20 aplicações para computador contendo programas como o Adobe Photoshop e LightRoom, que são utilizados para edição de fotografia; Adobe Illustrator em que, com a ajuda de vetores, é possível criar ilustrações e novas formas de design gráfico; Adobe XD que permite aos designers gráficos focados na criação de websites e de aplicações a produção de protótipos; Adobe Premiere que auxilia na criação de vídeos variados e Adobe After Effects para lhes conceder uma melhor finalização; Adobe Audition que ajuda produtores a conceder um melhor tratamento de som; Adobe Animate que proporciona ferramentas para criar animações de forma eficaz; Dreamweaver que, ao contrário das outras aplicações, tem um nome único, é utilizada como ferramenta de desenvolvimento web e ,por fim, Adobe InDesign

que possibilita a criação de folhetos, livros e catálogos com a ajuda de ferramentas de paginação e alinhamento de texto. (Adobe, s.d.) (Melo, 2021)



## **II – Estágio: Centro de Inclusão – Covilhã, Cidade do Design – Divisão de Cultura**

Este capítulo contém a descrição detalhada do local onde se realizou o estágio, sendo este o Gabinete de Serviços de Ação Social e apoio ao serviço de museus, da divisão de cultura, no Centro de Inclusão da Câmara Municipal da Covilhã.

### **II.1. Contextualização da Instituição**

A Câmara Municipal da Covilhã é a instituição de administração pública autárquica do concelho da Covilhã. Este concelho pertence ao distrito de Castelo Branco, tem uma área geográfica de cerca de 555,60 km<sup>2</sup>, uma população de aproximadamente 46,455 habitantes (2021) e no seu perímetro urbano é formado por cinco freguesias, sendo estas Covilhã e Canhoso, Teixoso e Sarzedo, Cantar-Galo e Vila do Carvalho, Boidobra e Tortosendo. Desde 2021 que a presidência do executivo autárquico é da responsabilidade do atual presidente, Vítor Manuel Pinheiro Pereira. (Wikipédia, s.d.)

O Município da Covilhã rege-se pela missão de definir estratégias e linhas orientadoras que promovam o desenvolvimento sustentável do Município, concorrendo para exceder as expectativas dos cidadãos, mediante o exercício de políticas públicas, sustentáveis em matéria territorial e ambiental, inovadoras e apostando no conhecimento. A visão desta autarquia passa por facultar um serviço público moderno, humanista e de excelência, para garantir a satisfação das expectativas, aspirações e necessidades dos cidadãos. (Carta de Missão da CMC, 2014)

Os serviços da Câmara não se concentram apenas num único edifício, pois os órgãos que a constituem são variados, indo desde o edifício principal até ao Centro de Inclusão Social.

A propriedade onde agora se encontra o Centro de Inclusão Social (local onde todo o Estágio se realizou) é, na verdade, um edifício histórico que foi construído pelo industrial de lanifícios João Alves da Silva, tornando-o na sua residência oficial. A edificação do mesmo serviu, mais tarde, como liceu nacional e escola preparatória e também acolheu os serviços de urbanismo da Câmara Municipal. Foi também, a determinada altura, sede da Associação de Municípios da Cova da Beira. Depois de todas as obras de restauro feitas, que preservaram os detalhes arquitetónicos interiores quer exteriores, no dia 20 de outubro de 2020, pelas 11h30, no âmbito das Comemorações dos 150 anos de Elevação da Covilhã a cidade, o Centro de Inclusão Social da Covilhã foi inaugurado. Neste local encontram-se os serviços de Associação Social, bem como a

saber outras agremiações que, na Covilhã, trabalham nesta frente tão importante: a da inclusão, a da interação com os outros, a da coesão e a da solidariedade. (Covilhã - Município a Tecer o Futuro, 2020)

O edifício principal da Câmara foi contruído no século XX e inaugurado no dia 11 de outubro de 1958, com a presença do Ministro das Obras Públicas, engenheiro Arantes e Oliveira, e o Ministro do Interior, José Pires Cardoso. ( SIPA - Sistema de Informação para o Património Arquitétonico, 2021)

## **II.2. Análise Orgânica da Câmara Municipal da Covilhã**

A nível da organização interna, a Câmara Municipal tem uma estrutura bem definida.

O organograma, segundo Antonio Cury (2007), é conceituado como a representação gráfica e abreviada da estrutura de organização de uma entidade, ou seja, dos órgãos que a compõem.

No caso da Câmara Municipal da Covilhã, o seu organograma representado na figura I, apresenta os níveis hierárquicos dos diferentes órgãos que atuam no Município.

O Gabinete de Cultura, localizado no edifício do Centro de Inclusão Social, espaço onde realizei o meu estágio e que acolhe os serviços municipais referentes às áreas da ação social, da saúde, da educação, da juventude e da cultura, cujo departamento se encontra sob a alçada da Senhora Vereadora Prof. Dra. Maria Regina Gomes Gouveia.

Todos estes serviços estão distribuídos por três divisões, distribuídas pelos três pisos do edifício, sendo o primeiro piso constituído pela Divisão de Cultura, o segundo pela Divisão de Ação Social e Saúde e o terceiro pela Divisão de Educação e Juventude.



## II.3. Divisão de cultura – Serviços de ação social e apoio ao serviço de museus

Tal como está representado no organograma da Câmara Municipal da Covilhã (figura I), o Gabinete de serviços de ação social e apoio ao serviço de museus está inserido na Divisão de cultura.

O serviço de apoio aos museus apresenta algumas funções e objetivos, nomeadamente: a promoção de eventos e exposições realizados nos museus; o aumento do público nas redes sociais; a colaboração com artistas regionais, nacionais e internacionais que impulsionem a arte na cidade; a difusão da imagem dos museus e das atividades neles desenvolvidas junto da população.

Com o objetivo de alcançar as metas definidas de forma eficiente, foi decidido que seria benéfica a criação de uma página numa rede social. Neste caso, optou-se pela rede social *Facebook*, que torna de fácil acesso ao público geral toda a informação relativa aos museus que a instituição alberga. A plataforma afunila, assim, todas as informações relativas somente aos museus, para que o público consiga encontrá-la facilmente. A comunicação feita nesta plataforma é cuidada e ponderada, sendo utilizado um discurso eloquente e de fácil compreensão, salientando toda a informação que poderá ser do interesse do público, fazendo-o sentir-se mais próximo da entidade dos museus e da própria cidade da Covilhã.

### II.3.1. Imagem

O gabinete de serviços de ação social e apoio ao serviço de museus assumiu uma identidade própria, “Covilhã Museus”, com a criação de uma página na rede social *Facebook*, direcionada unicamente à atividade dos três museus presentes na Covilhã. Representado na figura II está o logotipo da “Covilhã Museus” que é utilizado em materiais de divulgação relacionados aos museus.



Figura ii - Logotipo Covilhã Museus,  
Autoria da Divisão de Cultura; 2017

## II.4. A equipa

Todo o estágio foi realizado num dos gabinetes do primeiro piso do Centro de Inclusão Social da Covilhã, estando sempre presentes três membros da equipa, que proporcionaram um ambiente profissional equilibrado, respeitoso e tranquilo.

A área de secretariado é responsabilidade do coordenador técnico Horácio Pinheiro e do assistente Miguel Robbins, já a área da comunicação e design do serviço de cultura é responsabilidade da supervisora e designer Sónia Patrícia. Sendo uma das pessoas que esteve mais presente em todo o processo de estágio, foi possível conhecer um pouco mais da sua história e percurso, tanto académico quanto profissional. Sendo Mestre em Estudos Didáticos e Culturais, a frequência da licenciatura em Matemática e Ciências exatas aplicadas ao novo século apurou o seu entusiasmo pela métrica e volumetria, permitindo-lhe a conclusão da licenciatura e uma pós-graduação em Design Multimédia, na UBI. As suas áreas de atuação centram-se no design multimédia, design gráfico, design de comunicação, conceção e implementação de conteúdos para novos *media* e plataformas móveis. Contudo a sua vasta experiência profissional permite-lhe trabalhar grande parte das competências artísticas nos campos do design, ilustração, fotografia, vídeo, cinema, música, multimédia, interatividade e instalações sensoriais. Atualmente é técnica superior do Município da Covilhã, ao serviço das áreas da comunicação, design e cultura. Por fim, a mesma colabora frequentemente em projetos e conferências internacionais, organiza e gere conferências e encontros científicos de diversas índoles.

Também foi possível trabalhar em conjunto com o designer João Nuno Sardinha numa das tarefas realizadas, o que impulsionou a aquisição de novos conhecimentos relativamente às técnicas utilizadas na área, bem como o contacto com perspetivas diferenciadas no âmbito do design gráfico.



## III – Tarefas Desenvolvidas

Com a aprendizagem adquirida na licenciatura e posterior mestrado em Design Multimédia na UBI, as tarefas que foram propostas no local do estágio nas vertentes analíticas de design gráfico, captura e edição de fotografia, desenho e animação, constituíram momentos de desafio, crescimento, superação e desenvolvimento desses mesmos conhecimentos. Cada um destes obstáculos foi superado tendo em consideração as bases adquiridas anteriormente e o apoio e sugestões valiosas da designer Sónia Patrícia e do designer João Nuno Sardinha.

Neste capítulo serão descritas de forma pormenorizada todas as atividades realizadas ao longo do estágio.

### III.1. Tarefas de Design Gráfico

#### III.1.1. Criação de um carimbo para a rubrica “Os nossos fãs”

A primeira tarefa realizada consistiu na criação de um carimbo para uma das rubricas presentes na página de *Facebook* “Covilhã Museus”, intitulada “Os nossos fãs”, que consiste na recolha de fotografias das dedicatórias deixadas pelos visitantes nos livros à entrada dos museus da Covilhã.

##### III.1.1.1. Inspiração e pesquisa visual

A primeira fase para a obtenção de um bom design, é uma pesquisa inicial para estimular a criatividade.

Segundo as instruções da designer Sónia Patrícia, a ideia era criar um carimbo, que remetesse para os carimbos utilizados para sinalizar cartas oficiais. Com a ajuda da aplicação *Pinterest*, foi possível averiguar quais os elementos presentes nesses mesmos carimbos, por forma a incluí-los no design final.

Determinou-se então que os elementos a utilizar seriam linhas onduladas e uma circunferência com o texto “Os nossos fãs”.

##### III.1.1.2. Criação do design e produto final

Com a ideia já presente, foi utilizado o software Adobe Photoshop para a criação do carimbo.

Iniciou-se o processo pela criação da zona circular em que constaria futuramente o texto "Os nossos fãs".

Com a ajuda da ferramenta elipse, foram criadas três figuras: um círculo com preenchimento, e duas circunferências apenas com um traçado fino. Ao selecionar a ferramenta de texto e da circunferência com preenchimento, foi possível escrever "Os nossos fãs" de forma curva.

Relativamente às linhas onduladas, foi necessária a criação de três retângulos finos de diferentes tamanhos, com o auxílio da ferramenta retângulo. Para o efeito de ondas foi utilizada uma ferramenta do software com esse mesmo nome, que pode ser encontrada na subcategoria distorção, no menu de filtros. Com os ajustes adequados ao que se pretendia, o carimbo seguiu para a fase de aprovação, na qual foi sugerido que a palavra fãs aparecesse de forma reta separada do restante texto. Para além disso, foi indicado que o logótipo original da "Covilhã Museus" fosse colocado no centro da circunferência, dando assim origem ao design final apresentado na figura III.



Figura iii - Carimbo para a rubrica "Os nossos Fãs"

### III.1.2. Criação de uma capa para o *Facebook*

A página "Covilhã Museus", oferece uma plataforma online (Facebook) que permite a partilha de novidades e informações, referentes aos três museus presentes na cidade da Covilhã, como tal precisa de uma capa para a mesma.

### III.1.2.1. Criação do design e produto final

Tratando-se de uma capa para uma página sobre museus, a mesma teria de apresentar um estilo elegante e simples, remetendo assim para todos os museus que a página abrange.

A ideia inicial era utilizar cores neutras, sendo elas o branco, preto e o cinza, complementando com pequenos detalhes na cor oposta á escolhida para o fundo, utilizar a imagem dos três museus e finalizar com o logótipo alternativo da página a pedido da supervisora Sónia Patricia.

Com a ajuda do *software* Adobe Illustrator, foi criado um projeto com 1595 pixéis de largura e 750 pixéis de altura, sendo esta a base da capa. Como anunciado acima, as cores utilizadas seriam o branco, preto e cinza, criando assim duas versões opostas da capa.

Independentemente da cor escolhida, o design principal consistia em colocar as imagens dos três museus, dentro de uma figura retangular com os cantos levemente arredondados e por baixo de cada imagem, colocar os respectivos nomes, mais á esquerda. Adicionar o logotipo da “Covilhã Museus” mais á direita e complementando com dois pequenos detalhes no canto inferior esquerdo e no superior direito, dando assim origem ao template representado na figura IV.

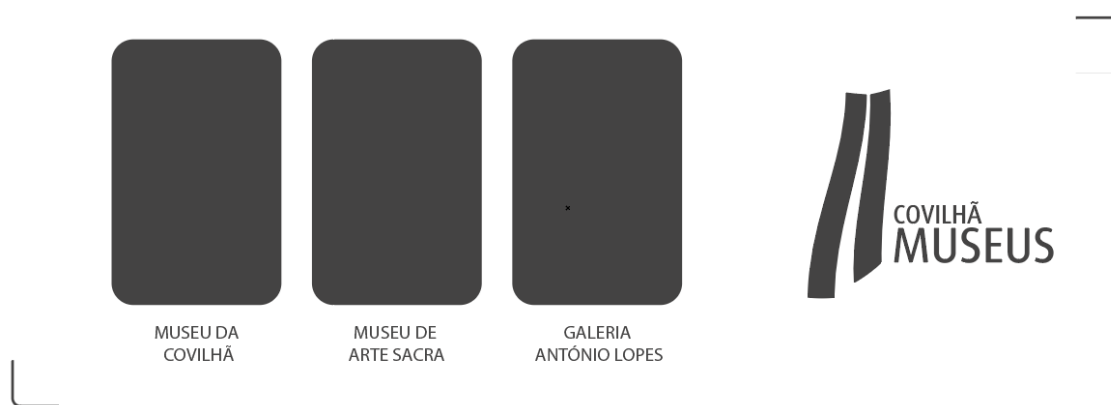


Figura iv - Template da capa

Para a colocação das imagens dentro das figuras retangulares, foi necessário juntar a imagem e a forma na mesma camada e ao selecionar ambas, pressionar Ctrl7 no teclado, para assim combinar as duas. Focando agora nos detalhes dos cantos, foram feitos, mais uma vez, com a ajuda da ferramenta de forma retangular e a ferramenta faca, para poder cortar a figura na diagonal, deixando o traçado da figura com cor.

Após a aprovação do template, foi chegada a hora da finalização do design, acabando assim com duas versões distintas em questão de cor, apresentadas nas figuras V e VI, sendo esta última a escolhida para a próxima capa da página de *Facebook* da “Covilhã Museus”



Figura v - Versão 1 da capa - Fundo cinza-claro



Figura vi - Versão 2 e final da capa- Fundo cinza-escuro

### III.1.3. Mini projeto de estruturação de um outdoor

No decorrer do estágio, a certo ponto, foi proposto a realização de um mini projeto para estimular uma visão estética, pelo designer João Nuno Sardinha, sendo este a estruturação de um Outdoor do “Carnaval da Neve”.

Ao serem providenciados, todos os elementos que iriam constituir o outdoor, com a ajuda do software Adobe Illustrator e foi criada uma estrutura harmoniosa, que mais tarde foi redimensionada para o tamanho que seria 4000mm x 3000mm.

O outdoor (Figura VII) recebeu a aprovação do designer João Sardinha e o mesmo foi exposto para todos os residentes da Covilhã.



Figura vi - Outdoor do Carnaval da Neve

#### III.1.4. Criação de capas para as agendas culturais da Câmara Municipal

Todos os meses, a Câmara Municipal da Covilhã, disponibiliza uma agenda online ao público, através da sua página do *Facebook*, que contem todos os eventos, concertos, peças de teatros entre outros, que se realizem no respetivo mês.

A tarefa proposta, foi criar várias variações de futuras capas da agenda do mês, a partir de uma fotografia fornecida para esse fim. (Figura VIII)



Figura vii - Fotografia base para a criação das capas

Com a utilização do software Adobe Photoshop, a edição da fotografia original, numa fase inicial, foi colocada numa base vertical de tamanho A4, onde se efetuou uma rotação e aproximação para definir a posição final da imagem na capa. Utilizando o menu presente na parte superior do Adobe Photoshop, e indo á categoria de imagem e subcategoria de ajustes, foi possível através da opção, Equilíbrio de cores, colocar a tonalidade desejada na fotografia original.

Ao obter diversas capas de tonalidades diferentes (Figura ix e Figura x), foram colocados dois efeitos, o efeito de ruído na percentagem 12,5 e o efeito de estilização>ladrilhos, conferindo textura á capa, finalizando assim a tarefa.

As letras, números e os logotipos das duas capas, no formato de *post* quadrado (Figura XI) e no formato A4 (Figura XII), foram colocados, posteriormente pela supervisora do estágio.



Figura ix - Fotografia final para a capa, roxo

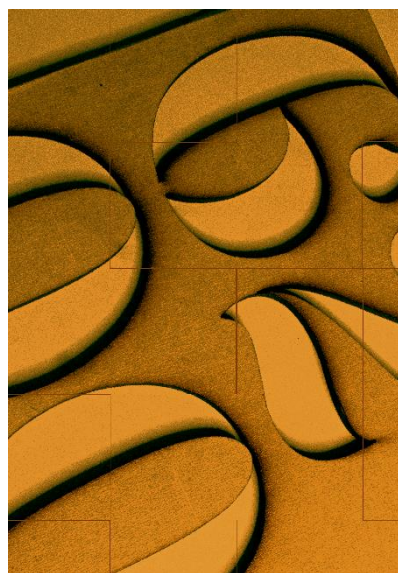


Figura viii - Fotografia final para a capa, dourado



Figura x - Formato post quadrado para o Facebook

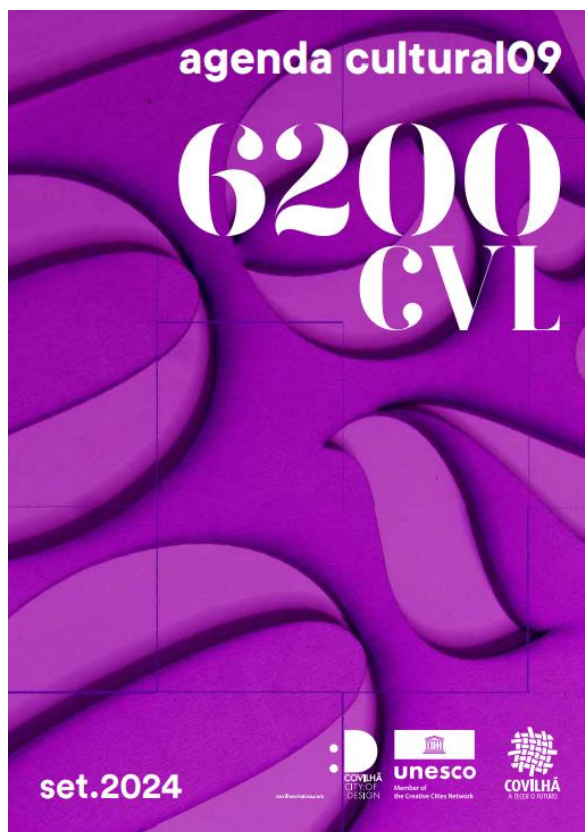


Figura xi - Formato A4 para a agenda online

### III.1.5. Criação de um cartaz para o concerto “Sonatas & Folias de Portugal”

Para divulgar a realização do concerto intitulado “Sonatas & Folias de Portugal”, foi apresentado um desafio, consistindo na criação de um cartaz do zero para o mesmo.

#### III.1.5.1. Indicações iniciais

Como paleta de cores, foi pedida a utilização da cor dourada, preto e branco e para a tipografia, a mesma foi dividida em duas categorias, *Baskerville Old Face* para o título principal e *Muli* para as restantes informações. O cartaz teria também de conter as fotografias dos três artistas que iriam estar presentes, que foram fornecidas pela supervisora do estágio.

Toda a edição foi feita através do software de edição Adobe Photoshop.

### III.1.5.2. Edição das Fotografias dos artistas

Ao serem fornecidas as fotografias dos artistas que iriam participar no concerto, foi visível que as mesmas iriam precisar de ser editadas, para que a harmonização do cartaz não fosse comprometida.

A primeira fotografia (Figura XIII) era a única que apresentava a tonalidade cinza, o que obrigou á mudança da tonalidade das outras fotografias (figura xiv e figura xv) tambem para preto e branco (Figura XVI e Figura XVII) utilizando, na aba de imagem a função Modo>Tons de cinza. Ao finalizar esse processo, a primeira fotografia apresentava um brilho mais forte que as outras duas, que foi ajustado utilizando, tambem na aba de imagem, a função ajustes>Brilho/Contraste.

Com os ajustes de cor finalizados, com a ferramenta Corte, foi retirado de duas fotografias (Figura XVIII e Figura XIX) os seus respetivos fundos, pois o fundo da terceira fotografia (Figura XVI) foi aproveitado para, com a ferramenta preenchimento, criar o fundo para o cartaz.

Com todas as fotografias recortadas e editas, passou-se para a estruturação do cartaz, colocando as fotografias na base, o título no centro e os nomes dos artistas e informações do concerto, na parte superior.

#### III.1.5.2.1. Fotos originais



Figura xiii - Fotografia Original;  
Conservatório regional de Castelo Branco



Figura xii - Fotografia 2, Original; Área de Música Antiga da ESML



Figura xiv - Fotografia 3, Original; Autoria Desconhecida

### III.1.5.2.2. Fotos editadas (Preto e Branco)



Figura xv - Fotografia 2, Preto e Branco



Figura xvi - Fotografia 3, Preto e Branco

### III.1.5.2.3. Fotos recortadas/finais



Figura xvii - Fotografia 2, Recortada/Final



Figura xviii - Fotografia 3, Recortada/Final

### III.1.5.3. Pequenas mudanças e produto final

Com o cartaz quase finalizado foram apenas feitas algumas mudanças, sendo elas a colocação do nome do instrumento, que cada artista iria tocar, atrás do respetivo nome; a colocação de uma barra que serviu de divisão entre o nome dos artistas e as informações do concerto; a colocação dos logotipos do Município da Covilhã e da Covilhã City of Design no canto inferior direito; a inclinação da letra S de Sonatas; a coloração em dourado, das informações e, por fim, a colocação de uma tonalidade “quente”, dando assim origem ao cartaz final. (Figura XX)



Figura xix - Cartaz Final

## III.2. Tarefas de edição de fotografia

### III.2.1. Tratamento de imagens de presos políticos do Tortosendo

Em prol das comemorações do 25 de Abril, foram fornecidas algumas fotografias de presos políticos provenientes do Tortosendo e Covilhã, assim como as fotografias do seu registo de entrada na prisão, para serem editadas.

#### III.2.1.1. Fotografias dos presos

Muitas das fotografias fornecidas, continham o nome e/ou números, na frente, prejudicando a sua composição. Utilizando o software de edição Adobe Photoshop, foi possível através da ferramenta carimbo e preenchimento, retirar todas as palavras e números, deixando a imagem limpa, como foi inicialmente pedido. Para finalizar a edição foi também conferido às fotografias, um ajuste de brilho, de contraste e a adição de um filtro cor sépia.



Figura xx - Fotografia do preso, original



Figura xxi - Fotografia do preso, editada



Figura xxii - Fotografia 2 do preso, original



Figura xxiii - Fotografia 2 do preso, editada



Figura xxiv - Fotografia 3 do preso, original



Figura xxv - Fotografia 3 do preso, editada

### III.2.2. Fotografias para a apresentação EMYA

O Museu da Covilhã está entre os nomeados para o Prémio Museu Europeu do Ano EMYA 2024, promovido pelo EMF - European Museum Forum. que é uma das organizações líderes na Europa para o desenvolvimento da qualidade pública dos museus europeus que estabeleceu esta posição primordial após mais de 40 anos de prestação de serviços.

A lista dos 50 museus nomeados inclui três museus portugueses, designadamente o Museu da Covilhã, o Núcleo Arqueológico da Rua dos Correeiros (Lisboa) e o Museu do Tesouro Real (Lisboa). Esta nomeação vem confirmar a relevância e qualidade museológica do Museu da Covilhã, mostrando igualmente que o Município tem seguido a estratégia certa no que concerne à valorização da sua identidade, do seu património e da sua história.

O galardão final foi entregue ao Sámi Museum Siida, da Finlândia, sendo que nomeação do Museu da Covilhã representa, por si só, um importante reconhecimento da qualidade do projeto e do trabalho desenvolvido.

Esta nomeação também deu oportunidade ao Museu da Covilhã para se apresentar ao mundo durante o Fórum Europeu de Museu, que decorreu entre os dias 01 e 04 de maio de 2024 em Portimão, evento durante o qual se ficou a conhecer o vencedor. Para este fórum, foi apresentado um Power Point, contendo diversas fotografias que representam a história e património histórico da Covilhã, tendo duas delas sido fotografadas em contexto de estágio, para esse mesmo feito. Uma das fotografias foram tiradas no Museu da Covilhã, já a outra, foi tirada aos azulejos que estão presentes na parede da rua Rui Faleiro 51. Todas as fotografias tiveram uma leve edição apenas para equilibrar o brilho e o contraste. Ambas foram tiradas com recurso de uma máquina fotográfica Canon EOS 1200D.



Figura xxvi - Fotografia do azulejo presente na rua Rui Faleiro 51; Autor Rosário Belo

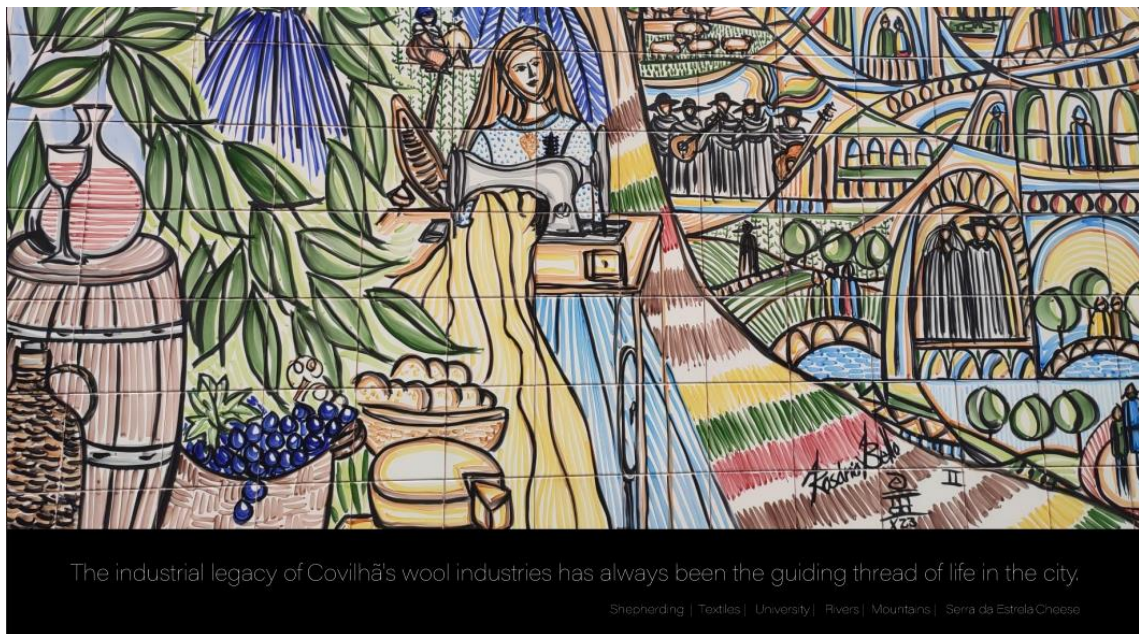


Figura xxvii - Fotografia do azulejo na rua Rui Faleiro 51, editada e presente num dos slides da apresentação



Figura xxviii - Fotografia capturada no Museu da Covilhã

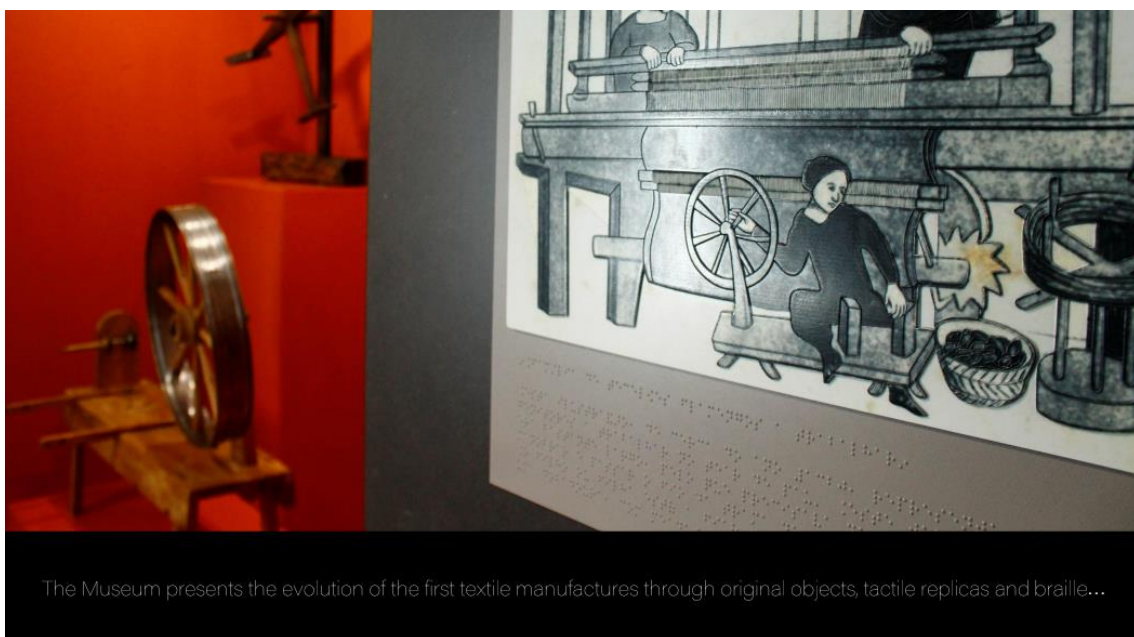


Figura xxix - Fotografia capturada no Museu da Covilhã, editada e presente num dos slides da apresentação

### III.2.3. Fotografias para o prémio autarquia do ano - Aplicação Portas do Sol

O projeto Portas do Sol entende a Cultura e a História locais como catalisadores de inovação e conhecimento. Integra-se, assim, num plano estratégico municipal que entende a Cultura como pilar de desenvolvimento, com um intenso potencial exploratório através de meios contemporâneos interativos, sustentáveis e diferenciadores. Este sistema integrado enquadra-se nas ações promovidas pela Covilhã enquanto Cidade Criativa da UNESCO em Design, complementando um ambicioso programa de intervenção e requalificação do centro da cidade.

Este projeto consiste na criação de uma aplicação para Android e IOS, que permite ao utilizador explorar e conhecer melhor os lugares históricos da Covilhã, com recurso há realidade virtual, figuras ilustres como Dom Pedro Alvares Cabral, ajudaram o utilizador a perceber melhor a história da Covilhã. Também será possível entrar dentro de uma das igrejas mais icónicas da cidade, a igreja de Santa Maria Maior, mesmo estando fechada, podendo o utilizador visualizar o interior da mesma.

Para a apresentação do projeto, foi criado um PDF, com uma explicação detalhada e com a ajuda de fotografias demonstrativas de como a aplicação funciona. Algumas destas fotos foram tiradas com o auxílio de modelos e de uma camara fotográfica Canon EOS 1200D.

Todos as fotografias sofreram uma edição mais minuciosa, pois como foi utilizado um telemóvel android e o dia da captura das mesmas, estava solarengo, o ecrã ficou demasiado escuro para se poder visualizar a aplicação em ação, então com a ajuda do software de edição Adobe Photoshop, foi utilizado a ferramenta laço para selecionar o ecrã do telemóvel e com o ajuste de brilho, dar-lhe uma melhor visualização.

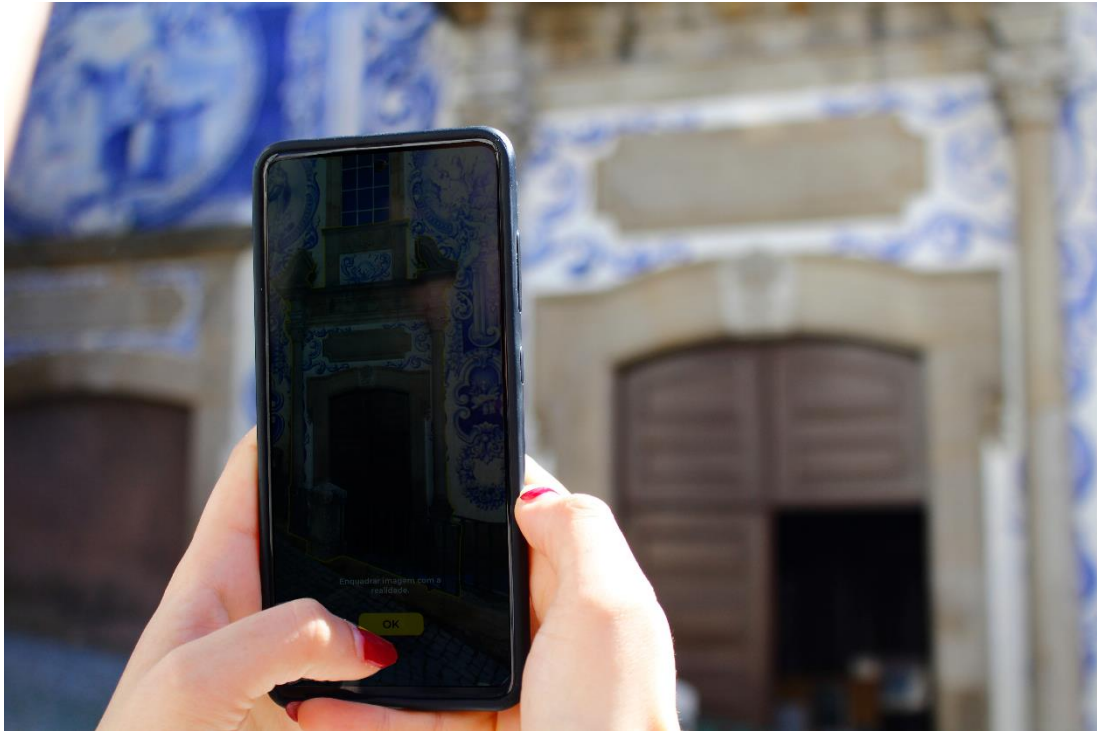


Figura xxxi - Fotografia da utilização da aplicação Portas do Sol

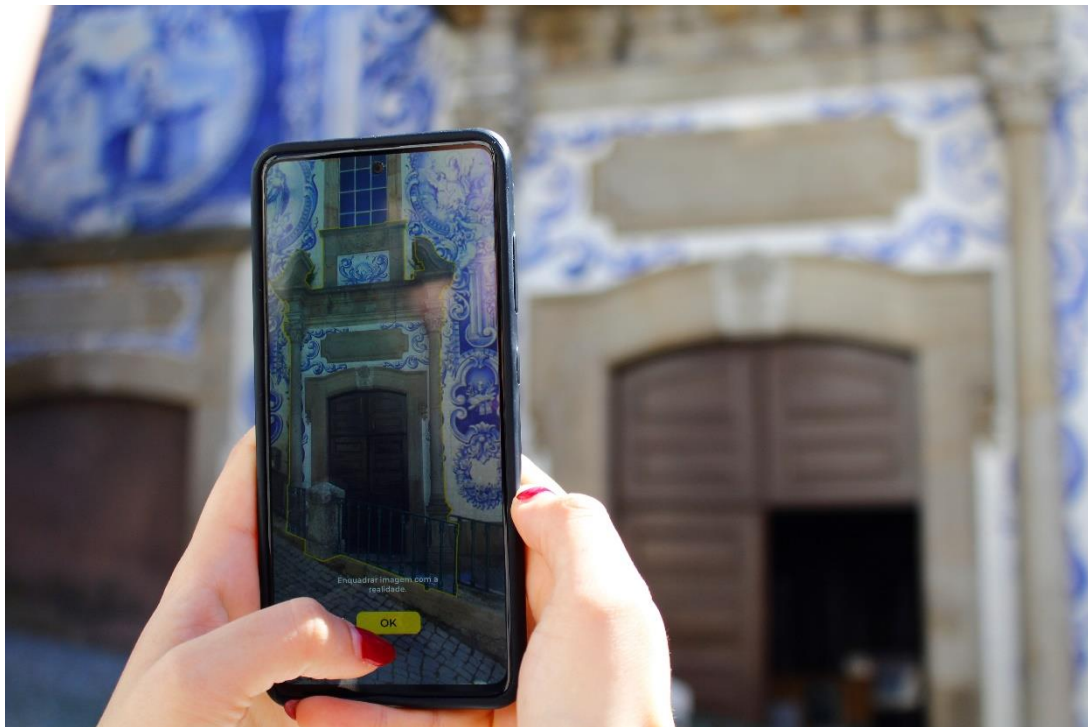


Figura xxxii - Fotografia da utilização da aplicação Portas do Sol, editada



Figura xxxiii - Fotografia 2 da utilização da aplicação Portas do Sol



Figura xxxiv - Fotografia 2 da utilização da aplicação Portas do Sol, editada

### III.3. Tarefa de Desenho Digital

#### III.3.1. Desenho digital de uma estrutura expositiva

Para a construção de uma estrutura móvel projetada em madeira, com a finalidade de expor variados tipos de trabalhos, foi pedido que, a partir de uma imagem de referência fornecida pela supervisora (Figura XXXV), fosse reproduzida uma réplica em desenho digital, com as devidas medidas já presentes no desenho final (Figura XXXVI).

A criação do desenho foi toda concebida no software de desenho *Adobe Illustrator*, com o auxílio de uma mesa digital *Wacom*.

A meio da realização desta tarefa, foram encontradas algumas dificuldades, pois a área de desenho digital, não é uma área de domínio, causando assim sentimentos de incerteza, relativos á qualidade do produto final. Mas com força de vontade e espírito de superação, a tarefa foi concluída com sucesso.

A construção do móvel expositivo, ficou a cargo da carpintaria da Câmara Municipal da Covilhã.



Figura xxxv - Fotografia de referência para o desenho, capturada por Leonardo Rodrigues

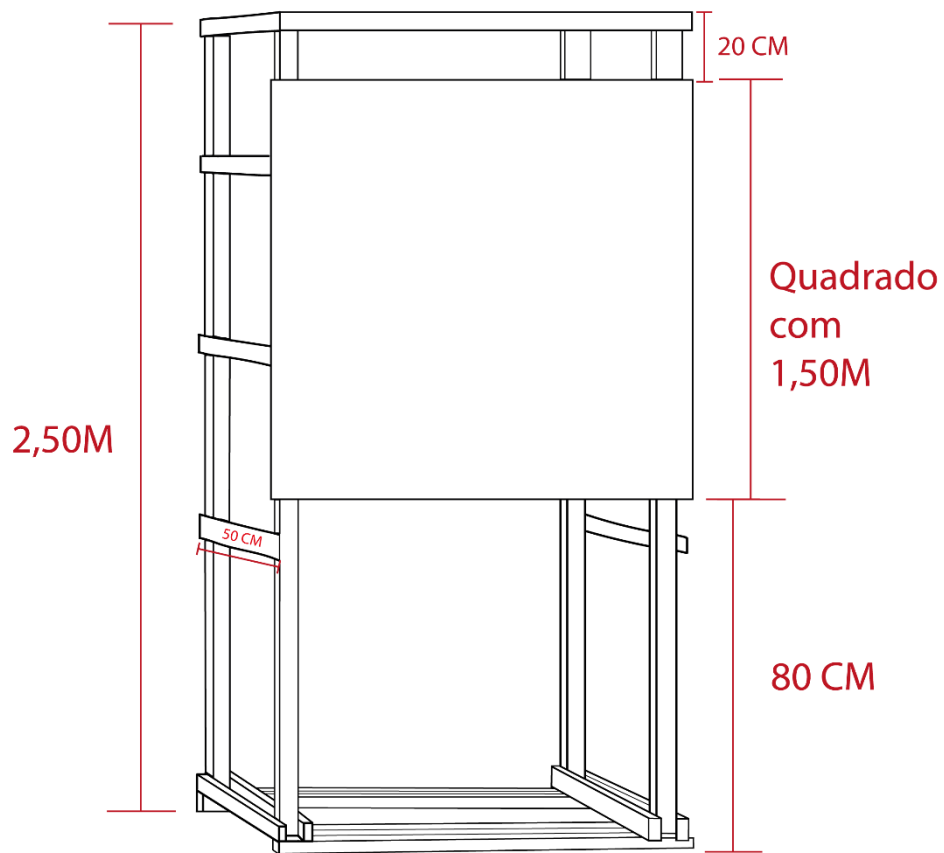


Figura xxxvi - Desenho finalizado da estrutura



## **IV – Reflexão Crítica**

Após todo o percurso de estágio e, aquando da realização do presente relatório, é possível refletir relativamente a certos parâmetros críticos, expectativas, desenvolvimentos, aprendizagens e soluções obtidas durante toda a experiência profissional, que constituem uma base de conhecimentos, competências e valores para atividades futuras.

Desde o início do mestrado em design multimédia, a vertente escolhida para a sua finalização foi a realização de um estágio curricular. As principais razões que levaram a esta escolha prenderam-se, sobretudo, com a vontade de contactar com o ambiente laboral e a oportunidade de realizar novas aprendizagens em contexto de estágio. Posto isto, expectativas foram criadas em torno desta experiência, passando pela ideia de uma atmosfera séria, um ritmo de trabalho dinâmico e eficiente e colegas de trabalho experientes e repletos de novas visões sobre o mundo design. Seguro será dizer que estas mesmas expectativas, se alinharam com a realidade, mostrando que, mesmo sendo este um estágio circular, o trabalho não foi facilitado em nenhum momento, proporcionando essa mesma atmosfera.

As tarefas realizadas durante o estágio, abrangeram principalmente as áreas de design gráfico e de edição de imagem, correspondendo assim às áreas com maior interesse pessoal e profissional. Foram aprimoradas competências técnicas como o uso dos softwares Adobe Photoshop e Adobe Illustrator. No entanto, uma das tarefas mais direcionada para a área do desenho digital revelou-se um verdadeiro desafio, uma vez que esta não é uma área de particular domínio, causando assim sentimentos de incerteza na conclusão da mesma. Em contrapartida, mesmo com esta insegurança, a tarefa foi concluída com sucesso, graças à persistência, pesquisa de métodos facilitadores da sua realização e feedback positivo por parte da supervisora.

Todo o trabalho realizado durante este período foi sempre desempenhado da forma mais profissional possível, tentando garantir um bom desempenho mesmo perante os desafios e adversidades. Os pontos fortes incluem a capacidade de organização e cumprimento de prazo e de adaptação a novas equipas e ambientes. Já no que concerne a pontos fracos, estes prenderam-se sobretudo com a hesitação inicial na tomada de decisões e partilha das mesmas, o que facilitaria o processo de criação. Esta autocrítica, indica que, em experiências futuras, é de extrema importância ter mais

proatividade e buscar soluções por conta própria ao invés de depender exclusivamente do apoio de supervisores.



## Conclusão

Após a realização do presente relatório de estágio, conclui-se que os objetivos inicialmente definidos foram atingidos com sucesso, sendo possível a apresentação e descrição das tarefas executadas durante este processo, bem como proceder à reflexão relativamente às mesmas.

No decorrer de todo o estágio foram desempenhadas diversas tarefas, que contribuíram de forma significativa para o desenvolvimento profissional e pessoal. Com a aplicação na prática de todos os conhecimentos teóricos adquiridos ao longo da licenciatura e mestrado, foi possível desenvolver competências e habilidades valiosas para um profissional na área do design, contribuindo para um desenvolvimento mais complexo de habilidades fundamentais para um designer, como o pensamento crítico, criatividade e destreza no funcionamento com as ferramentas de design.

Apesar dos desafios enfrentados, principalmente no que concerne à utilização do programa Adobe Photoshop, os objetivos a alcançar com as tarefas que foram propostas passaram a ser cada vez mais específicos, dadas as aprendizagens adquiridas. Isto é, inicialmente, foi sentida uma maior dificuldade em decidir por qual caminho enveredar, contudo, com o passar do tempo, tal dificuldade foi-se, paulatinamente, esbatendo e, por fim, foi sentida uma maior facilidade na tomada de decisões.

Sem dúvida que *O Centro de Inclusão – Covilhã Cidade do Design* proporcionou, não apenas um ambiente profissional positivo, mas também o contacto com designers experientes, que permitiram que todos os erros fossem tidos em conta, como etapas de aprendizagem, proporcionando sempre um acompanhamento personalizado a cada situação.

Toda a interação com as pessoas dentro da área do design, nomeadamente a designer Sónia Patricia (coordenadora e supervisora do estágio no local) e o designer João Nuno Sardinha, contribuíram de uma forma muito positiva, não só para a evolução pessoal, mas também para a aquisição de uma visão mais abrangente e objetiva do mundo do design, determinando a vontade de aprender e evoluir cada vez mais.

Desta forma, é seguro afirmar que toda a experiência foi decisiva para um amadurecimento profissional, dando a certeza que a área de atuação futuramente irá incidir no design gráfico. Em suma, o estágio foi uma experiência fundamental, para complementar a formação académica, enriquecendo e preparando-nos para enfrentar qualquer que seja o desafio imposto pelo mercado de trabalho, no futuro, com mais

competência e segurança, procurando inovar e descobrir mais sobre este mundo vasto do design.



## Bibliografia e Webgrafia

- SIPA - Sistema de Informação para o Património Arquitétonico. (27 de Julho de 2021). Obtido em 5 de Junho de 2024, de Câmara Municipal da Covilhã: [http://www.monumentos.gov.pt/Site/APP\\_PagesUser/SIPA.aspx?id=11115](http://www.monumentos.gov.pt/Site/APP_PagesUser/SIPA.aspx?id=11115)
- Adobe. (s.d.). *Adobe*. Obtido de Adobe: <https://www.adobe.com/br/about-adobe.html>
- Boas, A. V. (2008). *O que é e o que nunca foi design gráfico*. 2AB EDITORA. Obtido de [https://www.academia.edu/32228911/O\\_que\\_%C3%A9\\_e\\_o\\_que\\_nunca\\_foi\\_design\\_gr%C3%A1fico\\_Andr%C3%A9\\_Villas\\_Boas](https://www.academia.edu/32228911/O_que_%C3%A9_e_o_que_nunca_foi_design_gr%C3%A1fico_Andr%C3%A9_Villas_Boas)
- Cardoso, R. (2008). *Uma introdução à história do design*. São Paulo: Editora Blucher. Obtido de [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/7394731/mod\\_resource/content/1/Rafael%20Cardoso\\_Uma%20introdu%C3%A7%C3%A3o%20%C3%A0%20hist%C3%B3ria%20do%20design.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/7394731/mod_resource/content/1/Rafael%20Cardoso_Uma%20introdu%C3%A7%C3%A3o%20%C3%A0%20hist%C3%B3ria%20do%20design.pdf)
- Carta de Missão da CMC. (17 de fevereiro de 2014). p. 2. Obtido em 5 de Junho de 2024, de [https://download.cm-covilha.pt/pdf/CamaraConcursosEditais\\_RecursosHumanos/2014RHCartaMissaoCMC.pdf](https://download.cm-covilha.pt/pdf/CamaraConcursosEditais_RecursosHumanos/2014RHCartaMissaoCMC.pdf)
- Covilhã - Município a Tecer o Futuro. (Outubro de 2020). Obtido em 5 de Junho de 2024, de MUNICÍPIO DA COVILHÃ INAUGURA CENTRO DE INCLUSÃO SOCIAL: <https://www.cm-covilha.pt/?cix=noticia103063&tab=794&lang=1>
- Cury, A. (2007). *Organização e Métodos* (Sétima ed.). Atlas. Obtido em 13 de Junho de 2024, de <https://pt.scribd.com/doc/68994369/Capitulos-7-e-8-do-CURY>
- Flusser, V. (1978). *The Codified World*. Ubu Editora. Obtido de <https://filosofiaepatrimonio.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/06/vilc3a9m-flusser-mundo-codificado-ocr.pdf>
- Foundation, I. D. (s.d.). *Design Gráfico*. Obtido de Interaction Design Foundation: [https://www.interaction-design.org/literature/topics/graphic-design#learn\\_more\\_about\\_graphic\\_design-3](https://www.interaction-design.org/literature/topics/graphic-design#learn_more_about_graphic_design-3)
- Heskett, J. (2005). *Design*. Oxford University Press. Obtido de <file:///C:/Users/35196/Downloads/588994375-Design-John-heskett.pdf>
- IPF. (12 de 12 de 2023). *História da Fotografia Digital: Uma Introdução*. Obtido de IPF - Instituto Português de Fotografia: <https://ipf.pt/historia-da-fotografia-digital-uma-introducao/>
- Melo, D. (2021). *O que é e para que serve cada software da Adobe Creative Cloud*. Obtido de Tecnoblog: <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-e-para-que-serve-cada-software-da-adobe-creative-cloud/>
- Munari, N.-M. (s.d.). *Massimo Vignelli*. Obtido de Designculture: <https://www.designculture.it/interview/massimo-vignelli.html>
- Panamericana. (29 de 3 de 2023). *História do Design: com a formalização de métodos e padrões de design se tornou fundamental para a história da humanidade*. Obtido de Panamericana - escola de Arte e Design: <https://www.escola->

panamericana.com.br/historia-do-design-com-a-formalizacao-de-metodos-e-padroes-de-design-se-tornou-fundamental-para-a-historia-da-humanidade/

*ubibliorum*. (s.d.). Obtido de *ubibliorum*:  
<https://ubibliorum.ubi.pt/bitstream/10400.6/1678/4/II%20-%20Fundamenta%C3%A7%C3%A3o%20Te%C3%B3rica.pdf>

*Wikipédia*. (s.d.). Obtido em 4 de Junho de 2024, de Covilhã:  
<https://pt.wikipedia.org/wiki/Covilh%C3%A3>